

**AÑO 12**

**NÚMERO 50**

**SEPTIEMBRE 2023**

**ÚLTIMO  
NÚMERO**

# BOOMERS

**S  
T  
A  
G  
E**

**MAGAZINE**

**REVISTA ATEMPORAL DE VIDEOJUEGOS Y OTRAS FRIKADAS**

## ANÁLISIS

- Top Hunter: Roddy & Cathy
- Dragon Ball Z V.R.V.S.
- Batman Returns
- Savage Reign
- MicroMachines Military
- Peter Jackson's King Kong
- Pinball Quest
- King of Fighters R-2
- Taz-Mania
- Penguin Land
- 8 Bit Killer
- Marvel SuperHeroes VS Street Fighter
- Double Dragon The Revenge of Billy Lee
- Factory Panic
- Puzzle'N Desu
- Tac-Scan
- Aquarium

## PERIFÉRICO

Multitap Game Boy



## PERSONAJE

SkulloMania



## CURIOSITY

Cambios Regionales 3



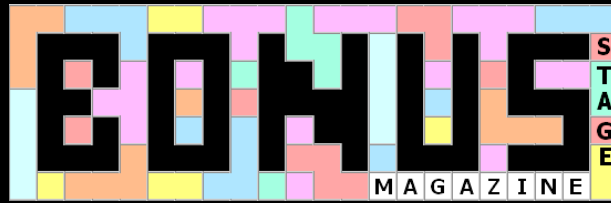
**¡MÁS DE 150 PÁGINAS!**

## REVISIÓN

Super Mario Bros  
La película (2023)







## ÍNDICE



**Editorial** por Skullo .....03

### Análisis

Tac-Scan por Skullo ..... 04

Pinball Quest por Skullo ..... 07

Penguin Land por Skullo ..... 10

Factory Panic por Skullo ..... 13

Double Dragon The Revenge of Billy Lee por Skullo . 16

Taz-Mania por Skullo ..... 19

Batman Returns por Skullo ..... 23

Top Hunter Roddy and Cathy por Skullo..... 27

Dragon Ball Z V.R.V.S. por Skullo ..... 31

Savage Reign por Skullo ..... 36

Puzzle and Desu por Skullo ..... 40

MicroMachines Military por Skullo ..... 43

Aquarium por Skullo ..... 46

Marvel Super Heroes VS Street Fighter por Skullo..... 49

King of Fighters R-2 por Skullo ..... 53

Peter Jackson's King Kong por Skullo ..... 57

8-Bit Killer por Skullo ..... 61

**Pausatiempos** por Skullo ..... 66

### Periféricos

4-Player Adapter (Multitap Game Boy) por Skullo... 67

### Revisión

Super Mario Bros La película (2023) por Skullo ..... 71

### Personaje

Skullomania por Skullo ..... 78

### Curiosity

Cambios Regionales (parte 3) por Skullo ..... 86

### Especial

Tetris por Skullo ..... 98

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

El primer número de esta revista apareció a finales de 2011 y mi idea era hacer unos 10 números como máximo y dedicarle poco más de un año a este proyecto. Pues bien, como podéis ver se me fue de las manos y al final he hecho 50 números y 7 especiales dedicados a juegos japoneses repartidos en 12 años.

Ha sido un placer hacer esta revista, pero la energía y el tiempo que consume es mucho mayor de lo que parece y debido a ello decidí hace bastante tiempo que el número 50 sería el último de todos, de manera que os encontraréis leyendo la última editorial de Bonus Stage Magazine.

Pese a ser el último número no he variado la revista, he mantenido el contenido con juegos analizados, comentarios de películas, periféricos, personajes y pausatiempos, además del larguísimo especial dedicado a Tetris, el puzle ruso diseñado por Alexey Pajitnov.

Pese a ser el último número de Bonus Stage Magazine, el blog de la revista seguirá activo hasta que haya subido las secciones de este número y tras eso, lo dejaré ahí para la posteridad (o hasta que Wordpress decida eliminarlo) de manera que no dudéis podéis descargar todos nuestros números anteriores en nuestro Blog, así como ver y comentar los diferentes artículos que he subido durante todos estos años:

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

Y si sois usuarios de Facebook, podéis seguir la página de Bonus Stage Magazine:

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

Espero que disfrutéis de este último número, ha sido un placer hacer este proyecto, pero creo que necesito dedicar mi tiempo libre a otras cosas, espero que hayáis disfrutado de estas revistas, tanto como yo haciéndolas. Un abrazo para todos.



**Skullo**



## TAC-SCAN

**Plataforma:** Atari 2600**Jugadores:** 1**Género:** Disparos**Desarrollado por:** Jeff Lorenz**Año:** 1983

*Tac-Scan* (también conocido como *Tac/Scan*) es un juego de disparos que apareció para Arcades en 1982 de la mano de SEGA. La principal novedad de este juego es que controlábamos un grupo de naves, en lugar de una sola. Un año más tarde tuvo un port para Atari 2600 donde sufrió un enorme recorte gráfico, pero trató de mantener el concepto más o menos similar.

*Tac-Scan* es además, uno de los pocos juegos de Atari 2600 compatibles con el Paddle Controller (del cual hablé en el número 44 de esta revista), de manera que si disponéis de ese periférico, puede que os resulte algo más interesante.

## GRÁFICOS

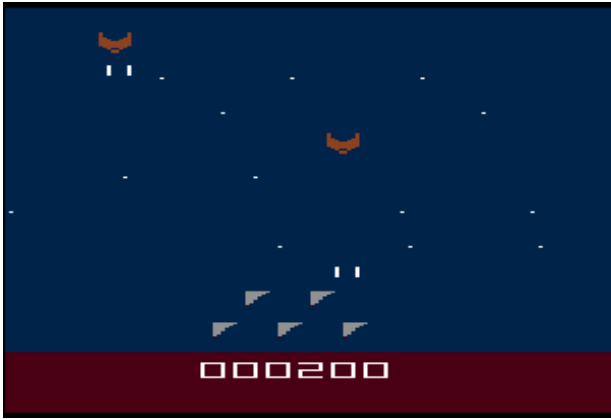
Controlamos 5 naves de forma triangular que se enfrentarán a naves enemigas con un aspecto similar a una letra U, en un fondo espacial de un solo color, con unas pocas estrellas de fondo.

La simplicidad es la norma en este juego, pero la verdad es que funciona muy bien, los parpadeos de las explosiones en la pantalla tienen ese toque de gratificante tan típico de Atari 2600 y el hecho de que el fondo cambie de color mientras jugamos, lo hace algo más interesante y rompe ligeramente la monotonía visual.

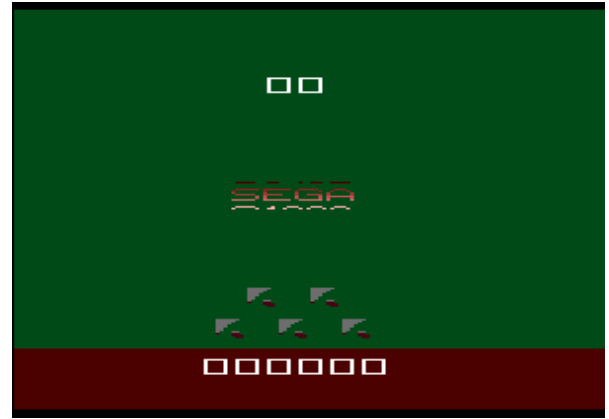


Gráficos simples y efectivos





El fondo va cambiando de color



Pantalla de título

## SONIDO

Pese a la simple premisa del juego, hay bastante variedad de sonidos (el disparo de nuestra nave, el de los enemigos, el sonido de las naves nuevas que se unen a la formación) y ayudan a que el juego sea más satisfactorio, de manera que por mi parte, es más que correcto.

## JUGABILIDAD

Controlamos un grupo de 5 naves (2 arriba y 3 abajo), todas se moverán y dispararán a la vez, de manera que es como si controlásemos una.

Al mover las naves hacia los lados, veremos como en lugar de desplazarse manteniendo su posición de disparo, se inclinan hacia un lado, lo cual puede ser un tanto raro, pero también nos permite disparar en diagonal.

Cada nave aguanta un solo disparo enemigo, de manera que si nos alcanzan todas, perdemos la partida automáticamente. Afortunadamente podemos conseguir más naves que rellenen el hueco dejado por las perdidas, estas aparecerán bajando lentamente y tendremos que movernos de manera que se acomoden en uno de los huecos disponibles (en caso de tener varios, podemos elegir donde colocarla, pero no os despistéis, pues si no la colocamos bien, pasará de largo y perderemos la oportunidad de conseguir esa nave extra).

El juego es sencillo y satisfactorio, el hecho de que mientras más naves tengamos, mayor sea nuestra potencia de ataque, pero también seamos un objetivo más fácil para los enemigos, le da un toque interesante.



A punto de perder una nave



Los disparos hacia los lados son en diagonal

## DURACIÓN

Nos encontramos ante un juego que sube la dificultad con bastante velocidad, aunque el hecho de que podamos recuperar naves hace que cuando nos veamos entre la espada y la pared, tengamos la posibilidad de recuperarnos y aguantar un poco más.

Retornar a nosotros mismos y tratar de superar nuestros récords es el principal objetivo del juego, así que su duración depende de hasta que punto os propongáis mejorar.



Es muy fácil perder naves



Recuperando una nave

## CONCLUSIÓN

Pese a no ser tan impresionante como la versión original de Arcade, *Tac-Scan* para Atari 2600 es un juego muy interesante, su control (usando el Paddle) y su idea de manejar un grupo de naves, hacen que resalte un poco entre los muchísimos juegos de naves que hay en el catálogo de la consola.

Skullo

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





# PINBALL QUEST

**Plataforma:** NES

**Jugadores:** 1 a 4 (por turnos)

**Género:** Pinball, Aventura

**Desarrollado por:** TOSE

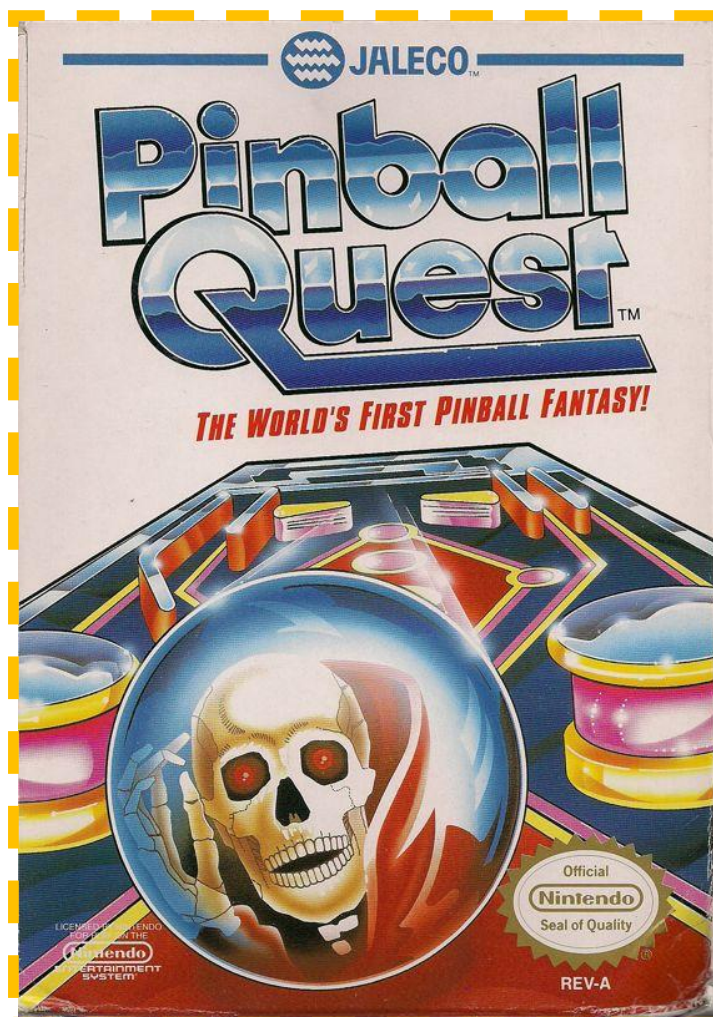
**Año:** 1989 (Japón) 1990 (América)

TOSE es una desarrolladora que pese a no gozar de una fama notable, es responsable de algunos juegos sobradamente conocidos como *Super Tennis*, *Kirby's Block Ball*, *Kid Icarus of Myths and Monsters*, *Game and Watch Gallery*, *Resident Evil Survivor*, *Dragon Quest Monsters* algunas versiones de *Tetris 2* y *Yoshi's Cookie*, así como un montón de juegos de *Dragon Ball* (entre los que se incluyen los geniales *Dragon Ball Z Super Butoden 2* y *Dragon Ball Z Hyper Dimensions*) entre muchos otros.

En este análisis voy a comentar *Pinball Quest*, un juego de TOSE bastante olvidado, en el cual nos encontramos con una extraña mezcla entre Pinball y elementos de juegos de aventura, algo poco habitual en la época de NES.

## GRÁFICOS

El juego nos ofrece tres mesas de Pinball con temáticas distintas (una de bolos, otra de circo y otra de golf) cada una de ellas con diferentes diseños y colores para que se sientan únicas (incluso varía la forma por la cual sale impulsada la bola y la ilustración que vemos junto a la puntuación). De las tres, creo que la que tiene mejor aspecto es la de golf, pues hace un buen uso del color, contiene elementos propios de un campo de golf (zona de agua, bunker de arena...) e incluso tiene topos asomándose por los hoyos. La de bolos está bastante bien y la de Circo, aunque tiene detalles agradables e incluso una máquina tragaperras, es la que me parece más desaprovechada en términos de color pues es mayormente azul y creo que le habría sentado mejor usar más colores para darle un toque más circense.



Mesa con temática de circo

El modo aventura está formado por una serie de niveles que vendrían a ser pequeñas mesas de Pinball que representan zonas típicas de los juegos RPG como bosques, cuevas o castillos. Cada nivel cuenta con sus diferentes elementos decorativos, peligros y enemigos que están bastante bien (algunos son de gran tamaño).

Visualmente este modo está bien (de hecho su apartado gráfico es muy similar a algunos juegos RPG de 8 bits, con lo cual creo que consiguieron lo que pretendían) y la única pega que se me ocurre es que el uso de colores en algunos niveles es muy limitado (vamos que hay niveles donde casi todo lo que vemos es del mismo color y eso le quita mucho encanto a los gráficos). El modo historia cuenta con introducción y final bastante curiosos.



Mesa con temática de Golf



Hay fases del modo historia con pocos colores

## SONIDO

Los sonidos son muy simples, pero no se hacen molestos, lo cual es bueno porque tendremos que oírlos constantemente durante la partida. En cuanto a músicas, pues hay una variedad bastante amplia de ellas, cada mesa tiene su propia música alegre y animada que nos incita a seguir jugando y los niveles del modo aventura también cuentan con melodías de un estilo más épico o peligroso.

## JUGABILIDAD

El control es muy sencillo, con la cruceta y el botón A movemos las palas (o flippers) para que golpeen la bola con la intención de que vaya hacia donde queremos, si presionamos uno de los botones y le damos a izquierda o derecha moveremos ligeramente la mesa. También podemos desplazar las palas hacia arriba y abajo presionando esas direcciones con la cruceta, pudiendo así golpear a la bola desde diferentes alturas de la mesa.

El juego consta de 3 mesas de Pinball y un modo aventura donde debemos ir superando retos (eliminar enemigos para que aparezca un jefe, matarlo, conseguir la llave para entrar por la puerta...) para poder avanzar en la historia. Entre niveles encontraremos tiendas en las cuales podemos comprar mejoras (también podemos tratar de robarlas, pero lo más probable es que nos den una paliza por intentarlo). Con SELECT accederemos al menú de mejoras.

Como juego de Pinball es más que correcto, pese a que puede ser raro tener que mover las palas de una parte de la pantalla a otra, afortunadamente es algo muy sencillo y te acostumbras pronto. La física de la bola no está mal, pero a veces se atasca en algunos elementos del escenario (momento en el cual debemos “sacudir la mesa”).



Mesa con temática de bolos





Matando enemigos en el modo historia

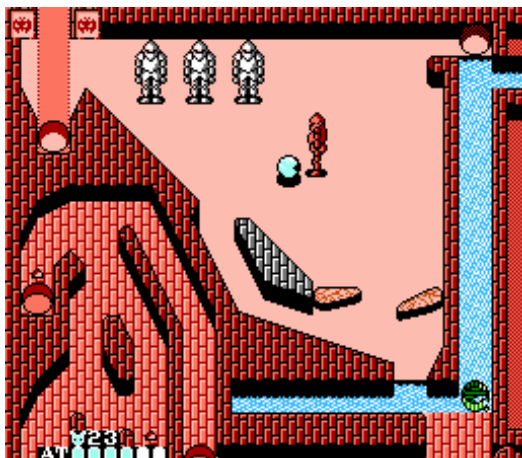


Podemos robar en las tiendas

## DURACIÓN

En el menú principal tenemos 4 opciones, las tres primeras son mesas de pinball con temáticas concretas (circo, golf y bolos) donde pueden competir hasta cuatro jugadores (por turnos) para hacer la mejor puntuación. 3 mesas es un número más que decente para entretenernos por unas cuantas horas.

La cuarta opción es el modo RPG, en el cual tendremos que superar 6 niveles para salvar el mundo, cosa que lograremos superando los retos que nos ofrecen las diferentes fases (generalmente romper algo o golpear a alguien para avanzar hasta el jefe). Es bastante entretenido y no especialmente largo, pero requiere paciencia porque puede ser frustrante el estar a punto de lograr algo en concreto y que la bola caiga por donde no debe, forzándonos a repetir otra vez una tarea en concreto para poder avanzar.



Destruye a los caballeros



Estamos a un paso de terminar el juego

## CONCLUSIÓN

*Pinball Quest* es un juego de Pinball bastante bueno, sus mesas principales nos pueden entretener bastante y servirán para matar el tiempo de tanto en tanto, además, si tenemos amigos con quien picarnos, pueden llegar a ser muy divertidas.

Su modo RPG es bastante curioso y único, lo cual lo hace mucho más interesante si os gustan los Pinballs. Ese modo de juego pudo inspirar a futuros juegos como *Kirby's Pinball Land* de Game Boy, *Sonic Spinball* de Mega Drive, *Battle Pinball* de SNES o *Super Mario Ball / Mario Pinball Land* de Game Boy Advance, entre muchos otros, así que si os gustan ese tipo de juegos, dadle una oportunidad a este.

# PENGUIN LAND

**Plataforma:** Game Boy

**Jugadores:** 1

**Género:** Habilidad, Puzzle

**Desarrollado por:** Atelier Double

**Año:** 1990 (Japón)

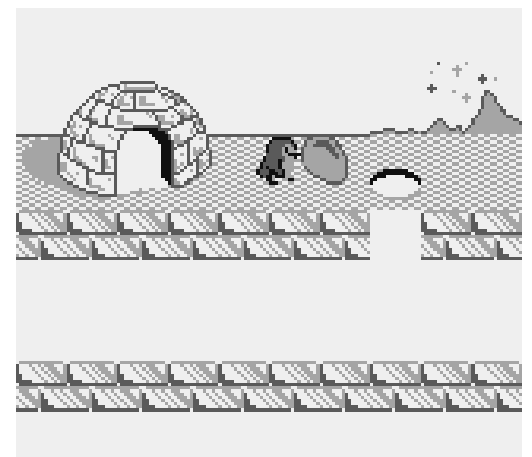
En 1985 SEGA creó un juego llamado *Doki Doki Penguin Land*, que apareció en arcade y algunas plataformas del momento, en 1987 apareció *Doki Doki Penguin Land Uchuu Daibouken* para Master System (que en occidente se llamó *Penguin Land*) y en 1990 apareció una versión para Game Boy llamada simplemente *Penguin Land*.

Puede que para los occidentales sea raro ver juegos de SEGA en consolas de Nintendo, pero en Japón era algo habitual, pues hay bastantes juegos que eran propiedades de SEGA, en consolas de Nintendo (en Game Boy tenemos también *Head on*, en NES aparecieron *Phantasy Zone*, *After Burner* y *Space Harrier*, en Super Nintendo tenemos *Columns* y en Game Boy Color y Nintendo 64 aparecieron juegos de *Puyo Puyo*, tras comprar SEGA los derechos del juego).

## GRÁFICOS

Este juego hace un uso excelente de los pocos colores de Game Boy, pues el fondo es "blanco" (mismo color que la parte frontal del pingüino, el huevo, los osos polares y el hielo) y los otros 3 tonos de "gris" se usan para hacer otros elementos más detallados (piedras, hielo quebrado, tuberías) y el color más oscuro de todos se usa para crear un borde sobre los personajes, que le da un aspecto de dibujo animado muy divertido que encaja perfectamente con las animaciones divertidas (como cuando los osos pegan al pingüino).

Todos los niveles son iguales en cuanto a estética, pero al menos la parte final de los mismos nos muestra la casa del pingüino (hecha con ladrillos, con chimenea e incluso muebles) y eso aporta algo de variedad visual. Pese a la simplicidad visual del juego, el resultado es tremendamente satisfactorio, incluso cuando vemos al pingüino en grande antes de jugar.



Empieza la partida



## SONIDO

La música de la pantalla de título es animada y al completar cada nivel saldrá una música animada a modo de celebración. Durante la partida podemos elegir entre tres músicas distintas, en general son buenas y divertidas, pero la tercera me parece excelente, muy pegadiza y anima muchísimo la partida, cuesta quitársela de la cabeza después de jugar un rato.

Los sonidos son muy básicos, aunque representan bien las acciones (romper el hielo, caída de piedras, aplastar enemigos, cuando se rompe el huevo...).



Podemos elegir nivel y música

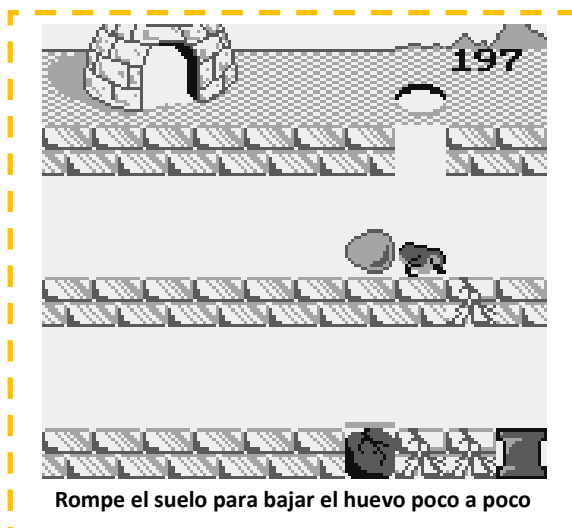
## JUGABILIDAD

Nuestro pingüino se controla de manera muy sencilla, lo movemos con la cruceta y con los botones podemos saltar y romper un bloque de hielo que tengamos delante de nuestros pies (no podemos romper el bloque en el cual estamos subidos, pero si el de al lado).

Nuestra misión es empujar el huevo a través de los agujeros que vayamos haciendo para tratar de llevarlo a la parte inferior del nivel, donde nos espera otro pingüino. La tarea de cuidar del huevo es algo laboriosa y requiere de cierta estrategia, porque se romperá si cae de mucha altura o si resulta chafado (por ejemplo saltamos encima de él o lo toca un enemigo), también hay que tener en cuenta que el hielo agrietado cederá ante el peso del huevo, lo cual puede provocar que baje varias alturas sin haberlo planeado (lo cual lo alejará de nosotros y dejará expuesto a cualquier peligro).

En cada nivel encontraremos enemigos como los osos polares (van andando de derecha a izquierda) que no dudarán en romper el huevo si lo tocan y que golpearán al pingüino (atontándolo temporalmente), de manera que solo podemos evitarlos o chafarlos usando piedras (que podremos mover). Si tardamos mucho en avanzar por el nivel aparecerá un pájaro que tratará de romper el huevo, de manera que es importante planear rápidamente lo que queremos hacer y trazar un camino seguro para el huevo (sin romperlo).

Los controles son correctos, aunque se hace raro que cada vez que se mueve el scroll el juego "se detenga" (como pasaba en *The Legend of Zelda* al movernos de una pantalla a otra), pero en un par de partidas te acostumbras y deja de molestar.



Rompe el suelo para bajar el huevo poco a poco

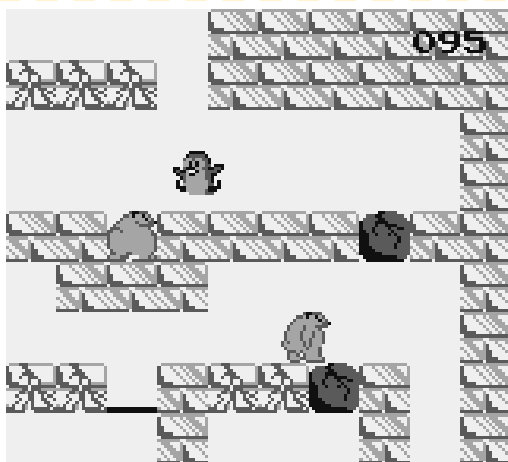


Podemos aplastar enemigos con piedras

## DURACIÓN

El concepto es simple y los controles también, pero el juego nos reta constantemente, ya que es bastante difícil completar sus 25 niveles. Afortunadamente, si os atascáis en uno de ellos, podéis practicarlo las veces que queráis pues el juego deja seleccionar en qué nivel empezar, lo cual lo hace muchísimo más accesible.

Si somos muy buenos podremos completar todos los niveles en una hora más o menos, aunque requiere muchas horas de juego llegar a ese nivel.



El oso va a romper el huevo



Pantalla de título

## CONCLUSIÓN

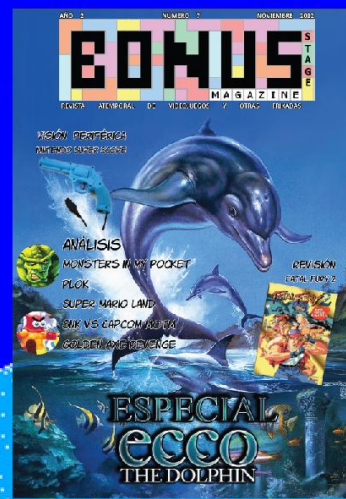
*Penguin Land* es un juego sencillo y divertido, con buenos gráficos y músicas pegadizas que nos retará a usar la cabeza para llevar el huevo sano y salvo a la meta. Los amantes de los juegos de puzle, así como de los antiguos juegos de arcade de los 80 pueden encontrar en este juego muchas horas de diversión

Skullo

# ¡NO TE PIERDAS ESTOS ESPECIALES!



## ESPECIAL ALEX KIDD



## ESPECIAL ECCO THE DOLPHIN



# FACTORY PANIC

**Nombres:** *Factory Panic* (Europa) *Ganbare Gorby* (Japón) *Crazy Company* (Brasil)

**Plataforma:** Game Gear

**Jugadores:** 1

**Género:** Puzzle, Habilidad

**Desarrollado por:** Japan System House

**Año:** 1991



A principios de la década de los 90, Mikhail Gorbachev (presidente de la Unión Soviética por aquellos años) se volvió fugazmente popular en el mundo de los videojuegos y además de bailar con Zangief en *Street Fighter II*, protagonizó algunos juegos como *Gorby no Pipeline Daisakusen* (1991) para Famicom, FM Towns y MSX 2 o *Ganbare Gorby* (1991) para Game Gear.

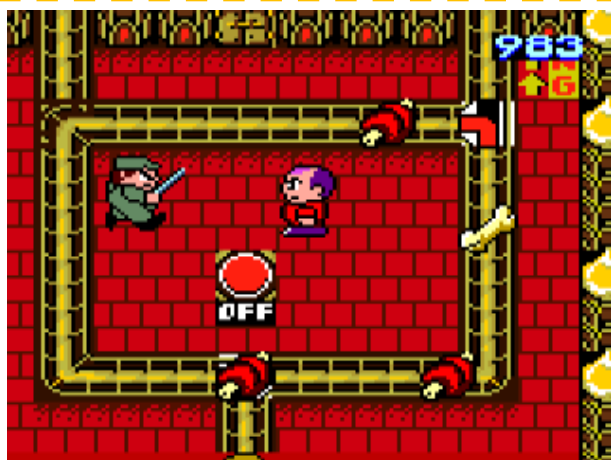
Este último llegó a Europa bajo el nombre *Factory Panic*, donde se modificó ligeramente el juego para quitar a Gorbachev, poniendo en su lugar a un protagonista genérico.

## GRÁFICOS

En la introducción del juego veremos al protagonista corriendo contra los guardias para entrar en la fábrica, entre niveles veremos a nuestro protagonista en una ilustración y cuando completemos un mundo lo veremos celebrar con la gente a la cual ha ayudado, el final del juego también es una celebración donde aclaman a nuestro protagonista.

Los niveles representan fábricas con objetos y cintas transportadoras, nuestro personaje es el encargado de dar objetos a las personas que están esperando y los enemigos serán diferentes tipos de guardias que nos lo quieren impedir. Hay cierta variedad visual, pues los fondos cambian, los enemigos también, hay diferentes tipos de personas esperando (que se enfadan o alegran según el objeto que les damos) y los objetos que entregamos se diferencian bien entre buenos (comida, Game Gears, medicinas, pan) y malos (huesos, sierras, veneno y pan podrido).

Con respecto a los cambios regionales, si jugáis a la versión japonesa, vuestro protagonista será Gorvachev, mientras que en las otras versiones es un chico rubio (es el mismo sprite, pero con pelo distinto), ambos tienen animaciones graciosas, el otro cambio notable entre ambas versiones es la pantalla de título, pero el resto del juego parece idéntico.



En la versión japonesa controlamos a Gorvachev



Introducción del juego

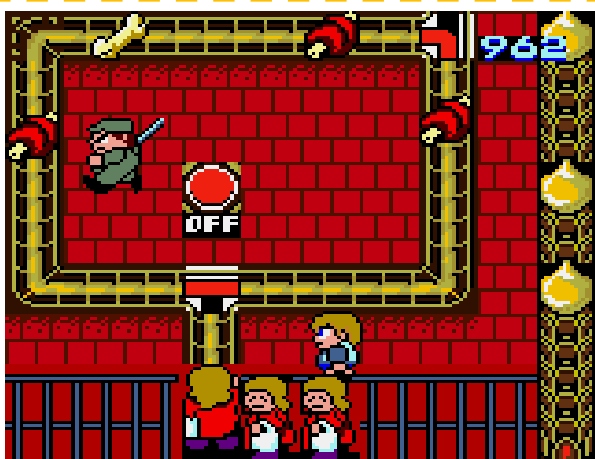
## SONIDO

La banda sonora es un tanto pintoresca, pues está formada por temas como "Guillermo Tell Overture" de Rossini, "1812 Overture" de Tchaikovsky, "Los Toreadores" de Bizet (y a saber si se me han escapado más temas clásicos) mezclados con melodías propias del juego, que son entretenidas y no molestan. Los sonidos son muy básicos y cumplen con su función.

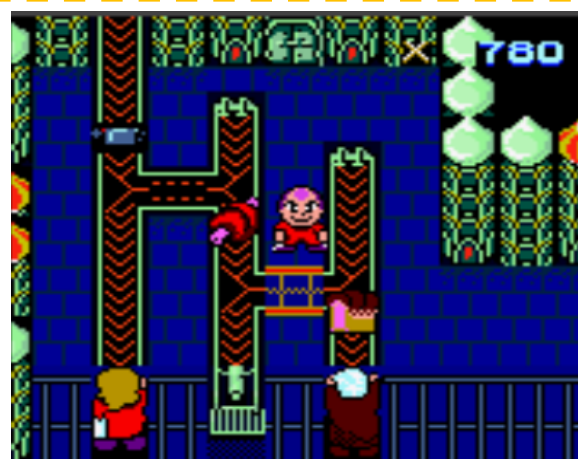
## JUGABILIDAD

Movemos al protagonista con la cruceta y con un botón podemos atacar gritando (si conseguimos el megáfono potenciaremos el ataque) el otro botón servirá para agarrar y soltar trozos de puente (que se conectarán con las cintas transportadoras para hacer nuevos caminos).

Cada nivel tiene cintas transportadoras con objetos (algunos buenos y otros malos) y en el suelo veremos interruptores que modificarán la trayectoria de las cintas, de manera que según si los estamos pisando o no, los objetos se moverán hacia un lado u otro. Cuando avancemos en el juego veremos que hay trozos de "puente" que podemos agarrar y soltar para crear nuevos caminos en las cintas.



Si pisamos el botón la carne llegará a la gente

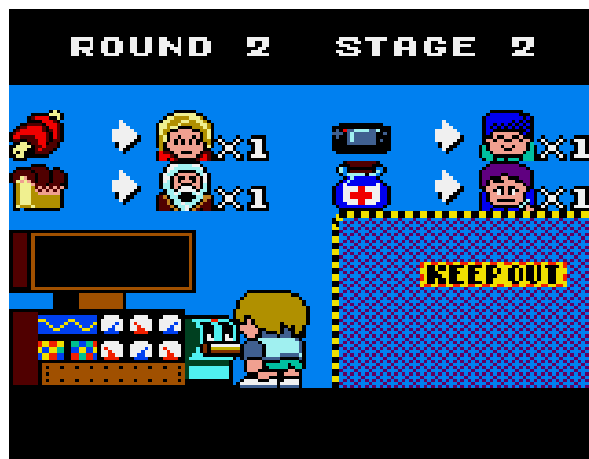


Podemos mover esos trozos de puente

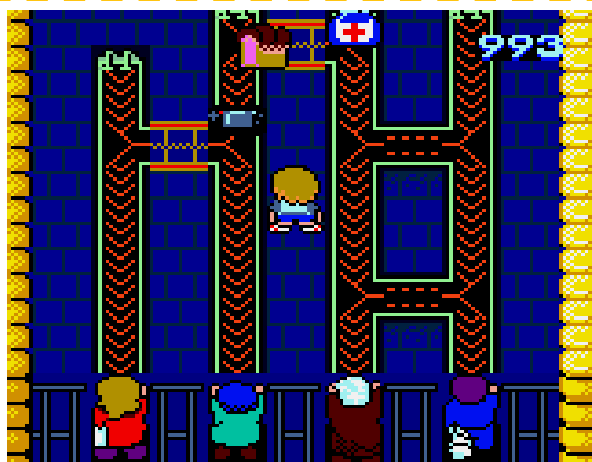


Nuestro objetivo es evitar a los enemigos, mientras logramos entregar los objetos correctos a las personas que esperan. Cada tipo de persona espera un objeto concreto (los niños una Game Gear, las mujeres carne, los que van en muletas medicina y los ancianos pan). Si conseguimos darle el objeto correcto a todas las personas de la cola antes de que se nos acabe el tiempo, habremos superado el nivel. Con el botón START podremos ver la lista de personas que están pendientes de recibir el objeto.

Los controles son muy simples y responden bien, aunque hay que tener en cuenta que nuestro protagonista hace un salto automático cuando andamos por encima de las cintas transportadoras, de manera que durante ese momento no podemos cambiar de dirección.



Cada persona quiere un objeto distinto



Todos están esperando sus objetos



Felicitando a Gorvachev por superar un mundo

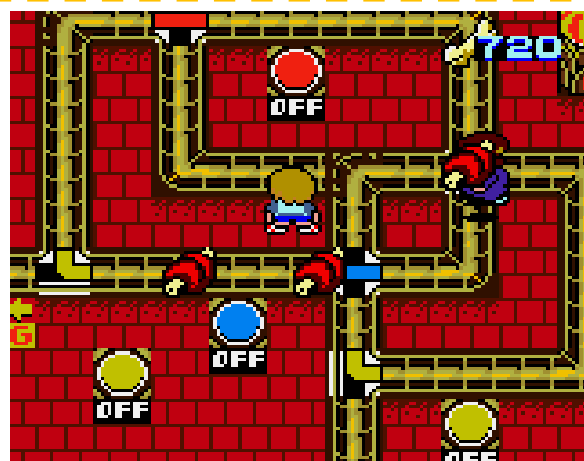
## DURACIÓN

Nos encontramos con 4 mundos, cada uno dividido en 8 niveles. La dificultad empieza siendo muy baja, con un solo enemigo, un nivel pequeño, un interruptor y un único objeto que entregar, pero conforme vamos jugando el juego se complica mucho más con niveles más grandes, más interruptores, nuevas mecánicas (como colocar los trozos de puente) y diferentes objetos que entregar a las diferentes personas.

Es un juego que se puede completar en una hora, pero para ello requiere echar bastantes partidas y no perder los nervios, pues a veces es difícil completar el nivel mientras evitamos o contenemos a los enemigos. En caso de que nos maten todas las vidas tenemos continuaciones limitadas.

## CONCLUSIÓN

*Factory Panic* (o *Ganbare Gorby*) es un juego muy simple en cuanto a conceptos, pero también muy entretenido y con una dificultad gradual que lo hace muy interesante. Si os gustan los juegos de habilidad con un ligero componente de puzle, deberíais probarlo.



El juego se complica conforme avanzamos

# DOUBLE DRAGON

## The Revenge of Billy Lee

**Nombres:** *Double Dragon* (América)  
*Double Dragon: The Revenge of Billy Lee*  
(Europa)

**Plataforma:** Game Gear

**Jugadores:** 1

**Género:** Beat'em up

**Desarrollado por:** Virgin Games

**Año:** 1992 (América) 1993 (Europa)

*Double Dragon* fue uno de esos juegos que popularizó los beat'em up y por lo tanto siempre será una de las más recordadas dentro de ese género. El éxito de los Hermanos Lee fue tan grande, que *Double Dragon* llegó a una infinidad de plataformas distintas y tuvo muchísimos juegos (unos mejores que otros). Si queréis saber más de esta saga, os recomiendo nuestro número 3, donde hay un especial dedicado a la misma.

Normalmente, la historia de *Double Dragon* es la siguiente: Unos delincuentes secuestran a una mujer, que resulta ser la ¿novia? De Billy Lee (o Jimmy Lee) de manera que los hermanos van por la calle partiendo caras hasta encontrar al responsable y salvar a Marian. La mayoría de versiones usaron esta historia, sin embargo algunas (como la de NES) optaron por cambiarla para introducir ideas nuevas como que Jimmy Lee es el líder de los villanos (concepto que posteriormente se usó en la serie de animación de *Double Dragon*).

En esta ocasión voy a hablar de la versión de Game Gear, que entraría en la categoría de las versiones que se inventaron la historia, aunque es un poco difícil saber exactamente de qué trata el juego pues hay varias versiones de la misma (una según la caja, otra según el manual y una tercera según el juego). Si nos centramos en lo que sucede en el videojuego en sí, veremos que Billy Lee recorre las calles en solitario buscando a su hermano Jimmy Lee, quien parece haber sido asesinado por una banda de delincuentes. Quizás ese cambio de historia hizo que este juego se renombrara en Europa como *Double Dragon The Revenge of Billy Lee*, aunque en América se llamó simplemente *Double Dragon*.





## GRÁFICOS

El mejor apartado del juego, sin ninguna duda. Las ilustraciones son buenas y aparecen al inicio del nivel, al completarlo, al continuar y al terminar el juego.

El sprite de Billy es bastante bueno y colorido, con detalles como una bandana, botas y diferentes tonos de azul para su ropa. Lamentablemente las animaciones son regulares, hay algunas que están bien (y se agradece que tenga diferentes animaciones de movimiento para cada arma), pero en líneas generales, el movimiento del personaje es algo "acartonado".

Los enemigos son bastante genéricos y simples desde el inicio (punks y tipos cachas) y luego se van volviendo algo más llamativos (tipos con armadura y ninjas...) y obviamente se repiten bastante, algo muy habitual en el género, de manera que creo que tampoco hay que ser muy duro en ese aspecto. No tienen grandes animaciones, pero se ven bien y con eso me vale. Los jefes finales tienen diseños propios, pero tampoco son especialmente notables, vamos que muchos de ellos valdrían como enemigos comunes, excepto el enemigo final, que tiene dos formas distintas, las dos muy llamativas.

Los escenarios son muy buenos, tienen un gran número de detalles (incluso hay elementos destruibles, como el coche del primer nivel), hacen buen uso del color y son muy variados (empezamos en las calles, pero después veremos pubs, un centro comercial, un tren, una granja, una mansión, un templo...), incluso dentro de un mismo nivel vemos diferentes tipos de escenarios, siendo el del enemigo final de los más llamativos (aunque no encaja demasiado con la estética de *Double Dragon* y sería más propio de un *Contra*).



Los gráficos son coloridos y los sprites grandes



Los escenarios son muy variados



Anuncios de Chuck Rock y CyberCop en el metro



El jefe final tiene un aspecto temible

## SONIDO

Los sonidos son bastante decentes, hay cierta variedad y aunque no sean increíbles, creo que no hay pegadas que ponerles. Las músicas no son las típicas de *Double Dragon*, así que aunque la banda sonora sea decente (quizás la del tercer nivel es la más floja de todas), es difícil no echar de menos algún que otro tema clásico.

## JUGABILIDAD

Tenemos un botón para dar puñetazos y de patadas. Si presionamos los dos botones a la vez, Billy hará un desplazamiento rápido hacia adelante (pero perderá algo de vida), si presionamos una dirección y un botón podremos hacer ataques distintos como golpes bajos o saltos con voltereta y patada.

Es habitual en los *Double Dragon* el poder usar armas para atacar a los rivales, aunque en esta versión podemos decir que el juego da un paso más allá, porque además del típico bate de béisbol, nos encontraremos con armas de fuego (pistolas y escopetas) que no son nada habituales en esta saga. Las armas (y otros ítems) se agarran del suelo presionando abajo y el botón de puñetazo.



¡Patada voladora!

A la hora de jugar, este juego se siente un tanto desbalanceado, porque a veces tenemos la sensación de que los enemigos tienen mucha prioridad y es difícil golpearlos sin recibir daño, pero cuando aprendes a jugar un poco más, te das cuenta de que también puede suceder lo contrario, ya que podemos abusar de algunos ataques concretos (como la voltereta o la patada baja) para golpearlos a ellos sin que puedan hacer absolutamente nada. Si aprendéis bien donde colocaros y donde situar a los enemigos notaréis una gran ventaja (como es habitual en el género).



Billy podrá usar armas de fuego



Las volteretas nos serán de gran ayuda

## DURACIÓN

El juego consta de 6 niveles, cada uno dividido en varias fases. Como no podía ser de otro modo, cuando vayamos avanzando fases nos encontraremos con jefes finales (que serán reutilizados en el último nivel del juego). Como he explicado antes, si aprendemos las rutinas de los enemigos y abusamos de algunos golpes concretos y además le sacamos partido a las armas, la partida se vuelve notablemente más fácil, aunque tampoco hay que fiarse, pues algunos enemigos son más fieros que otros y la vida baja rápidamente. En cuanto tengamos el juego por la mano, podemos tardar poco menos de una hora en completarlo.

## CONCLUSIÓN

*Double Dragon The Revenge of Billy Lee* para Game Gear es un beat' em up curioso, con buenos gráficos, pero menos brillante en el resto de apartados. Sin embargo me parece muy llamativo, pues es una "rareza" dentro de la saga *Double Dragon*, tanto por su historia, como por sus mecánicas jugables y solo por eso recomiendo jugarlo.



## TAZ-MANIA

**Plataforma:** Master System**Jugadores:** 1**Género:** Plataformas**Desarrollado por:** Technical Wave**Año:** 1993

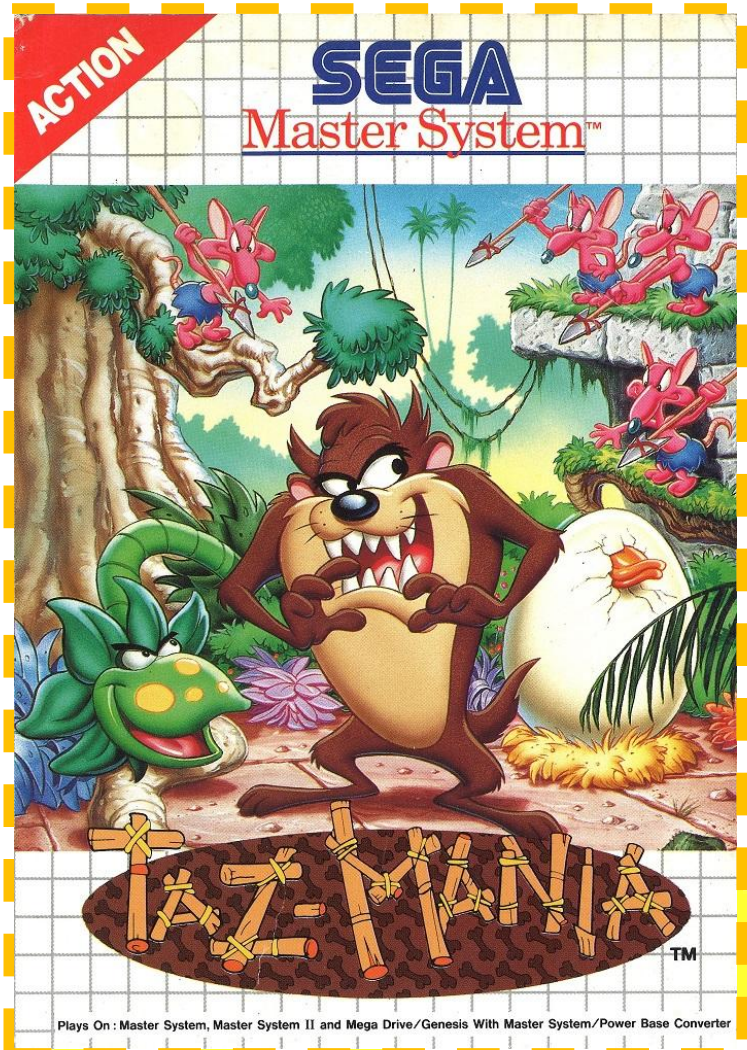
Taz, el demonio de Tasmania, se las ha apañado para protagonizar bastantes videojuegos, desde *Taz* para Atari 2600 (que en Europa fue cambiado para ser un juego de Astérix), sus juegos portátiles para Game Boy y Game Gear o sus apariciones en 16 bits, hasta sus aventuras tridimensionales como *Taz Wanted* o *Taz Express*.

Lo curioso de todo esto, es que Taz nunca ha sido de los personajes más populares, llegando el punto que fue quitado de los dibujos animados debido que uno de los productores de Warner Bros lo consideraba desagradable.

El creador de Taz (Robert McKimson) defendió su creación asegurando que recibía constantemente cartas de fans que pedían el regreso de Taz y gracias a esa mentira el personaje se mantuvo apareciendo de tanto en aventuras de otros personajes.

Con el tiempo Taz fue ganando nuevos fans y de alguna manera, en los años 90 su popularidad había aumentado tanto, que decidieron dedicarle una serie de televisión exclusivamente a él, donde todo sucedería en Tasmania, un ambiente tan alocado como el propio Taz. La aparición de dicha serie provocó que se lanzase más merchandising del personaje, lo cual incluyó un montón de videojuegos para diferentes plataformas. En esta ocasión comentaré la versión para Master System, que apareció entre 1992 y 1993 en Europa y posteriormente llegó a Brasil.

La historia de este juego trata de que el padre de Taz le cuenta a su hijo sobre un sitio llamado El Valle Perdido, donde viven animales extraños, como el pájaro gigante, cuyos huevos son del tamaño del propio Taz, nuestro protagonista, tan impresionado como hambriento decide ir a buscar el Valle Perdido para así comerse un huevo gigante, lo cual le traería más problemas de los esperados.



## GRÁFICOS

Posiblemente el mejor apartado del juego, Taz es reconocible, se mueve bien, cuando gira se nota cierta "potencia" (todo lo que toca sale volando) y tiene un buen número de animaciones (si lo dejamos quieto, si se come ítems...).

Los enemigos son más simples y genéricos (ratones, serpientes, plantas, esqueletos, momias, escorpiones) pero tienen un estilo similar a Taz. Entre los jefes de nivel podemos ver a algunos personajes de la serie como a Francis, Axel o Bull, y también hay una bruja que me imagino que es Hazel la bruja (personaje clásico de Looney Tunes).



Sprites grandes y gráficos muy coloridos

Los escenarios son algo típicos, (selva, cueva, templo...) algo que no creo que sea reprochable, pues es lo que se veía en la serie. Aunque si es cierto que los dos primeros niveles son demasiado parecidos (las llanuras y la jungla) compartiendo decoración e incluso el fondo amarillo (es cierto que en la canción de inicio de la serie decían que en Tazmania el cielo siempre era amarillo, pero no creo que fuese necesario llevarlo a la práctica). El tercer nivel (la cueva) es un cambio notable, con tonos azules y un fondo oscuro (que aprovecharon para "esconder" bombas en ellos), el templo es más colorido y posiblemente el más detallado de los escenarios con columnas y bloques de piedra y el Valle Perdido es una zona con acantilados y mar.

La historia se cuenta mediante texto (que leemos antes de cada nivel) pero el final, pese a ser simple, es muy divertido, así que no se le pueden poner pegas.



Taz contra Hazel la bruja



Francis intentando cazar a Taz

## SONIDO

Las melodías son correctas y transmiten correctamente el ambiente del nivel que estamos jugando, pero son muy cortas y eso hace que se repitan constantemente, el ítem de invulnerabilidad y las batallas de jefes tienen su propia música, lo cual se agradece.

Los sonidos tienen la variedad suficiente como para que se sienta bien jugar al juego (hay sonidos para el salto de Taz y su ataque en tornado, así como diferentes sonidos para los ítems que puede comerse).

## JUGABILIDAD

Controlar a Taz es muy simple, con un botón salta y con otro ataca, convirtiéndose en tornado (hay una barra que nos indica cuanto tiempo podemos mantenernos en tornado).

Sin embargo, parece que los programadores han querido plasmas la actitud salvaje de Taz, pues sus saltos tienen una inercia un tanto particular y su movimiento puede ser traicionero, pues Taz empieza caminando lentamente y poco a poco aumenta la velocidad, lo cual puede ser un problema en las zonas de plataformas (donde es más recomendable detener al personaje y volver a andar), también hay que tener en cuenta que cuando nos convertimos en tornado, el personaje se acelera y es muy fácil caerse por precipicios, algo que los desarrolladores del juego usaron a su favor, pues todos los niveles tienen rampas y precipicios esperando que cometamos un error.



Controlar el tornado requiere algo de práctica



En este nivel podemos tener problemas con los saltos

En nuestra aventura veremos unos pocos ítems, como la estrella (nos da invulnerabilidad contra enemigos), los pollos (nos rellenan la vida), las bombas (nos quitan vida) y las caras de Taz (que son vidas extra). Para obtener un ítem tendremos que andar a su lado, Taz automáticamente lo agarrará y se lo comerá (así que cuidadito con las bombas), si tocamos un ítem convertidos en tornado lo lanzaremos fuera de la pantalla (ideal para quitar las bombas del medio).

Aunque el juego empieza siendo muy sencillo y nos dan muchas vidas extras, requiere bastante paciencia, pues el control de Taz es un tanto particular y el diseño de niveles incluye bombas colocadas estratégicamente para que sean muy difíciles de evitar y algunos saltos a ciegas que nos pueden llevar a una muerte instantánea.



Hay muchos precipicios y es fácil caerse



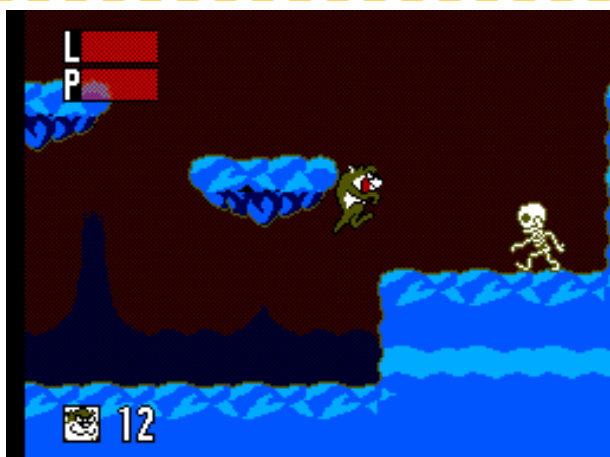
Hay bombas puestas con muy mala idea



## DURACIÓN

Nos encontramos con 5 niveles (Llanuras, Jungla, Cueva, Templo y Valle perdido) cada uno dividido en varios niveles y con un jefe final tratando de amargarnos la vida (aunque no son tan fieros como parecen). El juego no es especialmente largo (se puede completar en media hora) y nos dan facilidades (hay bastantes vidas y podemos continuar), su dificultad no es especialmente alta, aunque eso no significa que Taz no vaya a morir unas cuantas veces, pues el control de Taz, los saltos a ciegas y las bombas, juegan en nuestra contra.

Una vez completado el juego, el único aliciente para rejugarlo es tratar de hacerlo más rápido o rebuscar por los escenarios los ítems y vidas ocultos (a veces incluso hay habitaciones ocultas llenas de ítems).



Ese esqueleto va a descubrir que con Taz no se juega



Pantalla de título

## CONCLUSIÓN

*Taz-Mania* es un juego de plataformas bastante entretenido, su personaje le da un toque salvaje y aunque tiene momentos que pueden ser injustos, es bastante agradable de jugar. Si os gustan las plataformas o el personaje, no dudéis en echarle una partida.

Skullo



# BATMAN RETURNS

**Plataforma:** Super Nintendo

**Jugadores:** 1

**Género:** Beat'em up, Acción

**Desarrollado por:** Konami

**Año:** 1993



Batman siempre ha tenido cierta suerte en el mundo de los videojuegos (sobretudo si lo comparamos con Superman) y debido a ello hay un alto número de juegos de este personaje, que son bastante buenos. En el pasado ya comenté *Batman The Video Game* para NES y *Batman Returns* de Game Gear (que era casi igual que el de Master System), a continuación voy a comentar la versión lanzada por Konami en 1993 para Super Nintendo.

## GRÁFICOS

Este juego hace un gran esfuerzo en basarse en la película *Batman Returns*, lo cual se nota desde su larga introducción (con ilustraciones representando escenas concretas de la película y donde vemos que Batman, Catwoman y el Pingüino se parecen a los actores que la protagonizaron), hasta las escenas entre niveles, donde se intenta seguir la trama de la misma.

Dejando de lado el parecido con la película, este juego es gráficamente notable, con unos sprites grandes y llamativos. Batman se ve genial y tiene un amplio número de ataques, los enemigos comunes están bien, pero se repiten bastante (como suele pasar en este tipo de juegos), los jefes finales son interesantes, pero también tendremos que pelear más de una vez contra Catwoman y el Pingüino.



Las ilustraciones representan bien la película

Los escenarios representan escenas de la película y suelen contar con elementos decorativos destruibles (bancos, señales de tráfico, escaparates...) y algunos añadidos que hacen que el juego luzca un poco más (nieve y personas huyendo, niveles oscuros con pequeñas franjas de luz que iluminan a los personajes, elementos decorativos en primer plano, la transición entre niveles con el logo de Batman...).

En general, se nota que trabajaron mucho este aspecto y el resultado es muy bueno, creo que es muy difícil reprocharle algo a este juego en su apartado gráfico, pues además de verse muy bien, sigue la película de manera tan fiel que nos veremos dentro de escenas concretas de la misma. Es cierto que eso también provoca que los jefes y enemigos estén algo limitados, pero creo que el resultado general es tremendamente satisfactorio.



Batman repartiendo justicia



Rodeado por un ejército de pingüinos

## SONIDO

La banda sonora también está basada en la que hizo Danny Elfman para la película, de manera que mientras les partimos la cara a los payasos del Circo Triángulo rojo, escucharemos esas bellas y misteriosas composiciones, y el mítico tema de Batman de los 90. La música tiene un tono misterioso, pero hay bastante variedad entre los temas como para no aburrir.

Los sonidos también son sorprendentemente buenos, las voces y los golpes suenan bien, pero además hay algunos detalles interesantes, como que cuando lanzamos a los payasos contra elementos del escenario haya variedad en el ruido que hacen, dependiendo de contra que se choquen (metal, madera, piedra, cristal), lo cual me parece un detalle muy agradable y demuestra lo trabajado que está este apartado.

## JUGABILIDAD

Este juego se divide en tres tipos de niveles:

**Beat'em up:** Lo típico de la época, nos podemos mover hacia arriba o abajo y Batman puede saltar y golpear, hacer una sucesión de golpes si presionamos el botón de atacar varias veces, agarrar a los enemigos si nos acercamos (podremos movernos con ellos o lanzarlos contra la pared o incluso chocar las cabezas de 2 enemigos si tenemos uno a cada lado) y hacer el típico ataque que nos quita a todos los enemigos de encima a cambio de perder algo de vida (presionando patada y salto a la vez). También se añaden algunos elementos más novedosos en ese género, como la posibilidad de cubrirnos de los ataques (con L o R) que se puede combinar con la de lanzar una bomba que elimine a los enemigos en pantalla (botón X, mientras nos cubrimos) y poder elegir (con SELECT) entre los dos gadgets más típicos de Batman, el batarang (atontará a los enemigos y también hará que algunos pierdan sus armas) y el bat-gancho (nos sirve para colgarnos del techo y hacer una patada voladora, pero en un momento puntual también podemos usarlo para agarrar un trozo de pared y atacar al primer jefe (como la escena de la película).



Podemos lanzar a los enemigos contra la pared





La bomba afecta a todos los enemigos



Los niveles de plataformas son más exigentes

**Plataformas y Acción:** En este tipo de niveles solo podemos movernos a izquierda o derecha y aunque los controles de Batman se mantienen, hay algunos cambios, como que nuestro ataque principal sea el batarang en lugar de un puñetazo y que el bat-gancho nos sirva para colgarnos de la pared y del techo (ambas armas estarán disponibles a la vez, una en el botón de golpear y otra en el de arma secundaria).

**Conducción:** Hay un nivel donde controlamos al Batmóvil y tenemos que disparar a motoristas enemigos, es bastante fácil de entender (mover el vehículo hacia los lados y darle al botón para atacar).



Conduciendo el Batmóvil

En general, los controles responden bien en todos los tipos de niveles, aunque (como suele pasar en los juegos de Batman), el uso del gancho para engancharnos a paredes y techos en los niveles de acción y plataformas requiere algo de paciencia, de lo contrario podemos perder vidas tontamente.

El nivel del Batmóvil es interesante, pero sin duda los mejores niveles son los de Beat'em up, principalmente porque los jugadores estamos más familiarizados con sus mecánicas y porque es muy satisfactorio golpear a los enemigos y lanzarlos contra la pared.

## DURACIÓN

Este juego se compone de 7 niveles, la mayoría de ellos divididos en varias partes y con al menos un jefe final esperándonos.

Las partes de acción y plataformas, donde tenemos que usar el gancho para colgarnos del techo, pueden ser las más peliagudas durante nuestra primera partida (es fácil caerse y perder una vida) y algunos combates contra los jefes también son duros, principalmente por la enorme cantidad de vida que te pueden quitar con un ataque, de manera que tendremos que aprendernos bien sus rutinas (y usar sabiamente las habilidades y armas de Batman).



Encontronazo con Catwoman

Para completar este juego disponemos de continuaciones limitadas, pero la dificultad es bastante ajustable gracias a que podemos modificar el nivel de dificultad y el número de vidas, de manera que este juego se puede adaptar rápidamente a casi cualquier nivel de jugador.

Lamentablemente, este juego no tiene ningún modo para dos jugadores, lo cual es una pena, pero teniendo en cuenta que el desarrollo del juego va ligado a la película y que hay niveles que habrían sido algo complicados de hacer para dos jugadores, es comprensible que tomaran la decisión de no incluir esa opción.



Destruyendo el vehículo del Pingüino



Nos enfrentaremos al Pingüino varias veces

## CONCLUSIÓN

*Batman Returns* para Super Nintendo es un juego muy recomendable, para los amantes de los beat'em ups y los juegos de acción, por supuesto, es un juego obligado para los fans de Batman y de la película en la cual se basa.

Es cierto que quizás las zonas de plataformas y acción son algo más flojas que las de beat'em up, pero aun así es un juego divertido, donde se disfruta

Skullo

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

**BONUS MAGAZINE**  
Revista de videojuegos y otras frikadas VS Capcom

**BONUS MAGAZINE**  
Revista atemporal de videojuegos y otras frikadas

**ANÁLISIS**  
The Legend of Zelda  
Power Rangers  
Jurassic Park 2  
Super Puzzle Fighter  
Sub Sea  
Super Pac-Man

**REVISIÓN**  
AVGN The Movie

**PERIFÉRICO**  
Family Disruption

**ANÁLISIS**  
Dragon Ball Z Hyper Dimension  
Double Dragon 2  
Rolling Thunder  
Cotton: Fantastic Light Dreams  
Pitfall to Lost Caverns  
Neo Geo Cup 98 Plus Color  
Columns II  
Nirx Downfall  
Mario and Yoshi  
The Flash

**PERIFÉRICO**  
Analogue NES

**PERSONAJE**  
Aqua's Dream

**COMPETITIV**  
Construcción en partidas (I)

**COMPETITIV**  
Construcción en partidas (II)

**GAME BOY**  
Pokémon Pinball



## TOP HUNTER: RODDY &amp; CATHY

**Plataforma:** Neo Geo y Neo Geo CD**Jugadores:** 1 o 2**Género:** Acción, Plataformas**Desarrollado por:** SNK**Año:** 1994

Los malvados piratas conocidos como Klaptons han invadido cuatro planetas, de manera que dos cazarecompensas conocidos como Roddy y Cathy tienen la árdua tarea de derrotarlos, lo cual no será fácil pues el ejército de los Klaptons cuenta con una infinidad de soldados, así como robots gigantes y vehículos extraños.

*Top Hunter Roddy and Cathy* es un juego de Neo Geo que mezcla diversos géneros, pues por un lado parece tener un toque plataformero (a los *Blues Journey*), pero también está centrado en la acción (como *Spin Master*) y cuenta con ataques especiales que se ejecutan como si fuesen los típicos de un juego de lucha, además de permitir la posibilidad de jugar en dos planos distintos (como sucedía en *Fatal Fury*) lo cual lo hace muy interesante y digno de ser analizado.



## GRÁFICOS

Nuestros dos personajes son distintos de manera que cada uno tiene sus propios sprites, aunque a la hora de atacar hagan lo mismo, lo hacen de diferente manera, lo cual aporta una variedad visual que se agradece. Las animaciones son suaves (y hay algunas muy divertidas, como cuando nos chafa una pared) y los ataques especiales llaman la atención (especialmente si tenemos power ups para hacer las versiones más potentes).

Los enemigos son numerosos, aunque la mayoría de ellos tienen un aspecto similar (rechonchos y con una especie de capucha) pero los vemos haciendo una gran cantidad de acciones distintas (dormir, estar en el techo como murciélagos y caer volando...) lo cual les dota de cierto encanto. Además esos mismos enemigos aparecen entre nivel y nivel con carteles (y se ríen de nosotros en la pantalla de Game Over) de manera que es fácil recordarlos.





Fondos detallados y personajes simpáticos



Los enemigos tienen reacciones graciosas

Durante los niveles también nos encontraremos con robots, vehículos, peligros (rocas, llamaradas...) y otros enemigos más resistentes, así como jefecillos fase (que usan como base el sprite del protagonista del juego, pero con cambios suficientes como para no parecer una copia exacta). Los jefes finales cumplen con su parte, pues son más llamativos e impresionantes que los jefecillos.

Hay cuatro planetas para superar, cada uno de una temática distinta, que lamentablemente hemos visto en un millón de juegos: Fuego, Hielo, Bosque y Viento (que vendría a ser el nivel de "Montaña"). El nivel de detalle de los escenarios es muy alto, además cada uno tiene dos planos para que los personajes puedan pasar de uno a otro (aunque no hay ningún cambio notable en el sprite del personaje). Así que, aunque la temática esté muy vista, hay que admitir que hicieron muy buen trabajo, pues todo está muy elaborado.

El apartado gráfico general es muy bueno, su nivel de detalle en los escenarios, los vehículos, las animaciones y el humor, hacen que nos recuerde a *Metal Slug* tanto en estética, como en calidad (aunque teniendo en cuenta que *Metal Slug* apareció más tarde que este juego, debería decir que *Metal Slug* se parece a *Top Hunter*).



Rodeado de enemigos



Podemos usar vehículos

## SONIDO

Cada mundo tiene su propia música que lo representa con bastante acierto y cuando nos encontramos con un jefe, también cambia la música para hacernos sentir en peligro, lo cual está muy bien.

En cuanto a sonidos, pues aunque no haya demasiadas voces, si que nos encontramos ante una gran variedad de sonidos para representar los golpes, ataques especiales, caídas y destrucción que se va a ocasionar durante la partida.

## JUGABILIDAD

Golpeamos con el botón A, si lo dejamos presionado podemos agarrar a los enemigos a cierta distancia, si presionamos arriba y el botón podemos hacerlo hacia arriba. El botón B sirve para saltar y el botón C para cambiar de planos.

A la hora de atacar a los enemigos tenemos bastantes opciones: podemos saltar y pisarlos, podemos lanzarles objetos, usar armas e incluso vehículos, pero es que eso es solo el principio, pues también podemos hacer ataques especiales más propios de juegos de lucha, tal y como explicaré a continuación.

Si presionamos varias veces el botón de ataque nuestro personaje hará un montón de golpes rápidos, podemos lanzar diferentes bolas de energía podemos hacer el típico Hadoken (medio círculo de abajo hacia adelante y el botón) o un ataque por el suelo (medio círculo de arriba hacia adelante y el botón), si hacemos un Shoryuken (adelante, abajo y diagonal abajo-adelante + botón) haremos un gancho, si mantenemos la diagonal abajo-atrás un segundo y luego presionamos adelante y el botón, nuestro personaje hará una carga hacia adelante. Podemos deslizarnos por el suelo y atacar haciendo un Hadoken y el botón de salto. Si presionamos hacia abajo un momento y luego presionamos arriba y el botón de salto haremos un salto más alto que dañará a enemigos, saltamos hacia adelante y presionamos abajo y el botón de ataque haremos un golpe hacia abajo. Como podéis ver, los personajes pueden hacer muchos movimientos especiales, así que os aconsejo que probéis más combinaciones para ver si descubrís alguno más. Durante la partida podremos obtener Power Ups que permitirán potenciar a nuestro personaje para que haga ataques más poderosos.

Los controles responden muy bien, pero hay que admitir que el tener tantos ataques especiales puede abrumar de primeras, pero tampoco es que sea obligatorio saber hacerlos todos (aunque admito que ayudan mucho contra los jefes) y algunos son muy fáciles de hacer (como el Hadoken).



Podemos estirarnos para agarrar enemigos u objetos



Lanzando un "Hadoken"



Nuestro personaje brillará si está mejorado con Power Ups



Peleando contra el jefe del planeta del Viento



## DURACIÓN

Nos encontramos con 4 planetas para superar (podemos elegir el orden en el cual queremos jugarlos), cada uno de ellos dividido en varias fases (2 fases en la versión Arcade y 3 en la versión Neo Geo), cada una de ellas cuenta con un jefecillo (un personaje similar a nuestro protagonista), en ocasiones con un jefe intermedio (algún tipo de maquinaria o vehículo) y un jefe final (que habrá que derrotar buscando la rutina correcta). Nuestro personaje es una máquina de matar, pero pierde la vida muy fácilmente, de manera que tendremos que ser muy cuidadosos a la hora de jugar para no perder vidas tontamente.

A la hora de rejugarlo tenemos 4 niveles de dificultad para elegir, el poder jugar con un amigo y también revisar los niveles en busca de los bonus ocultos que nos hayamos saltado (algunos están bastante escondidos) y la curiosidad de que dependiendo del orden en el cual juguemos los niveles, pueden haber cambios en los peligros del nivel, dándole así un toque “novedoso” para quien ya haya completado el juego. Además, en la versión japonesa se puede sacar un ending distinto si derrotamos a los jefes finales con ataques especiales específicos.



Dos jugadores contra uno de los jefes



Existen fases de bonus ocultas

## CONCLUSIÓN

*Top Hunter Roddy and Cathy* es un gran juego de acción y plataformas, tiene mucho sentido del humor, gráficamente es muy llamativo y jugablemente tiene muchísimas posibilidades, así que no puedo decir nada malo de él, me parece muy recomendable para cualquier jugador.

Skullo

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



NÚMERO 05  
ESPECIAL FATAL FURY



NÚMERO 12  
ESPECIAL KOF





## DRAGON BALL Z V.R.V.S.

**Plataforma:** Arcade

**Jugadores:** 1 o 2

**Género:** Lucha

**Desarrollado por:** Banpresto

**Año:** 1994

En esta revista los juegos de Dragon Ball siempre han tenido un hueco, tal y como demuestra el amplio número de juegos comentados de esa saga, como el genial *Dragon Ball Advanced Adventure*, los “particulares” *Dragon Ball Z The Legend* y *Dragon Ball Z Ultimate Battle 22*, los clásicos de 16 bits *Dragon Ball Z Super Butoden 2*, *Dragon Ball Z BuyuRetsuden* y *Dragon Ball Z Hyper Dimensions* y los juegos de Arcade que publicó Banpresto *Dragon Ball Z* y *Dragon Ball Z 2 Super Battle*.

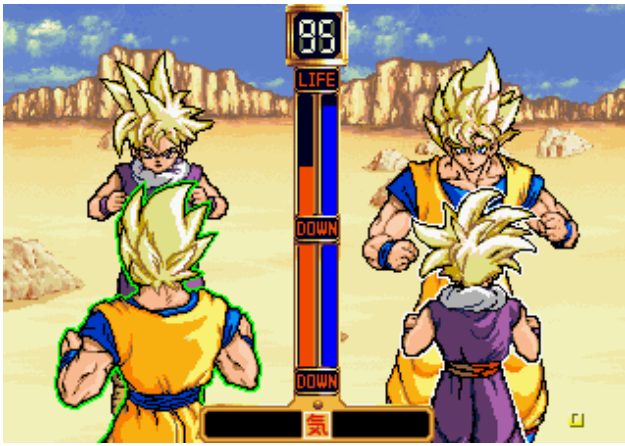
Cuando Banpresto publicó los dos juegos de Arcade, también se encargó de desarrollar un tercero que se quedó oficialmente en Japón (a saber si alguna máquina recreativa llegó a occidente, como sucedió con los juegos anteriores). Este tercer juego de Arcade se llamó *Dragon Ball Z V.R.V.S.* y podemos decir que es el hermano raro de los otros dos, pues abandona el estilo de lucha tradicional, para proponer una jugabilidad a medio camino entre un juego de peleas y el clásico *Punch-Out* de Nintendo.

### GRÁFICOS

Las ilustraciones de los personajes son geniales, parecen sacadas directamente de la serie, el enemigo final fue diseñado por Akira Toriyama y se nota, pues tiene muchos elementos que ya hemos visto en otros personajes de Dragon Ball Z.

Durante el combate veremos que la pantalla está partida, de manera que veremos a nuestro personaje de espaldas y el rival de frente a la izquierda, y a nuestro personaje de frente y el rival de espaldas a la derecha. Esto tiene mucho sentido para el modo a dos jugadores, pero admito que para el de un jugador queda algo raro.





Los personajes están muy bien representados



Ozotto el jefe final creado para este juego

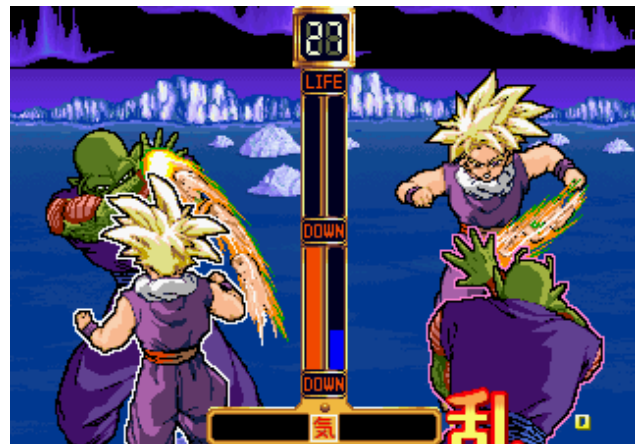
Los sprites de los personajes son grandes y coloridos, los luchadores son reconocibles y parecen sacados directamente de la serie de televisión, puede que algunas animaciones no sean muy suaves, pero en líneas generales los movimientos son rápidos y los efectos visuales (acompañados de los sonoros) provocan la sensación de estar viendo un combate del anime. Las ilustraciones del juego (pantalla de inicio, finales de los personajes) también están muy bien hechas respetando el estilo de Toriyama.

Los escenarios donde suceden los combates son muy sencillos, pero intentan aportar variedad (terreno con montañas, una ciudad, un desierto, una zona de mar con icebergs) y el combate final tiene un aspecto extraño, como si fuese en otro planeta). Lo mejor de los escenarios es que transmiten cierta sensación de libertad o tridimensionalidad, aunque en realidad los luchadores tengan los desplazamientos limitados.

En líneas generales, *Dragon Ball Z V.R.V.S.* acierta con el apartado visual, los personajes son grandes, los ataques de energía causan impacto y los escenarios, pese a su sencillez ofrecen variedad y una (falsa) sensación de libertad.



Piccolo recibiendo un golpe fuerte de Goku



Los escenarios son sencillos pero variados

## SONIDO

La música intenta animar el combate, pero lo cierto es que es difícil prestarle atención porque la cantidad de explosiones, golpes y sobretodo gritos de los personajes tapan completamente las melodías, hasta el punto de que puedes olvidarte de que existen.

Cada personaje tiene bastantes voces (incluso tienen charlas antes de combatir) así como un montón de gritos (entre los que se encuentran los nombres de sus técnicas más famosas), la verdad es que definiría este juego como "bastante ruidoso" debido a que los combates provocan una continua sucesión de sonidos y gritos (que seguro que funcionaron de maravilla para hacer que la gente se acercara a ver la máquina recreativa).



## JUGABILIDAD

Los controles son más sencillos de lo que parece de primeras. Si presionamos arriba nuestro personaje se protegerá (también podemos protegernos presionando los dos botoques de ataque a la vez), si presionamos izquierda o derecha esquivaremos los ataques (en caso de que nos hayan atacado por ese lado, tendremos la oportunidad clara de contraatacar, al estilo *Punch-Out!*) y si presionamos abajo unos segundos y luego arriba, nuestro personaje cargará y lanzará un ataque fuerte contra el rival. En este juego se usan 3 botones, dos de ellos serán para dar puñetazos y el tercero para volar (nos permite movernos rápidamente por el escenario).



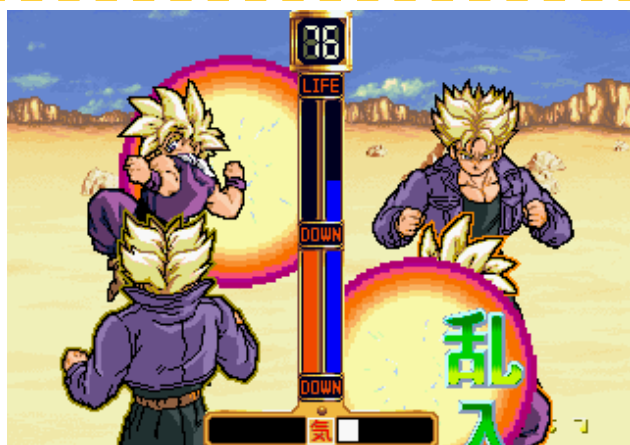
Gohan expuesto a un contraataque de Gokū

Con respecto a los ataques especiales (Kame Hame Ha, Big Bang Attack, Masenko y similares), nos encontramos con que cada personaje tiene un par de ellos, pero los comandos para hacerlos varían entre ellos y algunos son rarísimos. Por ejemplo, para hacer un Big Bang Attack con Vegeta basta con presionar el botón de puñetazo unos segundos y soltarlo, pero para hacer un Makkankosappo con Piccolo, hay que presionar el botón unos segundos y hacer casi una decena de giros de joystick de 360° para que el personaje lo cargue y lo lance. La mayoría de ataques especiales se hacen girando el joystick 360° un montón de veces combinado con algún botón antes del giro o después.

Los combates pueden ser ridículamente cortos y durar apenas unos segundos, principalmente porque el daño es muy elevado y porque se pueden lanzar muchos golpes rápidamente. Es relativamente fácil esquivar o protegerse de los ataques lentos, pero las ráfagas de golpes no dejan muchas opciones, de manera que es mejor protegerse o volar para huir. Si conseguimos esquivar un golpe concreto, el enemigo quedará expuesto y podremos castigarle, en ocasiones un personaje puede quedar atontado, lo cual nos deja un poco de tiempo para lanzar un ataque fuerte.

En las primeras partidas este juego se siente como que es una locura sin sentido, pero cuando aprendes a jugar ves que si tiene sentido, pero sigue siendo una locura. Las mecánicas defensivas se agradecen, pero no se sienten especialmente satisfactorias o primordiales (al contrario que en los *Punch-Out!* donde era vital aprender a esquivar para contraatacar), ya que en este juego se puede jugar a lanzar ataques a lo loco y aun así tienes la posibilidad de ganar en pocos segundos, de manera que la estrategia defensiva, pese a que existe, no es tan necesaria.

Los ataques especiales son interesantes, pero sus comandos tan extraños requieren cierto tiempo para ejecutarlos (es bastante fácil que el rival nos dé una paliza mientras lo estamos haciendo), así que conviene saber cuándo arriesgarse para lanzarlos. Si conseguimos hacer lo que queremos, sentiremos una gran satisfacción al arrancarle un buen trozo de vida al rival, pero en líneas generales diría que es casi más efectivo lanzar puñetazos rápidos, combinados con ataques fuertes, que dedicarse a buscar el momento idóneo para lanzar un Kame Hame Ha.



Gohan va a lanzar un ataque fuerte a Trunks



Al esquivar un golpe podemos contraatacar



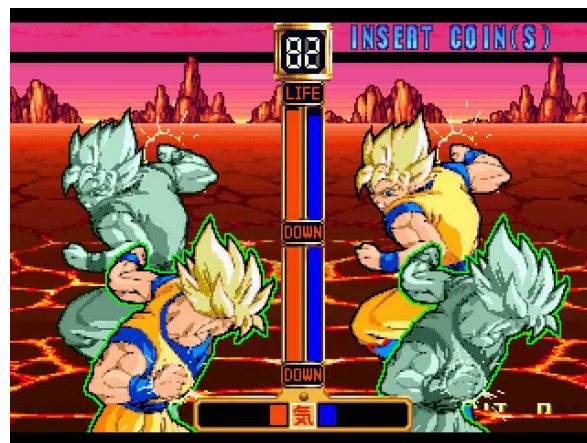
## DURACIÓN

Hay 6 luchadores, los cinco héroes (Piccolo, Goku, Gohan, Trunks y Vegeta) y el jefe final, un monstruo llamado Ozotto que tiene la habilidad de convertirse en otros personajes.

Una vez dominemos el juego, completarlo nos puede llevar poco menos de 15 minutos, ya que los combates pueden ser exageradamente rápidos, permitiéndonos ganar (o perder) en unos segundos. Es un juego muy escaso y por eso que creo que la verdadera gracia de este juego es echar algunas partidas con los amigos, pues al menos así nos echaremos unas risas.



Son Gohan contra Ozotto



Son Goku peleando contra su doble

## CONCLUSIÓN

*Dragon Ball Z VRVS* es un juego rarísimo, a medio camino entre un juego de *Dragon Ball* y uno de *Punch-Out*, visualmente llama mucho la atención y hasta puede ser divertido de primeras, pero en el fondo se siente muy limitado jugablemente y eso hace que canse muy pronto.

Sin embargo, quien sea fan de Son Goku y sus compañeros o quiera probar una versión loca y vitaminada de *Punch-Out* puede encontrarle cierto encanto, así que recomiendo al menos, echar unas partidas (a ser posible con amigos).

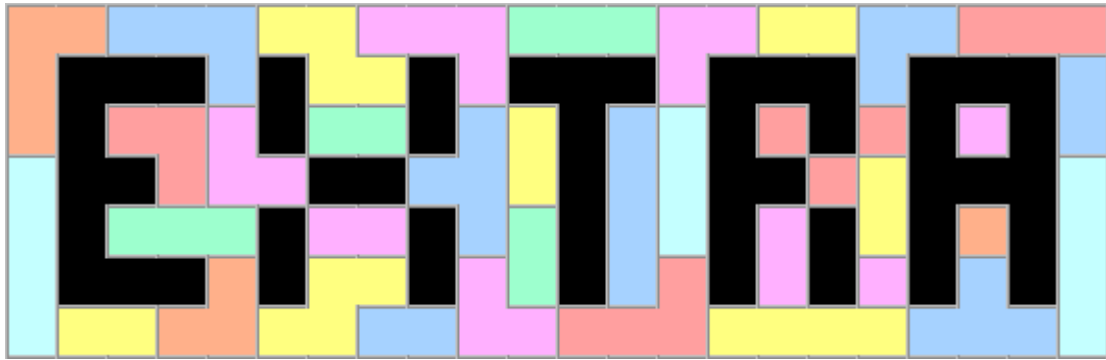
Skullo

**NO TE PIERDAS NUESTROS MONSTRUOSOS ESPECIALES**

**# 14 ESPECIAL GODZILLA - # 43 ESPECIAL KING KONG**



# ¡DESCUBRE CIENTOS DE JUEGOS CON LOS EXTRAS DE BONUS STAGE MAGAZINE!



## CADA EXTRA INCLUYE

- \* Más de 50 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)

**HAY 6 EXTRAS** dedicados a juegos Japoneses de Super Nintendo (más de 400 juegos)

**Y un EXTRA** dedicado a juegos japoneses de Game Gear (más de 50 juegos)



**¡LOS PUEDES ENCONTRAR EN EL BLOG DE BONUS STAGE MAGAZINE!**

## SAVAGE REIGN

**Nombres:** Savage Reign (Europa y América),  
Fuun Mokushiroku (Japón)

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

**Jugadores:** 1 o 2

**Género:** Lucha

**Desarrollado por:** SNK

**Año:** 1995

*Savage Reign* apareció en 1995 para Arcade, Neo Geo y Neo Geo CD y aunque nos pueda parecer que es el enésimo juego de lucha de SNK, en realidad nos encontramos ante un juego que trató de añadir algo nuevo, ofreciendo peleas que suceden en dos planos de altura (algo parecido a lo visto en *Fatal Fury*, pero mejor pensado). Lo cual permite a los personajes moverse rápidamente de el suelo a las plataformas que hay en la parte superior (o trasera) del escenario e incluso usar algunos de los elementos decorativos como armas.

La historia de este juego es muy simple y la hemos visto un millón de veces: un tipo muy poderoso (en esta ocasión un tal King Lion) reta al resto de luchadores de la ciudad en un torneo para ver quién es el más fuerte. Así que quizás lo único interesante de ella es que supuestamente todo sucede en South Town (la misma ciudad de *Art of Fighting* y *Fatal Fury*), aunque eso no significa que vaya a aparecer ningún personaje o escenario de esas sagas.

## GRÁFICOS

Los sprites de los luchadores son grandes y detallados, además de contar con bastantes animaciones tanto de pelea (algunos ataques especiales son geniales) como de movimiento (en parte gracias al segundo plano de los escenarios), además de algunos detalles de esos que siempre son agradecidos (Chung se cabrea si recibe daño y cambia su aspecto, al derrotar a los luchadores se les puede romper la ropa, hay zoom durante el combate...).



Chung se ha cabreado



Los diseños de los personajes son un tanto raros, pues algunos son dignos de un beat'em up (Joker el payaso o Gordon el policía con sobrepeso, cuyos nombres quizás son un homenaje a DC Comics), otros son los típicos que esperamos de un juego de lucha (el americano rubio y cachas, la chica guapa, el japonés que ha dedicado su vida a las artes marciales...), alguno que otro tiene un diseño poco habitual (Nicola, el niño científico que usa un escudo a lo Capitán América) y unos pocos tienen un toque clásico con algún elemento poco habitual (el maestro chino vestido con ropa de chico joven o los ninjas con máscara de gas y cuerpo excesivamente musculado) y ya que menciono al maestro chino (Chung) voy a decir lo obvio, que es imposible no pensar en Mutenroshi de *Dragon Ball* cuando lo ves por primera vez (paradójicamente Mutenroshi vistió de manera parecida a Chung en *Dragon Ball GT*, que salió después de este juego).



Eagle usando un ataque especial contra Mezu



Ataque especial de Joker

Dejando de lado los diseños, nos encontramos con que en el total de 11 luchadores (10 y el jefe oculto) hay 4 clones estéticamente hablando (Gozu y Mezu, King Lion y King Leo), que si bien es cierto que no pelean igual (por ejemplo Gozu y Mezu tienen algunos ataques distintos) a nivel estético son idénticos y eso les hace perder mucho encanto.

Los escenarios me han parecido muy interesantes, todos intentan representar al personaje (aunque admito que me pilló de sorpresa que el escenario de Joker fuese una especie de nave industrial en lugar de un parque de atracciones, una vez vi que en su escenario habían cosas raras como hipopótamos, me convenció). La mayoría de escenarios cuentan con público que les da un toque de vida muy agradable, que se echa de menos en los que no tienen mirones. Los escenarios cuentan con dos niveles de altura, que en la mayoría de casos son simples plataformas, pero en otros son elementos distintos, como el carro de luces del escenario de Max Eagle, lo cual nos permite ver a los luchadores peleando mientras están agarrados a algo. Las ilustraciones de selección de personaje, así como los finales y la introducción tienen buen aspecto y redondean el buen apartado gráfico.



El escenario de Joker está lleno de hipopótamos



Charla previa al combate

## SONIDO

Los sonidos de los golpes son gratificantes y las voces se escuchan bastante limpias (para la época). Las músicas intentan encajar con los escenarios y creo que la mayoría lo logran perfectamente. Muchas de las melodías representan perfectamente a los personajes, aunque he de admitir que la música de Carol encajaría más con Joker (por su toque circense o de parque de atracciones).

## JUGABILIDAD

Los botones A y B son para puñetazo y patada, la fuerza del ataque dependerá de si hemos tocado el botón levemente o lo hemos apretado un momento. El botón C sirve para usar nuestra arma a distancia y el botón D nos permite pasar de un plano del combate a otro (también podemos usar A+B al mismo tiempo). También podemos agarrar al rival (adelante y el botón de arma), hacer desplazamientos rápidos (dos veces la misma dirección o diagonal abajo-atrás y dos veces la misma dirección).

Este juego nos presenta las luchas de una manera un tanto particular, pues podemos pelear en dos planos distintos, algo ya visto en la saga *Fatal Fury*, pero que en esta ocasión parece cobrar más importancia, ya que podemos atacar con nuestra arma desde cualquier plano y además algunos escenarios tienen elementos distintos que afectan a la batalla (por ejemplo, en el escenario de Nicola hay una plataforma que desaparece y te puedes caer si estás subido en ella y en el escenario de Eagle puedes usar los focos como armas arrojadas si los golpeas).

Todos los personajes pueden usar su arma como proyectil, pero además también poseen diferentes ataques especiales que varían según el personaje así como un súper ataque especial, que solo se puede usar cuando tenemos poca vida.

Puede que los primeros combates sean algo caóticos, pero una vez nos acostumbremos a usar el arma y el movimiento entre planos, el juego se hace mucho más agradable y entretenido.



Carol ha cambiado de plano



Hayate evita el arma de Nicola cambiando de plano



Hayate ha pillado a Gordon por sorpresa





Gozu contra Chung



Carol a punto de lanzarle su arma a Hayate

## DURACIÓN

Disponemos de 10 luchadores para elegir y un jefe final oculto. No es una plantilla especialmente amplia para 1995 y eso hace que la duración del juego disminuya, pese a disponer de diversos niveles de dificultad para tratar de retornos. Si encontramos alguien con quien jugar, el juego revive notablemente, pues es muchísimo más divertido y gratificante jugar contra otra persona que contra la consola.



Selección de luchador



Nicola usando su especial contra King Leo

## CONCLUSIÓN

*Savage Reign* es un juego bastante olvidado, su mecánica de pelear en diferentes planos lo hace único (y en mi opinión está mejor ejecutada que en los *Fatal Fury*) y solo por eso merece una oportunidad, ya que aunque es cierto que está a años luz de los mejores juegos de lucha de Neo Geo, ninguno de ellos ofrece este tipo de combates.

Este juego tiene una secuela llamada *Kizouna Encounter*, aunque jugablemente sufrió un gran cambio, pues los combates entre planos desaparecen, para ofrecer personajes por parejas, al estilo *Marvel Vs Capcom*, de manera que si os gustan los personajes de este juego, echadle un vistazo a *Kizouna Encounter*.



Mezu ha congelado a Eagle

## PUZZLE'N DESU!

**Plataforma:** Super Nintendo

**Jugadores:** 1 a 4

**Género:** Puzzle

**Desarrollado por:** Nihon Bussan (Nichibutsu)

**Año:** 1995



Cuando hice los EXTRAS de juegos exclusivos de Japón que se lanzaron para Super Famicom y que se podían

jugar sin saber japonés, encontré muchos juegos que me encantaron y me costaba creer que nunca se lanzasen en occidente. Uno de esos juegos fue *Puzzle'N Desu*, que es el típico juego de puzzle donde tenemos que superar un montón de niveles pequeños a base de empujar bloques.

### GRÁFICOS

Nada más empezar a jugar veremos que este juego tiene gráficos sencillos pero muy coloridos y agradables. Los protagonistas (una especie de duendecillos o algo parecido) son pequeños pero muy graciosos y conforme vayamos superando mundos veremos que los niveles y los boques cambian de aspecto para adaptarse a la temática de cada uno (bosque, ciudad, mar, desierto, espacio...), lo cual ofrece una necesaria variedad para un juego de este estilo.

Pese a la simpleza gráfica, los programadores decidieron darle mucho encanto, pues además de variar los gráficos con cada mundo, añadieron algunas ilustraciones y animaciones (la introducción, al completar los niveles, al pasar de un mundo a otro...) que redondean el apartado gráfico general del juego.



Introducción del juego



Cada mundo tiene una temática distinta



## SONIDO

Durante el juego tendremos que pensar muy bien los movimientos que vamos a hacer, de manera que se agradece que la música sea tranquila y agradable. Conforme vayamos superando mundos veremos que la música también cambia para adaptarse a la temática del nivel, lo cual hace que tengamos una decena de melodías distintas mientras jugamos (así no se nos hacen pesadas), además algunas de ellas son especialmente pegadizas. Si nos queda poco tiempo, las melodías se acelerarán, abandonando así la sensación de calma para traernos la urgente necesidad de pensar rápido para no perder una vida.

Los sonidos son muy sencillos, pero están muy bien, la voz de nuestro personaje y el ruidito que hace al andar nos puede sacar una sonrisa, el sonido de los bloques al moverse, chocar y desaparecer es bastante agradable.

## JUGABILIDAD

Movemos a nuestro personaje con la cruceta y empujamos bloques con el botón, así de sencillo.

Nuestro objetivo en el juego es empujar los bloques para juntarlos en grupos del mismo tipo y hacer que desaparezcan, cuando no queden bloques en la pantalla pasaremos de nivel. Cuando nuestro personaje empuja un bloque lo hace desplazarse hasta que choque con algo (otro bloque o una pared) de manera que hay que calcular muy bien nuestros movimientos para no cometer errores o tendremos que hacer el nivel desde el principio.

La gracia de este juego es que permite usar el multitaq para que participen hasta 4 jugadores y eso nos permite cambiar la estrategia para superar los niveles, ya que, por ejemplo nos permite hacer “empujones en cadena” o lo que es lo mismo, un jugador empuja el bloque y cuando este pase por al lado otro jugador, este lo empuja hacia otra dirección cuando todavía está en movimiento, permitiendo así que hace un movimiento imposible de ejecutar en el modo para un jugador.

Conforme avancemos en el juego veremos nuevos tipos de bloques y terreno lo cual variará las condiciones (por ejemplo bloques que se mueven un número determinado de casillas, boques que solo se pueden empujar hacia una dirección concreta, bloques de hielo que se quiebran al empujarlos contra algo o terreno que mueve los bloques que estén encima, lo cual nos obliga a calcular al milímetro nuestra estrategia).

Si el modo principal nos cansa, podemos jugar al modo batalla, donde uno o más jugadores tienen que aplastarse los unos a los otros empujando bloques (en este modo además de empujar bloques podemos agarrarlos y girarlos para evitar quedarnos atrapados).

El concepto de este juego es simple y sus controles también, se hace muy agradable jugarlo desde el primer nivel y el hecho de permitir estrategias distintas cuando participan más jugadores lo hace todavía más interesante.



## DURACIÓN

Tenemos dos modos de juego, el de aventura (donde ir superando niveles) y el de batalla (donde tenemos que aplastar a los otros jugadores).

El modo aventura es notablemente largo, hay 10 mundos (cada uno formado por unos cuantos niveles) cuya dificultad va subiendo notablemente hasta volverse notablemente difícil superar los niveles antes de que se acabe el tiempo. Si participan más jugadores podemos facilitar bastante la tarea, aunque también cabe la posibilidad de que matemos a otro jugador sin querer aplastándolo con un bloque (afortunadamente en opciones se puede activar la posibilidad de que no mueran así y eso nos facilitará el juego algo más, porque podremos hacer nuevas estrategias usando a los otros jugadores como “topes” de los bloques), si aún así se nos atraganta el juego, también podemos desactivar el tiempo en opciones, lo cual lo hace más accesible. Además, podremos ir guardando la partida conforme avanzamos.

El modo batalla es más sencillo, elegimos un nivel y tratamos de matarnos entre todos, al estilo *Bomberman*, además podemos crear nuevos niveles con el editor.

Casi todo el juego está en japonés, pero no es difícil moverse por sus menús, aun así os los describo aquí para que no tengáis que ir probando. El menú principal nos ofrece: Modo historia (tras eso: empezar o continuar y después, un jugador o varios), Modo Batalla (con opciones en inglés), Editor (si mientras creamos nuestro puzle le damos a SELECT aparece un menú con: Cargar, grabar, borrar, jugar y salir) y Opciones (poner o quitar el tiempo límite, activar o desactivar el poder matarnos entre jugadores en el modo historia, el tipo de sonido y el test de sonido).

Este juego es completísimo en cuanto a duración, y el hecho de que puedan participar hasta 4 jugadores solo hace que sea todavía más rejugable.



Podemos editar niveles



A 4 jugadores es mucho más divertido



Pantalla de título

## CONCLUSIÓN

*Puzzle' N Desu* es un fantástico juego de puzle, es largo, divertido y su dificultad sube de manera gradual, para que siempre tengamos un reto por superar. Además permite hasta 4 jugadores, lo cual lo hace ideal para jugar con amigos (y si nos aburrimos de colaborar siempre podemos meternos en el modo de batalla), aunque jugar en solitario también es muy divertido y adictivo. Es un juego muy recomendable para cualquiera que disfrute de este tipo de puzles, porque además de ser divertido, es muy completo en cuanto a contenido.



# MICROMACHINES MILITARY

**Plataforma:** Mega Drive

**Jugadores:** 1 a 4 (1 a 8 compartiendo mando)

**Género:** Carreras

**Desarrollado por:** SuperSonic Software

**Año:** 1996

Los videojuegos de MicroMachines siempre me han parecido muy divertidos y agradables, quizás por ese motivo decidí hacer que el número 47 de esta revista estuviese dedicado a esa saga en particular.

Todos los que habéis probado esta saga (solos o acompañados) seguramente guardéis un buen recuerdo ya sea de los primeros juegos, o de las versiones en 3D posteriores donde se añadieron armas para atacar a los otros vehículos (al estilo *Super Mario Kart*). Puede que el añadido de poder disparar al rival parezca algo fuera de lugar en *MicroMachines*, pero lo cierto es que en el primer juego ya se podía hacer (con el Tanque) y de hecho esa idea terminó creciendo hasta tener su propio juego: *MicroMachines Military*, que parece ser el más olvidado de los clásicos de esta saga, quizás porque se lanzó bastante tarde (en 1996) y exclusivamente en Europa y para Mega Drive.



## GRÁFICOS

El mundo de MicroMachines ha entrado en guerra y eso se demuestra desde el principio del juego, pues la temática militar afecta a todos los menús (que son muy parecidos a los vistos en juegos anteriores, pero ahora los competidores van vestidos con atuendo militar), esto también afectará a los corredores de los juegos anteriores, que ahora dejarán sus ropas casuales para ponerse el uniforme (es bastante gracioso verlos uniformados porque el tono militar no parece encajar con prácticamente ninguno.).

Dentro de las carreras veremos circuitos creados con elementos de la vida cotidiana, que nos recordarán que nuestros vehículos son minúsculos (lo cual es gran parte del encanto de MicroMachines), los colores son vivos y el acabado es muy simpático.



Los conductores se han vestido para la ocasión



La cocina se ha convertido en un campo de batalla

## SONIDO

La música de MicroMachines suele ser rápida y animada, pero en este caso se ha cambiado por temas de estilo militar, que transmiten perfectamente el tono bélico del juego (para lo cual no han dudado en basarse en melodías que relacionaríamos con esa temática, como la del puente sobre el río Kwai).

Los sonidos son sencillos y funcionales, como en juegos anteriores de la saga.



Selección de circuito

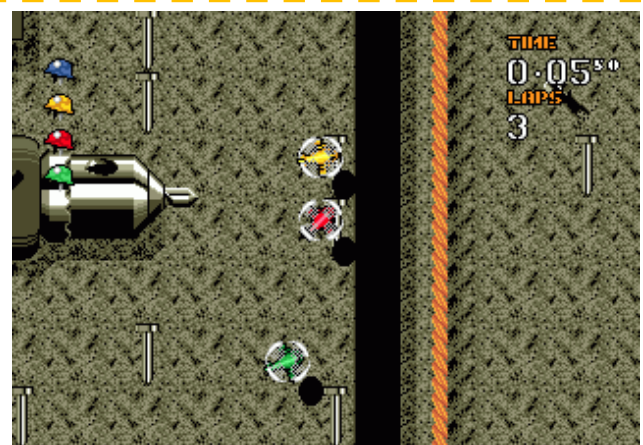
## JUGABILIDAD

Si habéis jugado alguna vez a MicroMachines ya os hacéis a la idea de los controles: tenemos un botón para acelerar y otro para frenar (si lo presionamos iremos marcha atrás), mientras nuestro vehículo avanza solo tendremos que tocar izquierda o derecha para que gire. El añadido de esta versión es que podemos usar nuestros disparos para obtener ventaja lo cual cambia bastante cómo serían las carreras normalmente en el juego.

El control es muy sencillo y aunque podemos elegir diferentes vehículos, no cuesta demasiado adaptarse a ellos. En cuanto a los disparos, son un arma de doble filo pues correr y disparar con certeza es algo difícil, de manera que tendremos que practicar un poco o desarrollar alguna estrategia distinta según nuestra posición en la carrera.



Los disparos son la principal novedad jugable



Carrera de helicópteros



## DURACIÓN

El juego tiene bastantes modos de juego, que se dividirían jugablemente entre los que son carreras (hay una veintena de circuitos) y los que son zonas de guerra (arenas donde hay que eliminar a los rivales.)

El multijugador es la salsa de este juego, y nos encontramos con que este es uno de esos cartuchos que permiten conectar 2 mandos más, de manera que podemos jugar hasta 4 jugadores sin necesidad de Multitap. Según el juego se puede jugar a 8 jugadores usando el clásico recurso de esta saga de compartir un mando entre 2 personas, pero ese modo no lo he probado, aunque si lo hice en otras versiones y era bastante incómodo (pero es mejor tener esa opción que no tener ninguna).



A más jugadores más diversión



Resultados de la carrera

## CONCLUSIÓN

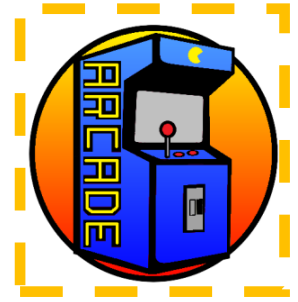
*MicroMachines Military* es un juego divertido y desenfadado, que además cuenta con el punto llamativo de haber sido exclusivo para Mega Drive y en Europa. Creo que complementa bien a los otros juegos de esta saga, su toque militar es muy divertido (estética y sonoramente) y sus batallas a varios jugadores pueden ser épicas.

Sin embargo, he de admitir que lo tengo un escalón por debajo *Micro Machines 2 Turbo Tournament* y su versión mejorada *Micro Machines Turbo Tournament 96* que son los que más he disfrutado.

Skullo



# ANÁLISIS



## AQUARIUM

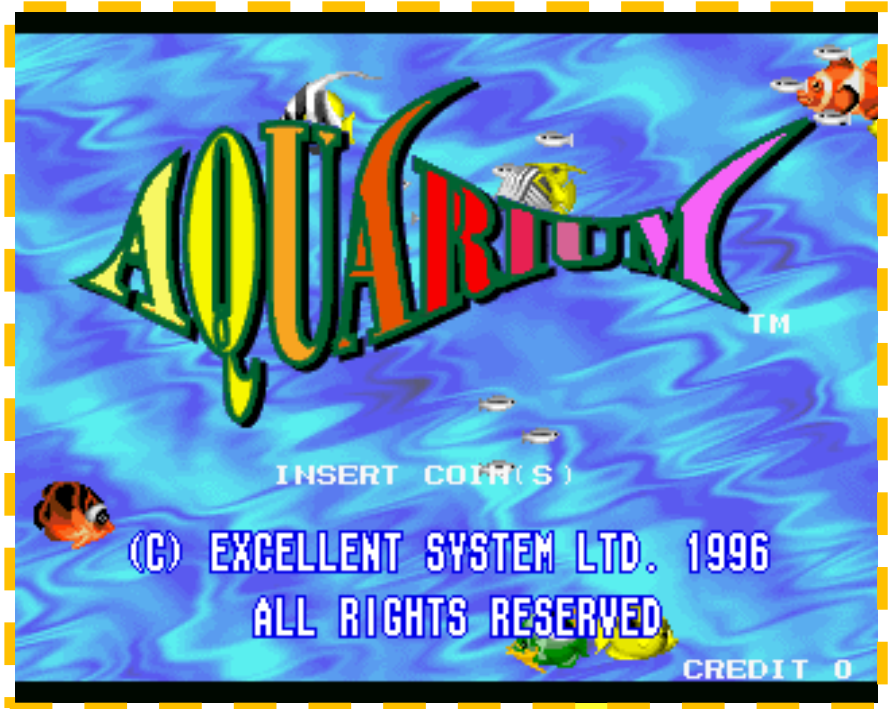
**Plataforma:** Arcade

**Jugadores:** 1 o 2

**Género:** Puzzle

**Desarrollado por:** Excellent System

**Año:** 1996



Aunque los arcades están relacionados en gran medida con juegos como matamarcianos, beat em ups y juegos de lucha, hay otros géneros que siempre han estado ahí ofreciendo alternativas y nunca han tenido tanta fama, como es el caso de los juegos de Puzzle.

Rebuscando entre juegos olvidados de ese género encontré uno del cual nunca había oído hablar: *Aquarium*, de Excellent System, lanzado para Arcades en 1996, al parecer de manera exclusiva para Japón. No tenía muchas expectativas, pero tras echar unas partidas he decidido hacerle un análisis para darlo a conocer un poco más a los fans de este género.

### GRÁFICOS

Las piezas se diferencian bien entre ellas (son peces de diferentes colores) y los fondos son de temática submarina pero van variando (una playa, ruinas bajo el mar, un barco hundido...) lo cual le da una sensación de variedad notable pese a lo limitado de la temática.

Los personajes del juego tienen una ilustración de gran calidad para la pantalla de selección y durante el juego los veremos moverse con suaves animaciones y con rotaciones, que dan cierta sensación de tridimensionalidad (en el buen sentido).

Sorprende ver que los personajes, los fondos y las piezas, son todos de corte realista, no han intentado hacerlos graciosos, ni adorables, son simplemente animales, tal y como los veríamos en la naturaleza o en un acuario.



Peces de colores y mucha, mucha agua



## SONIDO

Los sonidos son muy simples, apenas destacables. Las músicas son mayormente animadas aunque hay algunas melodías más siniestras y lentas (como la del jefe final), pese a que algunas se repiten, hay bastante variedad.



Selección de personaje



La tortuga se pasea por el escenario

## JUGABILIDAD

Este juego es de esos en los cuales tienes que juntar piezas iguales en grupos de tres o más, en caso de hacerlo desaparecerán y provocarán que el resto de piezas que se encuentran encima, caigan. A esta sencilla fórmula hay que añadirle algunas puntualizaciones, las piezas vienen en grupos de 3 y podemos hacerlas girar entre horizontal y vertical. Si las colocamos de manera horizontal y alguna de las piezas “queda volando” se separará del resto y caerá hasta que toque fondo, en caso que la pieza no pueda girar (por ejemplo, estemos metiéndola entre dos columnas ya ocupadas por piezas) podemos alterar el orden de las piezas (al estilo *Columns*). Tal y como suele suceder en este tipo de juegos, perdemos la partida si se nos llena la pantalla de piezas.

Hay diferentes tipos de piezas, por un lado tenemos las comunes (los peces de colores), luego tenemos los peces dentro de una burbuja, lo cual impide que el pez se junte en grupos (habrá que hacer estallar la burbuja haciendo un grupo de piezas al lado, para poder liberar al pez), también aparecen burbujas sin peces (ocupan espacio, se hacen estallar igual que los peces en burbuja).

Si hacemos desaparecer grandes grupos de piezas a la vez o en cadena (que al desaparecer un grupo, caigan más piezas y estas también desaparezcan automáticamente) al rival le caerán bloques de hielo para impedirle jugar con normalidad. Los bloques de hielo se pueden romper igual que las burbujas (haciendo desaparecer piezas al lado) y en caso que tardemos mucho en romperlos se irán derritiendo, para eventualmente desaparecer completamente.



Hay que petar las burbujas para acceder a los peces



Hemos ganado “in extremis”

También existe una pieza especial, la burbuja lila, que contiene una magia especial (podemos acumular hasta 4 niveles de magia), para conseguir la magia solo tenemos que explotar la burbuja de la misma manera que sucede con las burbujas vacías o las que tienen peces.

Las magias son una parte muy importante del juego, pues cada personaje tiene 4 distintas, algunas son defensivas (que nos caigan las piezas más lentamente, eliminar un grupo de piezas de nuestra pantalla) y otras son ofensivas (convertir piezas del rival en hielo, hacer que le caigan las piezas lentamente, impedir que el rival mueva o gire las piezas con normalidad) de manera que requiere cierto ensayo y error saber sacarle provecho dependiendo de la situación. Para usar las magias solo tenemos que presionarlos dos botones a la vez.

Los controles del juego son sencillos y responden bien, lo esperable en un juego de puzzle.



## DURACIÓN

Tenemos dos modos de juego (contra la consola y contra otro jugador) y un total de 8 personajes (delfín, tiburón, calamar, pulpo, tortuga, caballito de mar, ballena y un pez).

En el modo contra la consola tendremos que eliminar a todos los rivales y al jefe final (un peligroso pez enorme con enormes dientes, creo que es un Dunkleosteus) que obviamente, tiene las magias más molestas del juego (puede convertir todas las piezas de tu pantalla en bloques de hielo).

Cada personaje tiene 4 magias propias (aunque algunas son compartidas entre varios personajes) y por lo tanto, dependiendo de nuestra manera de jugar, nos puede venir mejor usar uno u otro, lo cual alarga notablemente la duración del juego.



## CONCLUSIÓN

*Aquarium* es un juego de puzzle, con mecánicas similares a *Puyo Puyo* y *Tetris Battle Gaiden*, y con un pequeño % de *Columns*, cualquier fan de esos juegos o del género de puzzles en general, puede pasar un muy buen rato jugándolo, sobretodo si os picáis con un amigo.

Skullo



# MARVEL S.H. VS STREET FIGHTER

**Plataforma:** Arcade

**Jugadores:** 1 o 2

**Género:** Lucha

**Desarrollado por:** Capcom

**Año:** 1997

Tras introducir a Akuma (de Street Fighter) en *X-Men Children of the Atom* y a Anita (de *Darkstalkers*) en *Marvel Super Heroes* como personajes ocultos, solo faltaba que Capcom diese el paso e hiciese un juego de lucha donde de manera oficial se mezclasen sus personajes con los de Marvel y eso terminó sucediendo cuando salió *X-Men Vs Street Fighter* (1996).

Tras el éxito de ese juego, Capcom pensó que vendría bien sacar una actualización, pero en lugar de limitarse a los X-Men usando a otros héroes de Marvel, de manera que crearon *Marvel Super Heroes Vs Street Fighter* (1997) para más tarde hacer una tercera entrega, esta vez añadiendo personajes de Capcom ajenos a *Street Fighter*, creando el primer *Marvel Vs Capcom* (1998) al cual le siguieron *Marvel Vs Capcom 2* (con prácticamente todos los personajes anteriores), *Marvel Vs Capcom 3* (y una versión Ultimate con más personaje) y *Marvel Vs Capcom Universe*. Si queréis saber más de la saga crossover de Capcom, echadle un vistazo al número 26 de esta revista, que contiene un extenso especial sobre esa saga).

Los tres primeros juegos de esta saga de crossovers tienen mucho en común, de manera que es fácil encontrarse personas que adoran *X-Men Vs Street Fighter*, otras que prefieren *Marvel Vs Capcom* y algunas que creen que el mejor es *Marvel Super Heroes Vs Street Fighter*. En mi opinión los tres juegos son especialmente similares en cuanto a calidad, pero si he de elegir mi favorito, sería *Marvel Super Heroes Vs Street Fighter* (imagino que porque me gusta más la selección de luchadores), de manera que voy a comentarlo a continuación.



## GRÁFICOS

Nada más empezar el juego veremos que el comentarista empieza a hablar para presentarnos el juego, mientras se muestran imágenes de los luchadores que posteriormente veremos durante la partida. Las ilustraciones de este juego son un tanto particulares, ya que aunque siguen con la línea vista en *X-Men Vs Street Fighter*, se les ha dado un toque algo más “cómic” añadiendo un reborde negro alrededor de los personajes y exagerando algunas caras (Zangief parece que esté totalmente loco), creo que todas las ilustraciones son notablemente buenas, excepto la de Hulk sacando músculo, que me parece horrenda. Los finales también están formados por ilustraciones, algunos de ellos son olvidables, otros bastante llamativos y el de Dan Hibiki es desternillante, al hacer una clara parodia del final del primer *Art of Fighting*.

En lo que representa a los luchadores, pues nos encontramos con sprites bien diseñados y coloridos, que además cuentan con ataques llamativos y buenas animaciones. Nada que objetar, salvo el hecho de que prácticamente todos los personajes que aparecen en este juego usan sprites que ya se habían usado en juegos anteriores de Capcom, vamos que la única novedad notable es Norimaro. Es habitual de Capcom reutilizar sprites de un juego a otro y a veces incluso entre sagas (como los *Street Fighters*, que tienen sprites provenientes de *Street Fighter Alpha*).



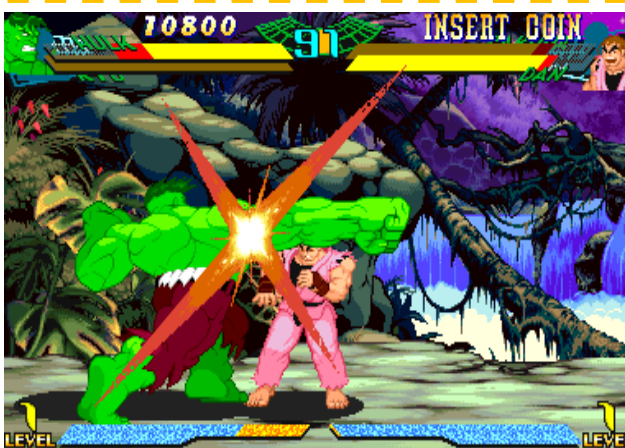
Omega Red ha atrapado a Akuma



Norimaro es la principal novedad del juego

Con los escenarios nos encontramos con un caso similar, hay cierta variedad (una montaña, un lago, una selva, un templo, una zona acordonada por la policía, un programa de televisión) aunque algunos son algo genéricos, otros tienen detalles que los hacen destacar (el suelo de la pantalla con policía se puede romper y terminamos peleando en las cloacas y en el programa de televisión vemos a Peter Parker, y si está luchando Spider-man en su lugar saldrá su jefe John Jonah Jameson). Lamentablemente si habéis jugado a *X-Men Vs Street Fighter* os sonarán los escenarios, pues son los mismos con ligeros cambios de color o algún cambio en los fondos, lo cual les quita encanto.

Así que, aunque este juego tiene buenos gráficos, es difícil que sorprenda al fan de juegos de Capcom, pues casi todos los personajes y los escenarios son reciclados de juegos anteriores.



Hulk golpeando a Dan



Shuma Gorah abalanzándose hacia Wolverine



## SONIDO

Los sonidos de los golpes, las explosiones y los ataques especiales son gratificantes, aunque la mayoría ya los hemos escuchado en *X-Men Vs Street Fighter* y *Marvel Super Heroes*. Si derrotamos al rival con un súper ataque, el comentarista gritará como loco el nombre del mismo, lo cual le dará un toque épico a la conclusión del combate.

En cuanto a las melodías que acompañan el combate, nos encontramos con que Capcom hizo un movimiento bastante valiente los *Street Fighters* ya no tienen temas musicales que recuerden a sus músicas de *Street Fighter II* (como sucedía en *X-Men Vs Street Fighter*) en lugar de ello nos encontramos con un montón de melodías nuevas que encajan perfectamente con cada personaje y que en cuanto las has escuchado un par de veces te hacen olvidar los remixes de temas pasados. Con los superhéroes también nos encontramos con temas nuevos, aunque otros conservan temas de juegos anteriores (o variaciones de los mismos), de manera que algunas músicas (como la del Capitán América) os resultarán familiares. A todas esas melodías hay que sumar la de Norimaro y el épico tema musical que comparten la mayoría de personajes secretos (que perfectamente valdría para tema del jefe final). La variedad musical es notablemente amplia, ya que muchas de las melodías son nuevas y hay bastante diferencia entre sí (por ejemplo el tema nuevo de Ken es muy animado y rápido, el de Zangief es más lento y pesado, el de BlackHeart es algo inquietante, el de Dhalsim es tranquilo y el de Dan tiene un toque infantil y divertido).

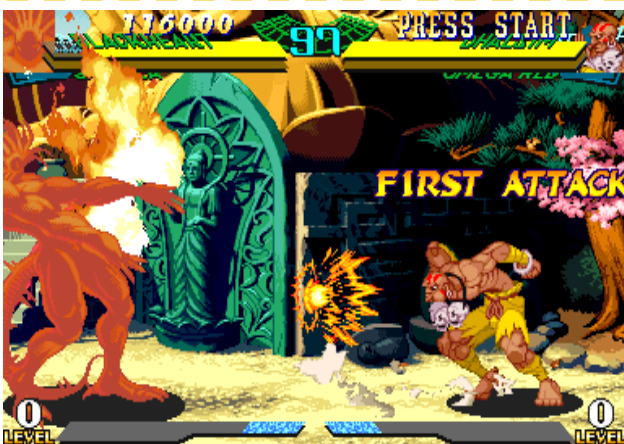
## JUGABILIDAD

Movemos a nuestro personaje con la cruceta, nos protegeremos presionando hacia atrás (podemos protegernos en el aire y empujar al rival tras protegernos), y a la hora de movernos por el escenario podemos hacer desplazamientos rápidos (dos veces una dirección) y súper saltos (abajo y arriba rápidamente). A la hora de atacar, tenemos 3 botones de puñetazo y 3 de patada con diferentes grados de fuerza y velocidad.

La mayoría de los ataques especiales se hacen al estilo *Street Fighter* (medio círculo hacia adelante o atrás, cargar una dirección y luego la contraria...) y los súper ataques se hacen con el mismo comando pero presionando dos botones de puñetazo o patada a la vez.

Los combates son por parejas y durante los mismos podemos llamar a nuestro compañero para que aparezca fugazmente a atacar al rival y se retire (presionando los dos botones de ataque medio), si queremos cambiar un luchador por el otro, solo tendremos que presionar los dos botones fuertes a la vez. En caso de querer hacer un super ataque por parejas, bastará con hacer el comando de medio círculo y los dos botones fuertes y ambos personajes entrarán en acción a la vez.

Este juego es bastante ágil y exagerado, así que de primeras puede distraer o confundir a un jugador que sea de juegos de lucha más tradicionales, pero en realidad es muy accesible y cualquier persona que le eche un par de partidas se maravillará de lo fácil que es hacer combos y súper ataques impresionantes. Eso también significa que en manos de un jugador veterano, algunos personajes pueden ser notablemente molestos, ya que el equilibrio entre los luchadores es algo precario (como en el resto de la saga *Marvel Vs Capcom*).



Dhalsim quemando a BlackHeart



Súper Ataque en pareja

## DURACIÓN

La plantilla de luchadores es bastante amplia, de primeras vemos que hay 8 personajes de Marvel (BlackHeart, Wolverine, Hulk, Captain America, Omega Red, Shuma Gorath, Spider-man y Cyclops) y 9 de Street Fighter (Ryu, Ken, Akuma, Sakura, Chun-Li, Dan, Dhalsim, Zangief, M.Bison).

A esos luchadores hay que sumarle a Norimaro (solo en la versión japonesa) y los personajes ocultos, entre los cuales nos encontramos con Shadow (Charlie) y versiones alternativas de luchadores, algunas de las cuales son similares a las versiones normales, con algún cambio concreto (como Armored Spider-man, Mephisto y USAgent) y otras notablemente distintas, como Dark Sakura (Sakura con versiones distintas de sus ataques y algunos súper ataques nuevos) o Mech Zangief (versión "robot" de Zangief que puede lanzar fuego por la boca, tiene un súper ataque nuevo y además cuenta con Super Armor, a cambio de no poder protegerse). En total tenemos más de una veintena de personajes, entre los cuales no cuento a los dos jefes (Cyber-Akuma y Apocalypse) al no ser seleccionables.

Aunque completar el juego no nos llevará mucho tiempo (pese a que Cyber-Akuma puede volverse intratable por momentos), es un juego que ofrece un duración considerable gracias a su plantilla, pues aprender a manejar con soltura a todos los personajes, practicar los combos y sacarle partido a los ayudantes nos llevará mucho tiempo, siempre y cuando no nos aburra jugar en solitario, claro. Por supuesto, lo que hace que este tipo de juegos duren eternamente es tener a alguien contra quien jugar, pues es mucho más intenso y divertido que jugar contra la consola.



Selección de personaje



Cyber Akuma es el jefe final



Shadow (Charlie) es uno de los personajes secretos

## CONCLUSIÓN

*Marvel Super Heroes Vs Street Fighter* es un juego que adolece de "tomar prestadas" cosas de juegos anteriores (muy propio de Capcom) pero si eso no nos molesta, nos encontramos ante un juego de lucha divertido, rápido, épico y algo alocado con el cual pasan los minutos volando.

Este juego es notablemente similar a *X-Men Vs Street Fighter* y a *Marvel Vs Capcom*, de manera que si os gustan esos dos, no os olvidéis de darle una oportunidad a este, porque vale mucho la pena echar unas partidas.



# KING OF FIGHTERS R-2

**Plataforma:** Neo Geo Pocket Color  
(compatible)

**Jugadores:** 1 o 2

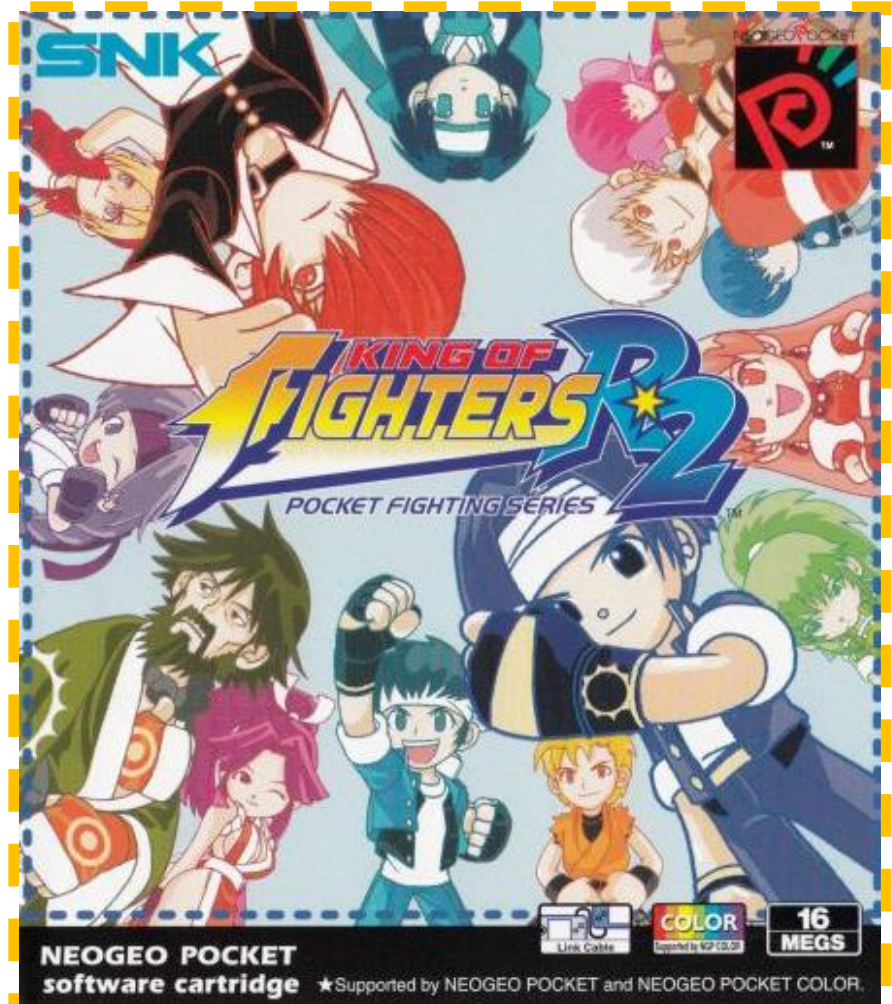
**Género:** Lucha

**Desarrollado por:** SNK

**Año:** 1999

Desde que apareció *King of Fighters 94*, se convirtió en el buque estrella de SNK, que se encargó de darnos nuestra ración de KOF de manera anual durante mucho tiempo.

Cuando se lanzó Neo Geo Pocket, apareció *King of Fighters R1*, que vendría a ser una versión reducida de *King of Fighters 97* y un año después se lanzó *King of Fighters R-2*, que vendría a ser la versión de *King of Fighters 98* para Neo Geo Pocket, lo cual es algo importante, pues para mucha gente, *KOF 98* es el mejor de la saga.



## GRÁFICOS

Trasladar a los famosos luchadores, así como sus golpes y ataques más característicos a Neo Geo Pocket debió ser un reto, pero lo cierto es que cuando salió este juego, ya habíamos comprobado con juegos como *Fatal Fury First Contact* o *King of Fighters R-1* que era posible, aunque para ello hubiese que convertirlos en personajes cabezones y, para que negarlo, adorables. Obviamente, los sprites de muchos de los luchadores de este juego, provienen de esos dos juegos anteriores (lo cual es incluso comprensible) pero también nos encontraremos con nuevos personajes como Rugal o Saisyu que se ven increíblemente bien, no hay ninguna queja por mi parte en cuanto a diseño, animaciones y representación de los personajes, el acabado es muy bueno, pese a su limitado color (reborde negro, piel blanca y un solo color para los detalles).



Kasumi contra Shermie en la Alhambra

Los escenarios también recrean algunos de los lugares donde tantas veces han combatido los veteranos de SNK en *King of Fighters 98*, de manera que nos encontramos con escenarios como el mercado, la estación de trenes, la carretera y la Alhambra de Granada. Los escenarios son totalmente estáticos, no hay movimiento por parte del público, pero el nivel de detalle es bastante alto, aunque en ningún momento se confunden con los luchadores, pues estos están rebordeados de color negro.

Si jugamos en el primer modelo de Neo Geo Pocket perderemos el aliciente del color, pero aun así el juego se ve bastante bien en blanco y negro, (si jugasteis al *King of Fighters R-1* ya os podéis imaginar el resultado).

El juego tiene algunas ilustraciones (introducción, retratos de luchadores, finales) todas con un acabado muy bueno, de nuevo, nada que objetar.



Las ilustraciones son muy buenas



Jugando en la Neo Geo Pocket original

## SONIDO

Los sonidos que suenan durante las batallas son bastante buenos, dando una decente variedad de golpes, efectos concretos como explosiones, quemaduras o electrocuciones, aunque lamentablemente no escucharemos voces.<sup>7</sup>

Las músicas son versiones recortadas de la banda sonora de *King of Fighters 98*, aunque hechas con suficiente acierto como para que sean reconocibles, además hay alguna que otra sorpresa, como que Yuri tenga su tema musical de *Art of Fighting 2*.

## JUGABILIDAD

Los controles son como en el anterior *King of Fighters* de Neo Geo Pocket, con algún que otro cambio mínimo.

Tenemos un botón puñetazo y otro de patada (si los tocamos ligeramente serán golpes débiles y si los apretamos serán más fuertes). Si apretamos ambos botones a la vez nuestro personaje hará un golpe fuerte, si apretamos ambos botones y arriba haremos una burla, si apretamos ambos botones y abajo cargaremos energía (en el modo EXTRA) o usaremos un nivel para potenciar nuestro personaje (en el modo ADVANCE) y si apretamos ambos botones y atrás o adelante, esquivaremos. Si nos cubrimos y presionamos los dos botones podremos hacer Guard Cancel o Reversals para contraatacar.



¡Power Geysler!



Los ataques especiales de los personajes se siguen haciendo con sus comandos habituales, salen con bastante facilidad la mayoría de ellos, aunque recomiendo consultar una guía para poder saber exactamente que hace cada luchador (especialmente si tenemos en cuenta que algunos de ellos tienen 2 versiones con movimientos distintos).



Duelo entre padre e hijo



Terry atrapado por Yashiro

En la parte inferior de la pantalla veremos una barra de la cual dependen los súper ataques, como es habitual en los juegos de lucha, esta variará dependiendo del estilo de lucha que seleccionemos de los dos disponibles (EXTRA y ADVANCE).

El modo EXTRA, es el clásico del primer *King of Fighters*, para cargar barra tendremos que presionar abajo y los dos botones y cuando la tengamos llena podremos hacer un súper ataque, en caso que tengamos poca vida podremos hacer los súper ataques que queramos, y si se dan ambas condiciones a la vez, podremos hacer un súper ataque de nivel máximo.

En el modo ADVANCE llenamos la barra de súper ataque peleando y cuando se llene por completo aparecerá un “stock” (una bola brillante), durante el combate podemos acumular varios stocks. Podemos gastar un Stock en potenciar al personaje o en hacer un súper ataque, en caso que hagamos un súper ataque mientras estamos potenciados, este será mucho más poderoso.

Los controles son buenos, pese a que han sido recortados y adaptados para jugar con pocos botones, es posible que a veces queramos nos salga algo que no queramos hacer (especialmente porque hay muchos comandos que se hacen presionando dos botones y una dirección) pero será más por fallo nuestro que por culpa de los controles.



Kasumi recibiendo un puñetazo de Ryo



Iori usa el modo EXTRA y Shermie el ADVANCE

## DURACIÓN

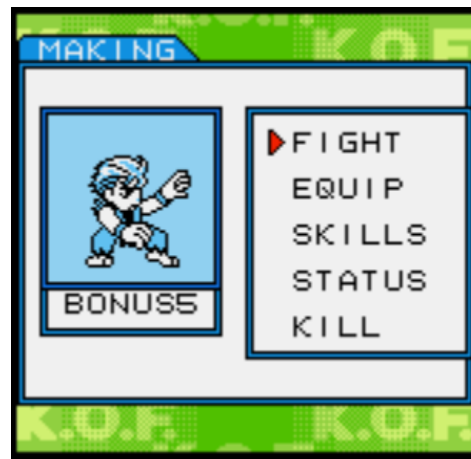
Hay más de una veintena de personajes, aunque no todos están disponibles de inicio, se pueden desbloquear jugando (entre los ocultos están las versiones EXTRA de algunos luchadores, así como las versiones Orochi de Yashiro, Shermie y Chris, también podemos desbloquear a Rugal, el jefe final).

A la hora de jugar, podemos elegir hacerlo en rondas de uno contra uno o en equipos de 3, también podemos jugar contra un amigo (con cable Link) y practicar en el entrenamiento, aunque sin duda la novedad más curiosa es el modo MAKING, donde elegimos un personaje, lo renombramos y lo vamos editando a base de ir combatiendo (ganaremos objetos que afectarán a nuestro personaje), este modo también es compatible con la conexión con Dreamcast y su versión de *KOF 98* (llamada *King of Fighters Dream Match 1999*). Es un añadido muy curioso y puede alargar la vida del juego notablemente.

En términos generales, la duración de este juego es más que notable, tiene una plantilla de luchadores bastante amplia, modos de juego clásicos y alguna que otra novedad.



Kasumi contra Omega Rugal



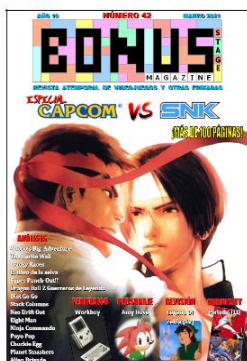
Editando un luchador en el modo MAKING

## CONCLUSIÓN

Dentro del catálogo de Neo Geo Pocket hay bastantes juegos de lucha de gran calidad, como *King of Fighters R-1*, *Fatal Fury First Contact*, *Samurai Shodown 1 y 2*, *The Last Blade* o *SNK Gal's Fighters*, pues bien, creo que *King of Fighters R2* es mejor que ellos, quedando de tú a tú con el casi inigualable *SNK Vs Capcom*.

Skullo

## NO TE PIERDAS NUESTRO ESPECIAL CAPCOM VS SNK





# PETER JACKSON'S KING KONG

## KONG: THE 8TH WONDER OF THE WORLD

**Nombres:** *Peter Jackson's King Kong*  
(Europa) *Kong: The 8th Wonder of the World* (América)

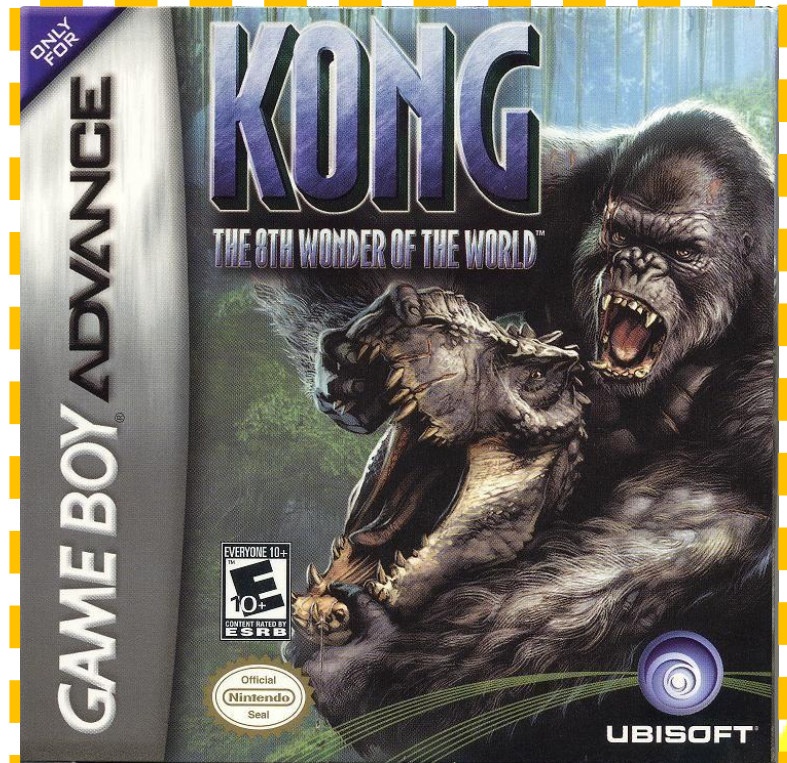
**Plataforma:** Game Boy Advance

**Jugadores:** 1

**Género:** Aventura, Action RPG

**Desarrollado por:** Ubisoft

**Año:** 2005



La primera película de *King Kong* apareció en 1933 y fue todo un éxito por sus efectos especiales, banda sonora y su recordado final. Kong, el simio gigante, cautivó al mundo y muchas décadas más tarde ya formaba parte de la cultura popular, siendo uno de los personajes más parodiados y copiados del cine.

Las películas protagonizadas por Kong incluyen secuelas como *El hijo de Kong*, películas japonesas (*King Kong VS Godzilla* y *King Kong se escapa*), un remake en los 70 que tuvo una secuela (para la cual apareció un extaño juego para NES), un nuevo remake de la mano de Peter Jackson en el año 2005 y su aparición en el actual *MonsterVerse* donde aparece en películas como *Kong: Isla Calavera* y *Godzilla VS Kong*.

En cuanto a videojuegos, Kong ha aparecido en algunos, pero la mayoría pasan a ser olvidables (como *King Kong* para Atari 2600) a extraños (como *King Kong 2 Ikari no Megaton Punch* y su aparición en *Konami Wai Wai World*, ambos de NES) siendo solo unos pocos realmente notables, entre los cuales podemos destacar el juego versión *Peter Jackson's King Kong*, que apareció para consolas de 128 bits con motivo de la aparición de la película del mismo nombre. Ese mismo juego tuvo versiones distintas para consolas portátiles, siendo las de PSP y Nintendo DS unas versiones modificadas y recortadas del juego original y la que apareció para Game Boy Advance un juego totalmente distinto que pasó desapercibido entre el gran público.

En el número 43 de esta revista hice un extenso especial sobre King Kong (donde comento sus películas, su influencia y sus videojuegos) y fue entonces cuando le dediqué algo de tiempo a esa curiosa versión de Game Boy Advance, que analizaré a continuación.

## GRÁFICOS

El apartado gráfico de este juego es muy acertado, los personajes están bien animados y recuerdan a los actores de la película, pese a que su diseño es bastante más simple. Kong está bien recreado y en sus partes jugables podemos machacar enormes dinosaurios (en la Isla Calavera) o vehículos humanos (en la parte final del juego).

Los enemigos comunes se dividen entre los muy pequeños (murciélagos, diferentes tipos de cangrejos y crustáceos) y los más grandes (dinosaurios, enemigos humanos), pero también hay que estar atentos a los peligros de la propia selva (pinchos, flores gigantes que nos atrapan o lanzan veneno). Los jefes finales tienen un aspecto mucho más intimidante y detallado, destacan notablemente y le dan un toque más épico al juego.



El barco llegando a su destino



Jack y Carl explorando la Isla Calavera

Sin embargo, lo que más me ha gustado ha sido la Isla Calavera en sí, llena de detalles que le dan un toque siniestro y salvaje (cabezas clavadas en palos, templos, ruinas derruidas, huellas de Kong, esqueletos de dinosaurios, caminos de piedra que sobresalen de la vegetación...). Dentro de la limitación de estar en una Isla Tropical, se ha intentado dar variedad a las diferentes partes cambiando el color y algunos elementos concretos que destaquen zonas concretas (los templos de piedra, el poblado indígena, el pantano con los dinosaurios saliendo del agua...).

El hecho de que el juego tenga tanto nivel de detalle y la Isla Calavera se muestre como algo inexplorado por el hombre de ciudad, también se puede volver algo negativo, pues en ocasiones no es fácil ver que caminos se pueden tomar en la jungla y los templos pecan de parecerse demasiado entre ellos, siendo fácil confundir unas habitaciones con otras (pero al menos tenemos pistas escritas en el suelo para ayudarnos a orientarnos). La parte final del juego traslada a Kong a la ciudad, dando algo de variedad al apartado visual y ofreciéndonos la posibilidad de vivir en primera persona el mítico final de la película.



Los escenarios están muy detallados



Los protagonistas entrando al poblado



## SONIDO

La música va variando según la zona y la situación, pasando de selvática y tribal a amenazante y atmosférica, lo cual le da al juego un buen nivel de inmersión. Los sonidos son buenos y variados (hay crujidos, explosiones, cortes, disparos...) y los protagonistas tienen un sonido propio a modo de voz que suena cuando los elegimos. En general, el apartado sonoro hace buen trabajo introduciéndonos en la Isla Calavera y recordándonos que nuestra vida está en juego.



Controlaremos a Kong de vez en cuando

## JUGABILIDAD

Nos encontramos ante un juego de aventuras, donde exploraremos la Isla Calavera controlando a un grupo de tres personajes (Carl, Jack y Ann) que de vez en cuando se cambiará por un juego de acción al estilo beat' em up donde controlaremos a Kong. Aunque tengo que admitir que es divertido controlar a Kong, es innegable que la mejor parte es la de aventura, que afortunadamente también en la parte principal del juego.

Los controles son algo complejos de primeras, pero enseguida te acostumbras. El botón A se usará para situaciones concretas (tirar de algún interruptor, cerrar diálogos...), el botón B es el botón de acción, el botón L nos permitirá cambiar de personaje y el botón R cambiará el tipo de acción que hará el personaje.

El personaje controlado irá delante y los otros lo seguirán, pero mientras lo hagan estos pueden ser dañados. Si presionamos el botón SELECT podemos separar al equipo y controlar libremente a uno de los personajes, pero hay que tener en cuenta que no podemos abandonar la pantalla sin el resto de personajes.

Cada personaje tiene su propia barra de vida (que podemos aumentar con objetos especiales) y su momento de lucirse en el juego, ya que tienen habilidades muy distintas. Carl, el director de la película, es capaz de mover objetos pesados, lanzar granadas y usar antorchas, de manera que será más útil resolviendo puzzles que combatiendo, Ann puede gritar (para aturdir a los enemigos) y curar a otros personajes, lo cual la convierte en "la salvavidas" de los otros dos y Jack puede atacar con diferentes armas (machete, lanza y metralleta) siendo el personaje ideal para recorrer la selva y enfrentar enemigos.

Durante la aventura encontraremos objetos como azufre, palos, troncos, lianas o piedras afiladas, que de por sí no sirven para nada, pero afortunadamente se pueden combinar para conseguir ítems que si necesitaremos durante la aventura (si juntamos el palo con la piedra conseguiremos una lanza, si juntamos troncos con lianas, una balsa...).



Podemos usar lanzas para activar interruptores

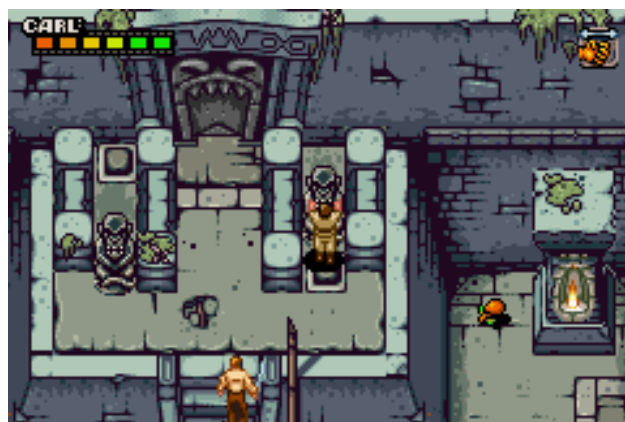


Se pueden combinar objetos para crear nuevos

Con el botón START podemos acceder a los menús (por los cuales navegaremos con L y R) y también al mapa. Este juego hace un gran esfuerzo por adaptar la historia de la película y diría que lo logra con bastante acierto, pues los personajes se comportan de manera similar a la misma y veremos diálogos similares a los del largometraje (podemos elegir el idioma Español, al menos en la versión Europea). La jugabilidad es buena y los controles (pese a ser algo complejos de primeras) son correctos.



Para avanzar hay que alternar entre los tres personajes



Carl puede empujar objetos pesados

## DURACIÓN

Es un juego de aventuras, donde hemos de recorrer la laberíntica Isla Calavera obteniendo objetos, mejoras para personajes (que les aumentan la vida) y superando templos llenos de puzles, que generalmente están custodiados por un jefe final, de manera que es algo difícil ponerle una duración exacta, pues esta dependerá de vuestra habilidad a la hora de orientaros y resolver puzles.

La dificultad es bastante justa, es fácil que nuestros personajes resulten dañados, pero se nos dan herramientas para curarnos (los objetos aparecen con facilidad, podemos salvar partida en cualquier momento y si por error entramos en un templo ya explorado, nos avisarán de que ya lo hemos completado), además una vez tengamos a Ann en nuestro equipo, podremos curarnos usando sus habilidades.

Sin embargo, eso no quita que el juego pueda volverse difícil por momentos, debido a los constantes ataques de enemigos y a que las habitaciones de los templos se parecen mucho entre sí (y en ocasiones puede resultar difícil ver algunas entradas o salidas de las mismas). En cualquier caso, el juego no se siente injusto o frustrante, pero requiere que tengamos cierta paciencia para avanzar.

## CONCLUSIÓN

Este juego de *King Kong* para Game Boy Advance me parece muy bueno, transmite muy bien la sensación de estar perdidos en una isla llena de peligros, tiene buenos gráficos, una música muy acertada y una jugabilidad centrada en eliminar enemigos y resolver puzles que lo hace adictivo.

El género de aventuras tiene algunos juegos muy interesantes en Game Boy Advance (entre ellos los siempre recomendables *Zelda: Link to the Past* y *Zelda The Minish Cap*), pero el hecho de que podamos controlar a 3 personajes, cada uno con habilidades propias me ha recordado a *Monster House* (ya comentado en el número 40 de la película) aunque considero que este juego de King Kong es notablemente mejor que ese, pues tiene una dificultad mejor ajustada. Si sois fans de los juegos de aventuras, deberíais darle una oportunidad a este juego, no os defraudará.



## 8 BIT KILLER

**Plataforma:** PC

**Jugadores:** 1

**Género:** Disparos

**Desarrollado por:** Locomalito

**Año:** 2008

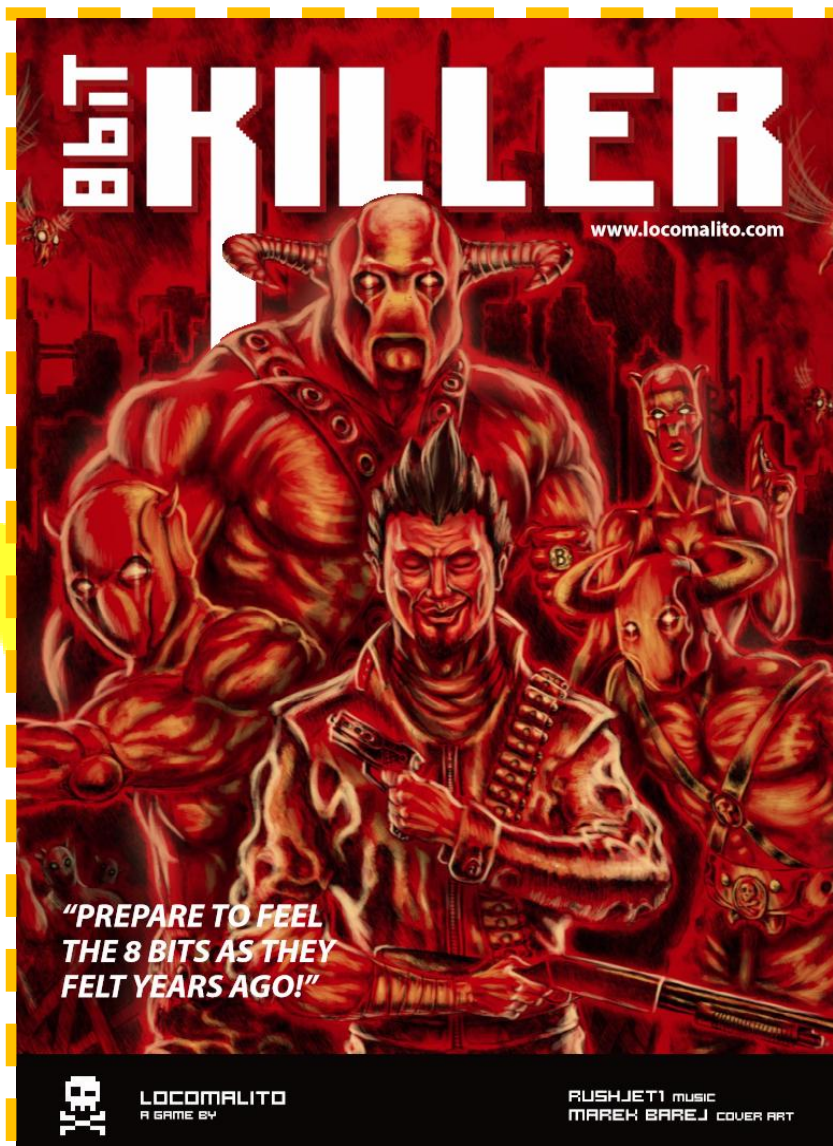
En números anteriores de esta revista he comentado bastantes juegos del desarrollador independiente de videojuegos conocido como Locomalito como *Curse of Issyos* (número 25), *Darkula* (número 33), *Maldita Castilla* (número 8) *Garoudan* (número 28) y *L'abbaye des morts* (número 47).

Sus juegos suelen tener una estética de estilo 8 o 16 bits, con un gran apartado jugable y sonoro, así como una calidad innegable, especialmente si tenemos en cuenta que la mayoría de ellos los desarrolló en pocos meses.

Los juegos de Locomalito pueden ser descargados de manera gratuita desde [www.Locomalito.com](http://www.Locomalito.com)

Inicialmente pensaba dedicarle un especial completo con todos sus juegos en un futuro número de la revista, pero con el paso del tiempo ese especial nunca llegó, así que he decidido que para este último número, comentaré uno de sus primeros grandes juegos: *8 Bit Killer*, un shooter en primera persona de ambientación post-apocalíptica.

La historia de este juego nos cuenta que la humanidad ha quedado totalmente diezmada tras una gran guerra nuclear y que los pocos supervivientes ven como un nuevo ejército comandado por un tal Master Brain quiere conquistar lo que queda de mundo.



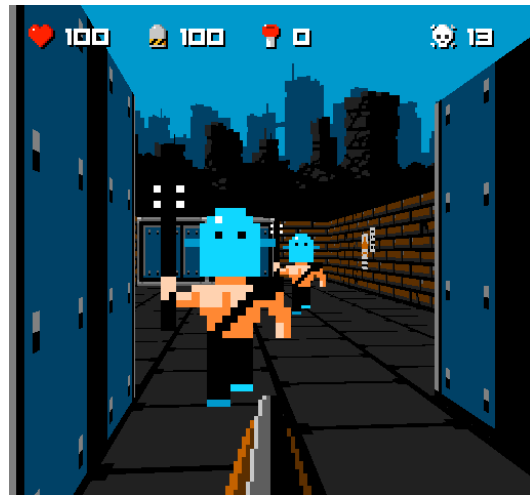
## GRÁFICOS

La estética de este juego es muy particular, pues por un lado tenemos que los enemigos son (en su mayoría) muy simples, al estilo de un sprite de 8 bits y de vez en cuando nos encontramos con otros que tienen un diseño ligeramente más complejo. Los enemigos se repiten, pero en cada nivel se van añadiendo nuevos, lo cual da cierta variedad a las partidas y algo de personalidad a los niveles.

Los escenarios combinan esa estética 2D con elementos decorativos (coches, cajas, bloques) formados principalmente por elementos con forma de cubo (no es que sea como *Minecraft*, pero tiene una estética “muy cuadrículada”). Los fondos son en dos dimensiones y con pocos colores, principalmente representando un elemento simple como montañas o restos de ciudades con unos pocos colores.



Shooter con aspecto “cuadrículado”

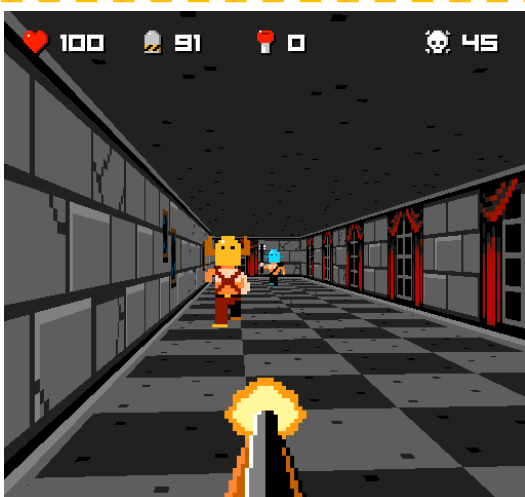


Los enemigos tienen aspecto de 8 bits

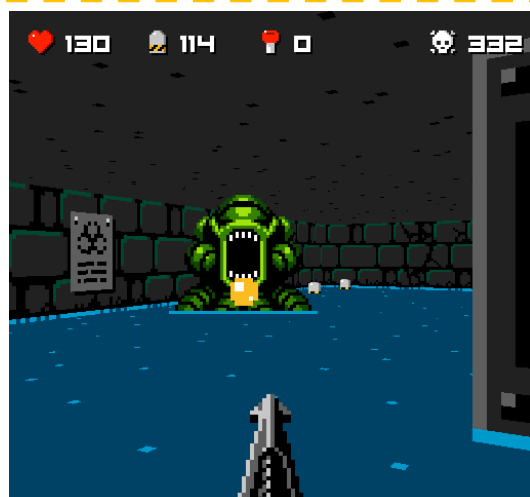
Los niveles del juego van variando en aspecto para representar ese mundo post-apocalíptico, de manera que empezaremos en una ciudad rodeada de vallas y puertas metálicas, para luego recorrer, edificios, mazmorras o incluso las cloacas, todo ello con texturas tan simples como efectivas. Los ítems como armas, balas o energía se diferencian fácilmente de elementos del juego, lo cual se agradece pues son muy necesarios.

La historia del juego está contada con ilustraciones sencillas al inicio y final del juego y entre niveles, algo que se agradece y le da un toque más pelicularo a la aventura.

En general he de admitir que el apartado gráfico de este juego me gusta mucho, toma inspiración de juegos como *Wolfenstein 3D*, pero le añade ese estilo simple de 8 bits, mezclado con el toque post-apocalíptico que siempre queda tan bien en este tipo de juegos.



Los escenarios intentan aportar variedad



¡Elimina a ese monstruo!



## SONIDO

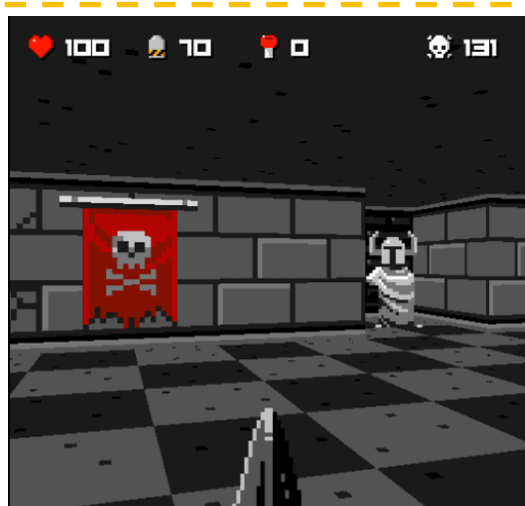
Las melodías del juego corren a cargo de Rushjet1 quien ha logrado darle un toque épico a la aventura, al mismo tiempo que se limitaba con los sonidos para hacerlo parecer un juego antiguo. Las músicas están muy bien, tienen ese toque “energético” que nos incita a seguir explorando niveles disparando a todo lo que se mueve. Los sonidos son explosiones y disparos simples, con algún que otro sonido más llamativo (risa malvada).

## JUGABILIDAD

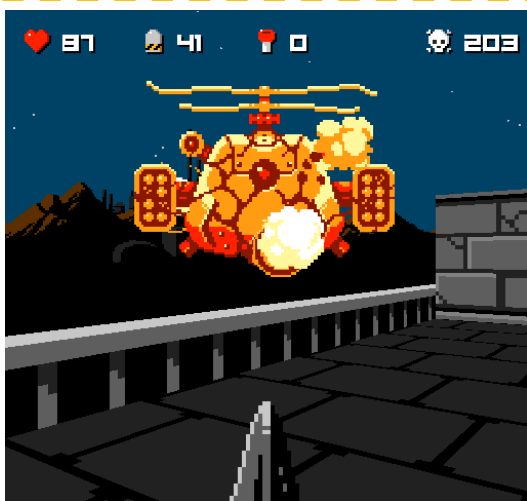
Controlamos a nuestro personaje con el teclado y el ratón. Nuestro personaje puede moverse hacia adelante o atrás y dar pasos laterales con las teclas W,S,A,D. Para girar la cámara podemos usar las flechas del teclado (o usar el ratón), para disparar y abrir puertas podemos usar los botones Control y Alt (o usar los botones del ratón). Con la barra de espacio abriremos el inventario, donde podemos elegir arma (con el ratón), el arma principal tiene munición infinita, pero el resto no, de manera que tendremos que tener cuidado para no agotarla tontamente.

La jugabilidad es muy sencilla, pues solo hay que avanzar y disparar (no hay que apuntar verticalmente), lo cual no significa que el juego sea fácil, pues los enemigos son numerosos y los ítems (munición y vida) escasean. Durante la partida también encontraremos llaves, que son necesarias para abrir puertas y llegar a nuevas zonas del nivel.

Los controles son sencillos y la combinación teclado y ratón es bastante cómoda para jugar.



El logo de Locomalito se creó para este juego



¡Helicoptero destruido!



Dispara antes de que se acerque

## DURACIÓN

El juego está formado por 4 capítulos, divididos en subniveles con un jefe esperándonos y el capítulo final donde enfrentamos a Master Brain. Una vez dominado el juego nos puede durar una hora, pero eso no significa que sea fácil, pues los si nos matan una vida tendremos que empezar el nivel y si nos quedamos sin vidas se acabará la partida, de manera que tendremos que ser muy cuidadosos.

## CONCLUSIÓN

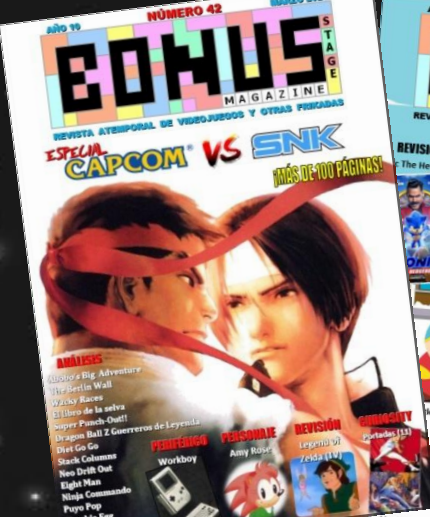
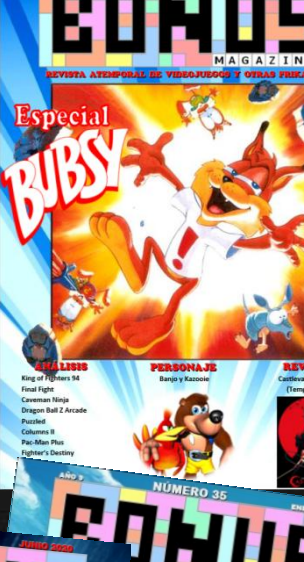
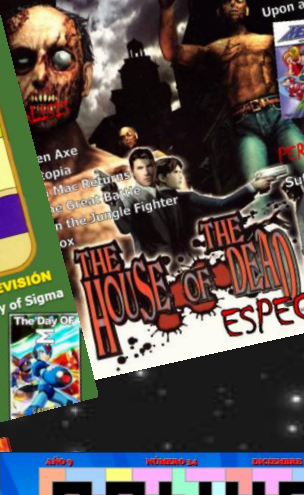
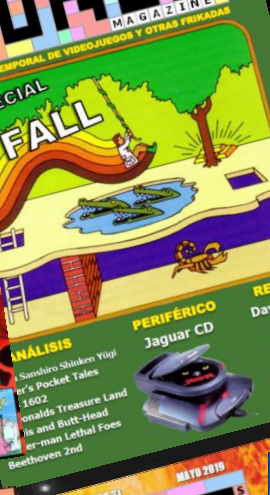
*8 Bit Killer* es un juego de disparos muy curioso, su estética retro y su simpleza jugable lo hacen muy entretenido y recomendable para todos aquellos que disfrutaron de los primeros juegos de disparos en primera persona.



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









# PAUSA TIEMPOS

LAS SOLUCIONES ESTAN EN LA PENÚLTIMA PÁGINA DE ESTA REVISTA

## 1- EL DESCONOCIDO



¿Sabes a que juego pertenece este personaje?

**Pista 1:** Es uno de los primeros enemigos del juego

**Pista 2:** El juego está dividido en mazmorras que hay que explorar

**Pista 3:** El juego es una secuela de un juego de NES

**Pista 4:** El protagonista del juego muere al primer golpe

## 2- LA SOMBRA

¿Reconoces al personaje tras la silueta?

**Pista 1:** En este sprite no lleva su ropa habitual, si no que va disfrazado para hacerse pasar por otra persona

**Pista 2:** Esta imagen proviene de su aparición en un juego de consola portátil, que fue la primera vez donde se disfrazó así

**Pista 3:** El personaje en sí, fue creado para rivalizar con el protagonista de una famosa saga de juegos de lucha

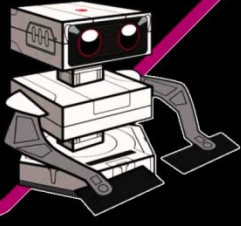
**Pista 4:** En esta imagen está haciendo uno de sus ataques

## 3- EL ERROR

¿Eres capaz de encontrar el error de esta foto?







## GAME BOY MULTITAP 4-PLAYER ADAPTER DMG-07

Game Boy fue una consola con un enorme éxito, de manera que es normal que se aprovechara para lanzar un montón de periféricos, algunos conocidos como la Game Boy Camera y Game Boy Printer y otros más extraños como el Workboy o el sonar de pesca.

Sin embargo, la mayoría de esos periféricos no tuvieron un éxito equiparable a la propia Game Boy. Incluso el Cable Link (que permitía unir dos Game Boys para jugar a dos jugadores, y contaba con muchos juegos compatibles) tuvo unas ventas irregulares, excepto en dos momentos concretos: Su lanzamiento inicial (para jugar al modo *Versus* de *Tetris*) y su resurrección milagrosa gracias a *Pokémon Rojo y Azul* (lo cual provocó que incluso se crearan nuevas versiones del cable, que eran compatibles con el modelo clásico de Game Boy y con Game Boy Color), donde se vendió más que nunca.



En el catálogo de Game Boy hay muchos juegos compatibles con el Cable Link, pero este solo es recordado por sus dos momentos de máxima popularidad (y ventas) y eso quizás se deba a que para poder jugar a dos jugadores, necesitábamos un Cable Link, dos juegos y dos consolas, lo cual era un auténtico engorro, pues solo iba a ser útil si conocíamos a mucha gente que tuviese el mismo juego que nosotros y este fuese compatible (como pasó con *Tetris* y *Pokémon*, dos súper ventas de Game Boy).

Y si encontrar un amigo con el mismo juego y consola es difícil, imaginaos lo que es juntar a 4 personas, cada una con su Game Boy, un juego compatible y el Cable Link para poder usar el periférico del cual voy a hablar a continuación, el Game Boy 4-Player Adapter DMG-07 (o lo que es lo mismo, el multitap de Game Boy).

Es habitual que se lancen multitaps para consolas de sobremesa (ya comenté en artículos anteriores el de Super Nintendo y el de Mega Drive) pero no lo es tanto para consolas portátiles (aunque eso no significa que no existan algunos casos puntuales, como este 4-Player Adapter o el cable Link de Atari Lynx que permitía conectar más de dos consolas).

El multitap de Game Boy tiene un funcionamiento bastante sencillo: El jugador 1 conecta el adaptador a su consola mediante el puerto de cable Link, y el resto de jugadores se conectan con sus propios cables Link a las ranuras restantes, que están marcadas como jugador 2,3 y 4. Este adaptador se puso a la venta de manera individual, pero también se podía conseguir en un pack especial junto con el juego *F-1 Race* de Nintendo, que si bien era un buen juego, no estaba al nivel (ni de calidad o ventas) de lo que fueron *Tetris* y *Pokémon*, de manera que el 4-Player Adapter no tuvo un "super ventas" que asegurase su compra.

En total hay una veintena de juegos compatibles con el 4-Player Adapter de Game Boy (aunque no descarto que existan algunos más que no haya encontrado), a continuación comentaré algunos de ellos.

**F-1 Race:** Posiblemente el juego más ligado popularmente a este adaptador, ya que incluso se vendía en un pack que incluía el 4-Player Adapter. El juego en sí es de carreras de Fórmula 1 y permite hasta 4 jugadores.

**Trump Boy II:** Junto con *F-1 Race*, uno de los primeros juegos en ser compatibles con el multitap, que en esta ocasión permite participar hasta a 4 jugadores en este juego de cartas, exclusivo de Japón.

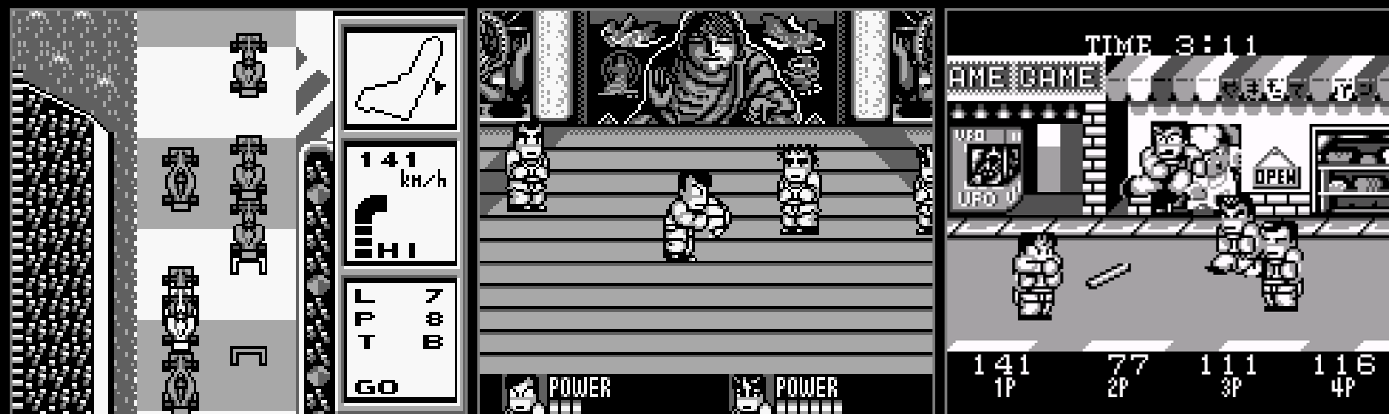
**Yoshi's Cookie:** Este clásico juego de puzle donde tenemos que juntar galletas del mismo color permite jugar en modo Versus contra hasta 4 jugadores.



**F-1 Spirit (World Circuit Series en América):** Aquí tenemos otro juego de carreras de Fórmula 1 compatible con el multitap, aunque en esta ocasión representa la carrera desde una vista aérea (tipo *MicroMachines*) lo cual le hace diferenciarse de otros juegos similares.

**Nekketsu Koukou Dodgeball Bu: Kyouteki! Toukyuu Senshi no Maki y** Los juegos de la saga Kunio-Kun gozaron de mucha popularidad en Japón y lamentablemente la mayoría de ellos solo se lanzaron en ese mercado. Este juego de Game Boy fue uno de los que no llegaron a occidente, pero es posible que al jugarlo os vengan recuerdos de *Super Dodgeball* de NES, que si salió de Japón y es muy parecido a este. De manera que nos encontramos con un juego de Dodgeball, donde tenemos que golpear a los jugadores del otro equipo, al mismo tiempo que evitamos que nos golpeen a nosotros y gracias al multitap, se permiten 4 jugadores humanos.

**Nekketsu Downtown Koushinkyoku: Dokodemo Daiundoukai:** Otro juego de la saga Kunio Kun que no salió de Japón. En esta ocasión Kunio y sus compañeros competirán en una serie de pruebas deportivas muy particulares, donde tendremos que superar obstáculos, golpear a los rivales e incluso competir para ver quien come más pan. Gracias al multitap pueden participar hasta 4 jugadores.





**Super R.C. Pro-Am:** Juego de carreras donde controlamos coches de Fórmula 1 desde una perspectiva isométrica, en la cual pueden participar hasta 4 jugadores.

**Trax (Totsugeki! Poncotts Tank en Japón):** En este juego de disparos desarrollado por Hal Laboratory controlamos a un curioso tanque que ha de eliminar a sus enemigos a disparos. Además del modo principal existe un modo multijugador que permite participar hasta 4 jugadores.

**F1 Hero GB 91 y F-1 Pole Position (F1 Hero GB 92 en Japón):** Estos dos juegos contaban con el reclamo de usar al piloto de Fórmula 1 japonés Satoru Nakajima en su nombre original japonés. Tal y como os podéis esperar, ambos son juegos de carreras de Fórmula 1 donde pueden participar hasta 4 jugadores.



**Wave Race:** Otro juego de Nintendo compatible con el multimap de Game Boy, en esta ocasión nos enfrentaremos a nuestros amigos a carreras de motos de agua desde una cámara aérea.

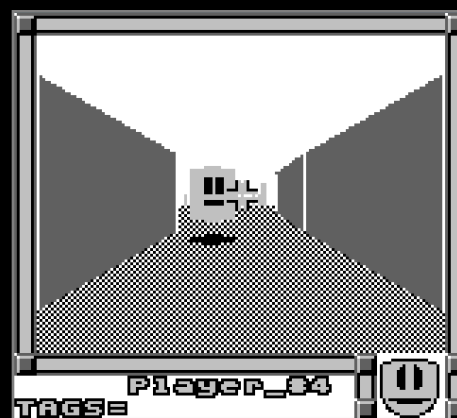
**Top Ranking Tennis:** En este juego podemos jugar uno contra uno o por parejas y en ese último modo podemos contar con 4 amigos que tengan el juego para hacer unos duelos increíbles.

**MicroMachines:** Los juegos de *MicroMachines* siempre han apostado por el “cuantos más jugadores, mejor” de manera que no sorprende que la versión de Game Boy permita 4 jugadores con el multimap.



**Faceball 2000:** Este juego de disparos en primera persona salió para muchas plataformas y la versión de Game Boy es compatible con el multimap para permitir que hasta 4 jugadores se disparen entre sí.

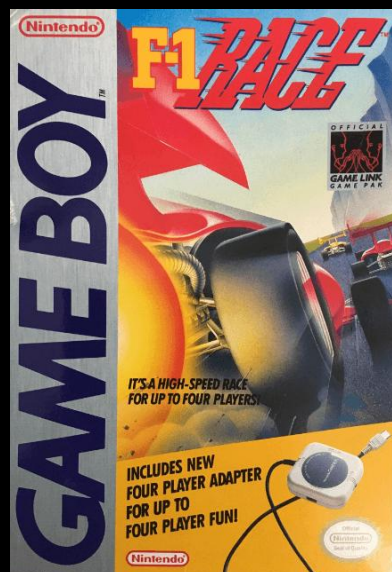
Habían planes de lanzar un cable Link especial que permitiese conectar varios cables, permitiendo así hasta 16 jugadores, pero nunca se llegó a producir, de manera que el modo para 16 jugadores sigue dentro del juego, pero no se si se puede acceder a él conectando varios multitaps de Game Boy, pues al parecer no están pensados para eso.



Ya os hacéis a la idea de los juegos que ofrecieron compatibilidad con el multitap de Game Boy, al parecer hay algunos más (exclusivos de Japón) como *Jantaku Boy*, *Janshirou* y *Janshirou II* (de Mahjong) *UNO Small World* y *UNO Small World 2* (de cartas), *America Oudan Ultra Quiz* (de preguntas), *Jinsei Game Densetsu* y *Super Momotarou Densetsu* (tablero) y *Chachamaru Panic* (donde tenemos que tirar bloques mientras nuestro personaje se desliza por el hielo).



Publicidad de *Faceball 2000*



Pack Multitap + *F1 Race*



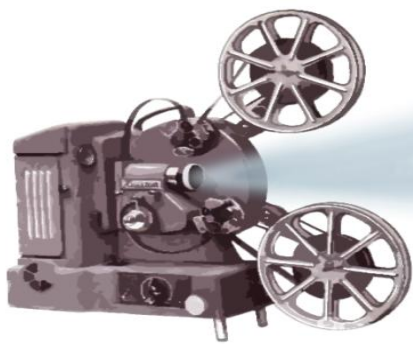
Caja del Multitap

No descarto que existan más juegos compatibles con el 4-Player Adapter de Game Boy, porque la verdad es que el catálogo de la consola es muy extenso y este periférico no tiene suficiente fama como para hacer una búsqueda fácil de los juegos pensados para él, además a veces la información que hay en internet no es totalmente fiable (por ejemplo, en algunos sitios he visto que se incluye *Wario Blast* como juego compatible, pero según el manual de instrucciones, solo se permiten 4 jugadores usando el juego en el Super Game Boy y contando con un multitap de SNES).

Si queréis buscar más juegos, mi consejo es que busquéis las cajas y cartuchos en su versión japonesa, pues en ellos suele aparecer el logo de 4 jugadores junto con el de compatible con el cable Link, lo cual facilita bastante la tarea de encontrar juegos compatibles.







# REVISIÓN

## SUPER MARIO BROS La película (2023)

En el primer número de esta revista comenté *Super Mario Bros. La película* (1993) que muchos vimos de niños y que ignoraba cualquier cosa parecida a lo visto en los videojuegos, por puro capricho de los directores (los cuales no querían hacer una película de fantasía, pese a que eso era lo que había en el guion que firmaron los actores principales).

La reinterpretación del universo de Mario en un mundo urbano y distópico puede ser curiosa y hasta divertida a día de hoy, pero sin duda fue una oportunidad perdida de hacer las cosas bien, especialmente cuando contaban con algunos buenos actores y un presupuesto amplio. El fiasco (económico, de crítica y público) que supuso esa película, hizo que Nintendo se alejase del mundo del cine, hasta recientemente, que junto con Illumination (responsables de *Gru* y *Los Minions*) decidieron volver a intentar llevar el mundo de Mario a la gran pantalla. En 2023 apareció *Super Mario Bros Movie* y gustó muchísimo, así que tenía curiosidad por verla y de paso, comentarla en este último número de la revista.

**Título:** *Super Mario Bros Movie*

**Director:** Aaron Horvath y Michael Jelenic

**Guion:** Matthew Fogel

**País:** Estados Unidos

**Año:** 2023

**Duración:** 92 minutos

### Historia del videojuego:

Mario y Luigi son dos fontaneros que terminan llegando al Reino Champiñón a través de una tubería. Allí descubrirán que la princesa Peach ha sido secuestrada por el malvado Bowser, y deciden ir a rescatarla.

### Historia de la película:

Mario y Luigi son dos fontaneros que al tratar de arreglar una avería son absorbidos por una tubería. Luigi cae en las tierras oscuras, lugar donde reina el malvado Bowser y Mario cae en el Reino Champiñón, donde conocerá a Peach, la princesa, quien está tratando de conseguir alianzas con los Reinos cercanos, para tratar de evitar que Bowser arrase el Reino Champiñón.

De primeras nos encontramos con una idea similar: Dos fontaneros del mundo real, terminan llegando a un mundo mágico donde el malvado Bowser planea secuestrar a la Princesa.



## Resumen (contiene Spoilers)

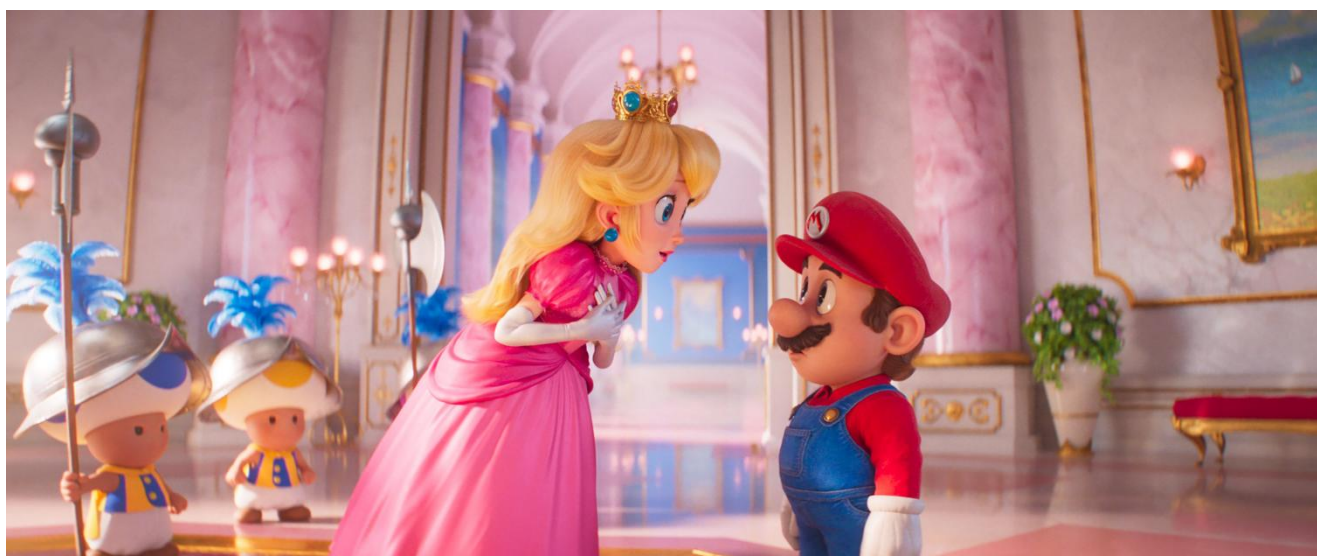
La película comienza mostrando como Bowser y su ejército arrasan el Reino de los Pinguinos para obtener una estrella, que permitirá al malvado Rey de los Koopas dominar cualquier otro Reino sin problemas.

De ahí pasamos al mundo real, donde Mario y Luigi han decidido abandonar su trabajo fijo para empezar su propio negocio como fontaneros, para lo cual invierten todo su dinero en un anuncio de televisión que no parece satisfacer a nadie, pues pese a que los hermanos son buenos en fontanería, parece que tienen cierta mala suerte (sobretudo Luigi) y siempre terminan acabando mal. La falta de éxito de su nuevo negocio, mezclada con el nulo apoyo de su familia hace que ambos se vean sin rumbo.



Sin embargo, una gran inundación en Brooklyn, da la oportunidad a los dos hermanos de demostrar su valía, aunque lamentablemente, su mala suerte vuelve a hacer acto de aparición, pues cuando estaban a punto de solucionar el problema, salen disparados hacia una sala llena de tuberías, una de las cuales succionará a ambos hermanos, enviando a Luigi al Reino de Bowser y a Mario al Reino Champiñón.

Mario conocerá a Toad, un hombre champiñón que le hablará de la Princesa, quien según parece puede solucionar todos los problemas del Reino Champiñón. Lamentablemente, Mario aparece en el peor momento, pues el Reino está a punto de ser atacado por el ejército de Bowser, de manera que el fontanero decide acompañar a la princesa mientras busca a Luigi.





Para detener al ejército de Bowser, Peach pedirá ayuda a los Kong, los cuales no están interesados en ayudar a los Toads, pero acceden a hacer un combate, de manera que si Mario gana a Donkey Kong, el ejército de simios combatirá a Bowser.

Bowser, sabiendo que el Reino Champiñón y el Reino de los Kong se han aliado y que además su amada Peach está siendo acompañada por un humano, decide que ha llegado el momento de atacar y su enorme ejército consigue derrotar a los Kong.



La parte final del plan de Bowser es casarse con Peach y gobernar juntos, y en caso que la Princesa se niegue, usará el poder de la estrella para arrasar el Reino Champiñón. En la ceremonia de la boda, reaparecerán los hermanos Mario para tratar de derrotar al Rey de los Koopas. **FIN**

## Personajes:



**Mario:** Es un tipo soñador, optimista, con mucha voluntad y que no sabe cuando rendirse, lo cual lo convierte en el líder del dúo de hermanos. Al perder a Luigi hace todo lo posible por buscarle, pero eso no evitará que también ayude a la princesa y decida enfrentarse a cualquier peligro.

Mario siempre ha sido un héroe genérico, buena persona y valiente, su imagen en la película viene a ser lo que podemos esperar de él en base a lo que se ve en los juegos.



**Luigi:** Desde niño ha seguido los pasos de su hermano Mario y cuenta con él para solucionar cualquier problema que aparezca. Luigi es tímido y asustadizo de manera que solo cuando está totalmente solo y en apuros saca el héroe que hay dentro de él.

Su personalidad encaja con la que tiene en los videojuegos (desde *Luigi's Mansion*). Es tranquilo y prefiere no meterse en problemas ni hacerse el héroe, pero siempre termina en atrapado en situaciones terroríficas que lo ponen a prueba.



**Peach:** Creció en el Reino Champiñón, criada por Toads y se convirtió en la princesa del Reino al llegar a la adultez. Al ver su mundo a punto de ser invadido por Bowser no duda en tratar de solucionar el problema ella misma.

En los juegos Peach suele ser la damisela en apuros que hay que rescatar, lo cual termina sucediendo también en la película. Sin embargo, el hecho de que tenga un rol activo, recuerda juegos como *Super Mario Bros 2 (USA)* o *3D World*, o *Super Princess Peach*.



**Toad:** El Reino Champiñón está habitado por estos seres, que parecen pequeñas personas con cabeza de champiñón. La mayoría de los Toads son cobardes, pero uno de ellos es un aventurero que no duda en ayudar a Mario y Peach en su lucha contra Bowser.

El diseño de los Toads es idéntico al de los juegos y que uno de ellos vaya con los héroes es una clara referencia a su participación en juegos como *Super Mario Bros 2 (USA)*, *3D World* y los *New Super Mario Bros*.



**Bowser:** El Rey de los Koopas es un ser temible que asalta otros Reinos para dominarlos, al conseguir la estrella decide que ha llegado el momento de conquistar el Reino Champiñón, donde vive Peach, su amor prohibido.

Bowser es idéntico a como lo hemos visto en juegos, incluso el hecho de que esté enamorado de Peach aparece en los mismos (y en la película de anime de 1986).



**Kamek:** Fiel seguidor y consejero de Bowser. Posee la habilidad de lanzar hechizos con su varita, lo cual lo convierte en alguien muy útil dentro del ejército de Bowser.

Kamek el Magikoopa apareció en *Super Mario World*, como un Koopa mago que disparaba rayos y se teletransportaba, a partir de *Yoshis Island* lo convirtieron en el consejero de Bowser, papel que ha hecho desde entonces. Su aspecto, rol y poderes encajan con los del videojuego.



**Cranky Kong:** Líder del Clan Kong, es un tanto cascarrabias y no duda en tratar de ridiculizar o reírse de los demás. Es el padre de Donkey Kong y le gustaría que su hijo madurase.

En los juegos Cranky es el Donkey Kong original (y el abuelo del Donkey Kong actual) y aunque el aspecto es el mismo, en la película es quien manda en el Reino Kong, mientras que en los juegos es el típico abuelo que solo sabe contar batallitas de su juventud y critica a los jovencitos.





**Donkey Kong:** Hijo de Cranky Kong y heredero del Clan Kong, es tan enorme y fuerte, como presumido y popular, le encanta que la gente le haga caso y eso puede provocar que se comporte como un estúpido, lo cual irrita a Cranky.

En los juegos es el nieto de Cranky Kong y es el héroe de los otros Kong, de manera que no vive a la sombra de su abuelo, ni tiene porque satisfacerlo o demostrarle nada.

Durante la película aparecen muchísimos personajes más (Yoshi, Diddy Kong, Dixie Kong, Chunky Kong, Rey Boo, Rey Bomba...) pero son cameos que a veces no tienen ni diálogos.

El que más me ha sorprendido ha sido el de Foreman Spike, pues es un personaje muy antiguo de Nintendo que ha permanecido olvidado por décadas (en parte porque Wario ocupó su lugar). El diseño de Spike no es idéntico al del juego, pero supongo que de haberlo vestido de amarillo, habría recordado demasiado al citado Wario. Otro homenaje para los fans más antiguos de Mario lo encontramos en Giuseppe, miembro de la familia de Mario y que básicamente es un Mario con un diseño antiguo.



Es cierto que faltan algunos personajes importantes en la película, pero teniendo en cuenta todo lo que sí aparece, creo que se habrían visto relegados a un cameo de fondo (como muchos otros) y quizás por eso han preferido no incluirlos (y guardarlos para una posible secuela).



## Conclusión:

La historia de *Super Mario Bros* es bastante sencilla en general (monstruo secuestra a princesa y héroe la salva), en parte por la época en la cual fue creado y también, porque son muy pocos los juegos de Mario que se han atrevido a salirse de ese guion.

A la hora de hacer una película sobre ese tema, no era difícil respetar la historia (muchas películas tratan de eso) pero claro, la hora y media de metraje tenía que ser rellenada de alguna manera y es ahí donde entraban las siguientes opciones: Desarrollar personajes o añadir guiños.

Obviamente se decidieron por lo segundo, pero al mismo tiempo le dieron una pincelada a cada personaje principal para tratar de hacerlo algo menos plano. He de admitir que me habría gustado ver a Mario y Luigi abandonando su trabajo en *Wrecking Crew* para iniciar su negocio (y ver como fracasa), también habría estado bien saber quien abandonó a Peach en el Reino Champiñón y con respecto a Bowser, pues creo que poco más se podría haber hecho con él (tal vez añadir la historia de *Yoshi's Island*, donde Kamek ve en su bola mágica que Bowser no podrá conquistar el mundo porque será derrotado por dos hermanos).



Con Luigi pasa algo parecido, aunque hay algunos momentos donde vemos que su papel de secundario hace que sus padres piensen que no tiene personalidad (culpan a Mario de arrastrar a Luigi a sus ideas locas) y también podemos ver como el propio personaje recuerda que Mario siempre lo salvaba de cualquier problema desde niño y eso ha evitado que el tenga que preocuparse o mostrar valor, algo que finalmente hace.

El desarrollo de personajes es mínimo, pero es que en los videojuegos tampoco se cuenta mucho más, de manera que quizás no ha sido mala idea no profundizar en ese tema y mantener la trama simple. Uno de los añadidos creados por Illumination para esta película es la familia de los hermanos Mario (algo divertido, que les sirve para añadir un Mario clásico, Giuseppe, y de paso darle trabajo a Charles Martinet, la voz de Mario en los juegos).





El poco tiempo que hay para hablar de los personajes, se usa para mover la trama rápidamente, añadiendo absolutamente todas las referencias posibles a los juegos más famosos de Mario. Es muy agradable que hayan sido fieles al juego en prácticamente todo (incluido el hecho de que si te golpean, pierdes el power up) y también es maravilloso como han representado el Reino Champiñón de manera que recuerde a diferentes juegos de Mario, aunque he de admitir que incluso siendo visualmente genial, la parte de Mario Kart me ha parecido muy forzada (la habría reservado para el final de la película), pero es innegable el cariño que se ha puesto en estos elementos, empezando por el genial anuncio de Mario y Luigi que nos traslada directamente a la serie de televisión de Mario y Luigi de los años 90. En general, es tremendamente disfrutable ver todas las referencias que se hacen a los juegos de Mario.

El aspecto de los personajes es muy parecido al de los juegos, pero con unos pocos detalles extra que les hacen verse incluso mejor (el pelo parece pelo, la ropa tiene textura de ropa...). El ejército de Koopa es enorme en tamaño y también en acabado, con diferentes Koopa Troopas y la aparición de personajes relativamente olvidados (como el Rey Bomba o el Rey Boo) hacen que el Reino Champiñón se sienta más vivo que nunca.

Aunque lo realmente divertido de la película es buscar los “huevos de pascua” que hay repartidos por todas partes, desde los carteles de las tiendas, hasta las paredes de cualquier habitación, el juego está llenísimo de detalles (el tono del teléfono de Luigi es la melodía de inicio de Gamecube, la



habitación de DK es la misma que vimos en *Donkey Kong Country*, el mapa de los Kong es como el mapa de *Super Mario World*, Giuseppe juega al arcade de Donkey Kong, cuando Mario y Luigi rompen la pared de ladrillos el agujero tiene la forma de la cabeza de Mario en su sprite de 8 bits, el piano que toca Bowser es de marca Ludwing Von Koopa, en el Reino Champiñón vemos una tienda de antigüedades que vende objetos de *Super Mario Bros 3*, en los fondos hay muchas referencias a juegos antiguos como *Balloon Fight*, *StarFox*, *F-Zero*, *Duck Hunt*, *Ice Climbers* o *Punch-Out*). Esos huevos de pascua justifican ver la película más veces para tratar de verlos todos, porque hay muchísimos.

Resumiendo, esta película es una representación excelente del mundo de Mario, lo cual la convierte en lo opuesto a *Super Mario Bros La película* de 1993 donde se alejaron todo lo posible de la obra original. Los puntos débiles de la película, son los mismos que tienen los juegos (historia básica y poco desarrollo de los personajes) lo cual hace que sea incluso más fiel a los mismos. Obviamente se podría haber mejorado en ese aspecto (hay juegos que si tienen más historia) pero en general, creo que han acertado quedándose con la historia clásica de *Super Mario Bros*, pues es la más representativa.

VALORACIÓN:



BUENA

Skullo

## SKULLOMANIA



En esta última entrega de esta sección, voy a hablar de uno de mis personajes favoritos, del cual tomé “prestado” su nombre para crear mi pseudónimo, estoy hablando de Skullomania.

El origen de este personaje viene de mediados de la década de los 90, cuando Capcom quería lanzar un *Street Fighter* poligonal (al mismo tiempo que seguía lanzando *Street Fighters* en 2 Dimensiones), para hacer ese juego se contrató a la empresa Arika, fundada por Akira Nishitani, uno de los responsables de *Street Fighter II*.

Para ese nuevo juego, se usaron a algunos de los *Street Fighters* más populares, pero también se crearon muchos nuevos luchadores, entre los cuales teníamos algunos un poco extravagantes, por diseño o por sus ataques, lo cual seguramente no fue muy bien recibido por el grueso de fans de *Street Fighter* (igual que sucedió algunos personajes nuevos creados para *Street Fighter III*), pero fueron un soplo de aire fresco para todos aquellos jugadores que querían ver cosas distintas y personajes extraños.



Personajes de Arika junto a los *Street Fighters* de Capcom en *Street Fighter EX Plus Alpha*

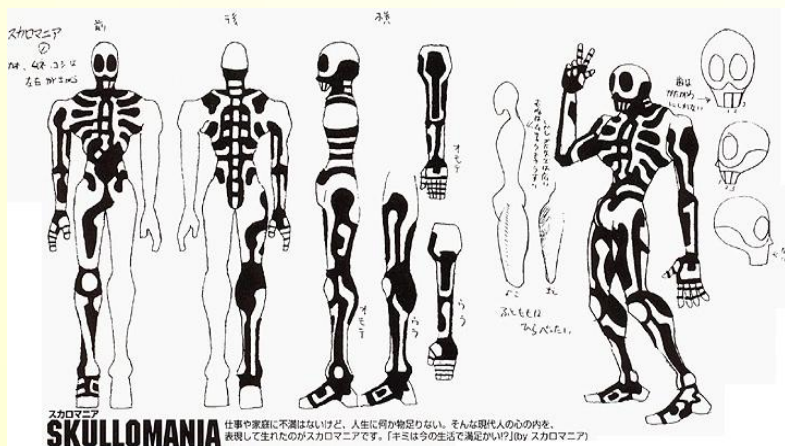


Conocimos a Skullomania en *Street Fighter EX* (1996) donde vestía un traje de esqueleto (digno de cualquier tienda de disfraces) y luchaba con llamativos ataques físicos donde se arrojaba contra el rival, siendo el Skullo Dream (su ataque especial parodia del Raging Demon de Akuma) el más pintoresco de todos.



La historia de este personaje era un tanto particular, pues al parecer su verdadera identidad era la de Saburo Nishikoyama, un hombre de negocios aburrido de su monótona vida, que tras ir disfrazado de superhéroe a una fiesta de disfraces, se dejó llevar por su nueva identidad y decidió dar un paso más y comportarse como tal para hacer un mundo mejor. En el final japonés del primer *Street Fighter EX* se nos comentaba que Skullomania estaba casado, tenía hijos y un perro llamado Pochiro, pero no se decía si estos conocen la doble vida del personaje.

Esta primera versión del personaje es notablemente menos fantásica que el resto, pues carece de ataques de energía y se ve claramente que es un “superhéroe de andar por casa” (lo cual encaja con su historia). En *Street Fighter EX Plus Alpha*, se añadieron videos finales para cada personaje y el de Skullomania lo mostraba aumentando de tamaño para salvar un parque de atracciones que estaba siendo atacado por un robot gigante, pero esta habilidad jamás se ha vuelto a ver en ninguna aparición del personaje, así que quedó como una anécdota (y como un claro homenaje a Ultraman).



Algunos bocetos del diseño de Skullomania



Skullomania gigante en SF EX Plus Alpha

Tras su aparición en el primer *Street Fighter EX*, Skullomania fue uno de los personajes invitados en el juego *Fighter Maker* (1998) que apareció para PlayStation, donde seleccionábamos a un luchador y podíamos alterar y crear nuevos movimientos para él. Este juego no tuvo mucho impacto y es frecuentemente olvidado, pero admito que yo disfruté mucho creando ataques nuevos para los personajes, especialmente para Skullomania.

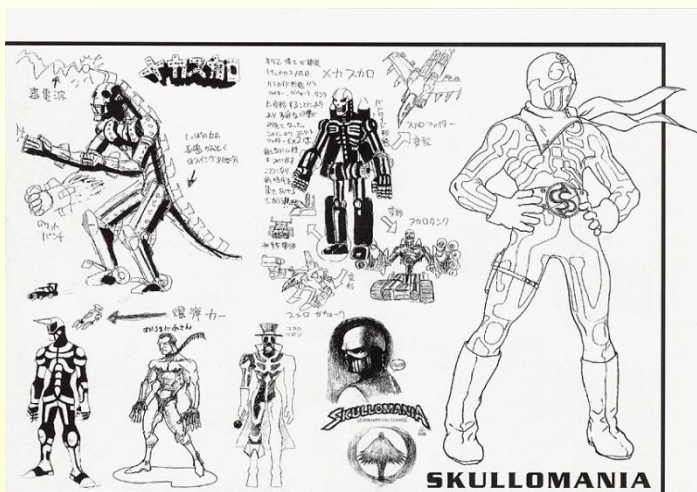




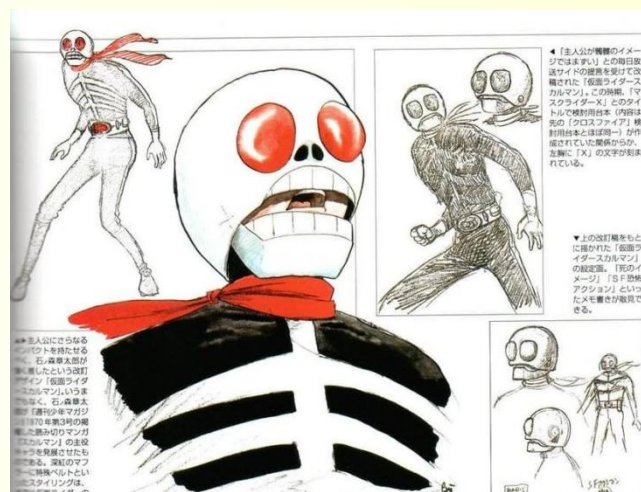
En *Street Fighter EX 2*, este personaje sufrió en apariencia y en jugabilidad. Por un lado se modificó su traje para que fuese más del estilo "superhéroe", tomando como clara inspiración a Kamen Rider, pues se le añadieron la bufanda y el cinturón de la primera versión de ese personaje y además, los tres colores con los que aparece Skullomania en el juego, donde se varía el color de sus guantes y botas (blanco, rojo y verde) encajan con el color de los guantes y las botas de los dos primeros Kamen Riders (El original iba de verde y luego pasó a blanco y el segundo llevaba las botas y los guantes rojos) Este homenaje no era casualidad, pues Shotaro Ishinomori había creado a Kamen Rider y también a SkullMan (un antihéroe con traje de esqueleto), llegando a existir una ilustración de Ishinomori con un diseño que mezclaba ambos personajes, que prácticamente es el mismo que usaron para Skullomania en *Street Fighter EX 2*.



Los dos primeros Kamen Riders



Bocetos de Skullomania para *Street Fighter EX 2*



Boceto de SkullMan por Shotaro Ishinomori

Jugablemente también vimos un aumento de poder notable en el personaje, pues además de sus pintorescos golpes acrobáticos, ahora era capaz de usar su energía para lanzar proyectiles al enemigo y para crear campos de fuerza alrededor de su cuerpo. Su mítico SkulloDream también sufrió variaciones, dándole un toque más cómico e inesperado a sus acciones durante este especial.



¡Skulloenergy!



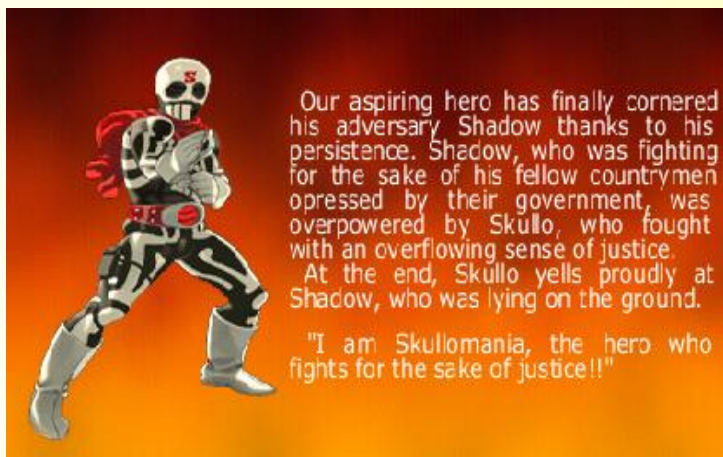
El nuevo SkulloDream, mucho más cómico



También vale la pena mencionar que en *Street Fighter EX 2* apareció otro superhéroe esqueleto llamado ShadowGeist, cuyo diseño se podría resumir a “como Skullomania, pero más fuerte y con menos ética”. Según algunas fuentes, ShadowGeist y Skullomania son hermanos pero en el juego no hay ninguna mención a eso en los finales de los personajes, ni siquiera en el final especial de Skullomania en el cual derrota a ShadowGeist.



Skullomania Vs Shadowgeist



Final de Skullomania, donde derrota a Shadowgeist

Este juego también tuvo una curiosidad muy extraña y es la aparición de una ilustración de Skullomania rodeado de otros Street Fighters “Skullomanizados” a punto de convertir a Ryu en el siguiente de su clan. Esta ilustración no tiene ningún tipo de sentido con respecto a lo que sucede en el juego o con la historia del propio Skullomania así que no tiene relación con el juego, pese a usar a sus personajes.

En realidad esta ilustración es, simplemente, otro homenaje a *Kamen Rider*, pues en la serie original, Takeshi Hongo era atrapado y operado contra su voluntad por la organización malvada Shocker, que modificó su cuerpo para convertirlo en Kamen Rider con la intención de usarlo como asesino, algo que la férrea voluntad de Hongo impidió.



Ryu nunca se habría imaginado en esta situación cuando se apuntó al primer *Street Fighter*



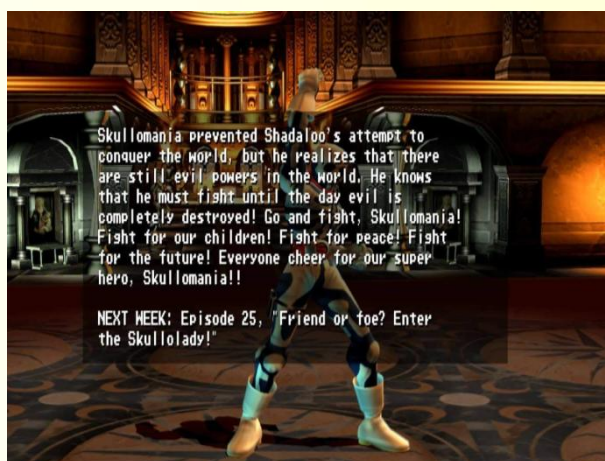
Y finalmente llegamos al último episodio de la saga EX, donde los personajes de Arika se pelean contra personajes de Capcom. *Street Fighter EX 3* apareció para PlayStation 2 en el año 2000, siendo el único juego de la saga EX que no apareció primero para Arcade y que no tuvo más de una versión.

En *EX3*, Skullomania mantuvo su traje de superhéroe de *EX2*, pero sus paletas de color alternativas dejaron de ser un homenaje a Kamen Rider. Sus ataques especiales se mantuvieron, pero no se le añadió nada nuevo

(excepto modificar, por tercera vez, las imágenes que aparecen en su SkulloDream). Si completábamos el juego con él, aparecía un texto en el cual nos contaban que había acabado con Shadaloo (la organización malvada de M. Bison) pero que todavía quedaba mucho mal por combatir, para finalizar con un avance del siguiente episodio (como si fuese una serie de televisión) en el cual decían: “La próxima semana, en el episodio 25: ¿Amiga o enemiga? Presentamos a SkulloLady”. Esa broma tendría cierta repercusión años más tarde, tal y como veremos más adelante.



Ken contra Dhalsim, Skullomania y Vega en SF EX3



Final de Skullomania en SF EX 3

Tras *Street Fighter EX 3*, la saga creada por Arika quedó en el limbo y sus personajes desaparecieron de los juegos de lucha durante mucho, mucho tiempo. La única excepción a esta regla fue el juego musical *Technicbeat* (2002) de PlayStation 2, donde aparecían melodías de *Street Fighter EX* (así como de otros juegos). Capcom siguió su camino y decidió hacer su propio *Street Fighter* poligonal con *Street Fighter IV* (2008) donde no dudaron en ir a lo seguro y utilizar básicamente la plantilla de *Street Fighter II* con unos pocos personajes añadidos (ignorando así a *Street Fighter III* y *Street Fighter EX*). En 2016 apareció *Street Fighter V*, que añadió personajes clásicos, nuevos y algunos de *Street Fighter III*, quedando la saga EX como la única sin representación.

Fue entonces cuando Arika decidió dar un paso hacia adelante y lanzar *Fighting EX Lawyer*, que apareció en 2018 para PC, Arcade y PlayStation 4 y más tarde para Nintendo Switch. Este juego nos traía de vuelta a los luchadores creados por la compañía para *Street Fighter EX*, aunque pese al título, no incluía ningún luchador original de *Fighting Layer* (otro juego de lucha creado por Arika en 1998). En cualquier caso, tuvimos la oportunidad de volver a jugar con Skullomania, cuyo diseño fue una mezcla de los dos anteriores.







Llegado este punto, conviene hablar de que con el paso del tiempo, los luchadores de Arika creados para *Street Fighter EX* habían sido olvidados por un gran parte del público, pero otros, como Skullomania, habían logrado cierto culto y eran recordados con cariño, lo cual llegó a llamar la atención de SNK, que ya había hecho tratos con Arika, cediendo a Terry Bogard como personaje DLC para *Fighting EX Layer*.



Skullomania probando el sabor de un Power Geyser de Terry Bogard



En 2018 apareció *SNK Tag Team Heroines*, un juego donde las populares luchadoras de SNK combatían entre sí (tomando el relevo de *SNK Gal's Fighters* de Neo Geo Pocket Color).

En este juego veíamos a personajes de sagas tan distintas como *King of Fighters*, *Samurai Shodown* o incluso *World Heroes*, lo que no impidió que se usasen

luchadores “extraños” como Miss X (lori disfrazado de mujer, tal y como aparecía en *Gals' Fighters*), una versión femenina de Terry Bogard y contra todo pronóstico, el regreso de Skullomania, pero en esta ocasión, como mujer (¿Skullolady?). No voy a negar que a mí me encantó ver de vuelta a este personaje, aunque por otro lado, me imagino que muchos fans de SNK no debieron verlo con los mismos ojos, especialmente cuando en ese juego falta muchas luchadoras míticas de la compañía.




Skullomania regresa en su forma femenina para pelear contra luchadoras de SNK



Hay que admitir que es muy raro que incluso SNK haya usado a Skullomania y Capcom haya ignorado totalmente a este personaje y a sus compañeros de *Street Fighter EX*, cuando están mucho más relacionados con su saga y forman parte de ella parcialmente. Sin embargo, parece que alguien dentro de Capcom todavía recuerda a la saga EX, pues en *Street Fighter V*, el luchador G tiene un traje alternativo basado en Skullomania. También es curioso que en la página web de Capcom, en el apartado Shadaloo Combat Research Institute (SCRI) existan fichas para los personajes de *Street Fighter EX* con los datos e historia de esos olvidados personajes.



G usando la ropa de Skullomania en *Street Fighter V*



- Name: Skullomania
- Height: 5'4
- Weight: 136 lbs
- Blood Type: A
- Birthdate: May 19
- Birthplace: Japan
- Likes: Protecting his family, world peace
- Dislikes: Evil, overtime

Ficha de Skullomania en la base de datos de Shadaloo Combat Research Institute

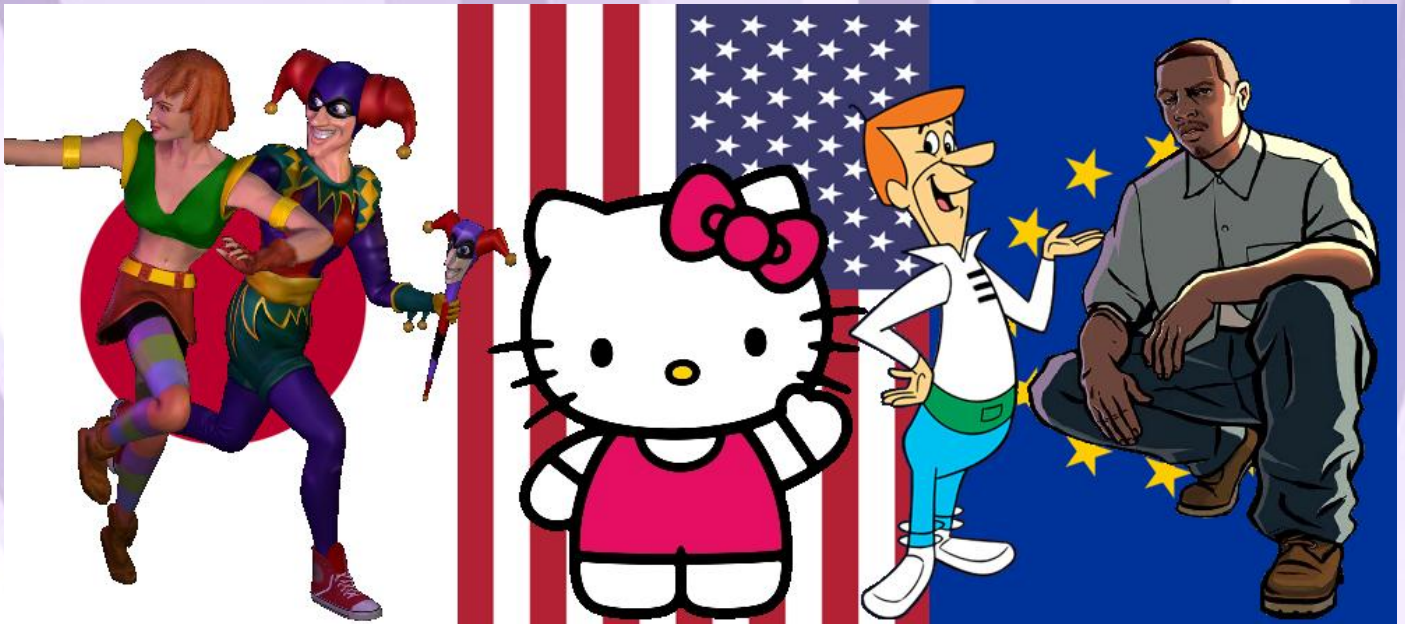
En la actualidad, pese a que Skullomania goza de cierta popularidad, es difícil saber si este personaje y sus compañeros volverán a aparecer en nuevos juegos, pues *Fighting EX Lawyer* se lanzó hace unos años y no parece que vaya a tener continuidad y si Capcom hubiese querido añadir al personaje como luchador para sus juegos ya lo habría hecho, sin embargo en el mundo de los videojuegos todo es posible y no pierdo la esperanza de que algún día Skullomania (y sus compañeros) regresen otra vez.

Skullo



# CURIOSITY

## CAMBIOS REGIONALES CURIOSOS (Parte 3)



Bienvenidos al último artículo sobre cambios regionales curiosos en videojuegos, donde comento algunas de las modificaciones más extrañas que han sufrido algunos videojuegos al ser lanzados fuera de su país de origen. Podéis encontrar el primer artículo de cambios regionales en el número 44 (Especial Columns) y el segundo en el número 49 (Especial Superman).

Hay diferentes motivos para modificar un juego, desde la censura pura y dura (ya sabéis quitar sangre o cualquier cosa “incómoda”), los posibles problemas de licencias dependiendo del país donde se lance el juego (como pasa con los juegos de Kemco ya comentados en números anteriores), hasta el clásico “vamos a adaptar el juego a su nuevo público” (modificar los gráficos por algo que le guste más a quien decida qué hacer con el juego).

Si bien la censura y los problemas de licencias suelen estar ligados a leyes en la mayoría de los casos, el cambio para “adaptar el juego” es tremendamente injustificable, ya que se hace por gustos personales y con la premisa de “si a mí no me gusta o no lo entiendo, el público tampoco”).

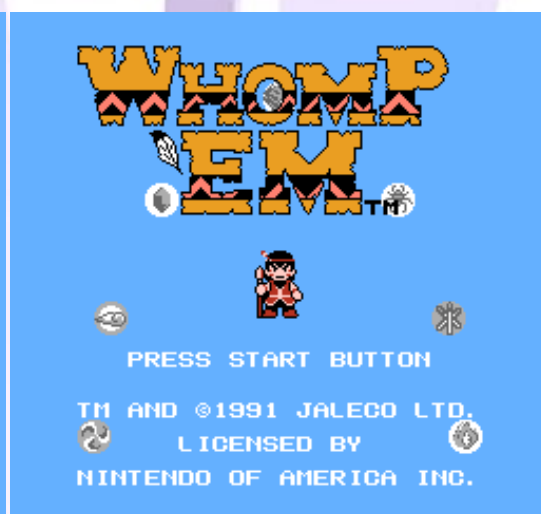
Veamos algunos ejemplos clásicos de modificaciones “para adaptar el juego a su nuevo público”.

El juego *Sayuki World 2: Tenjokai no Majin* (1990), es uno de esos con una ambientación totalmente asiática (está inspirado en el cuento Viaje al oeste, que como todos sabéis ha sido fuente de inspiración de un montón de obras, entre ellas *Dragon Ball*), de manera que cuando decidieron lanzar el juego en América, alguien dijo “esto es demasiado asiático para nuestro público”. ¿Y que creéis que pasó?

Pues decidieron “americanizarlo” en medida de lo posible, aunque teniendo en cuenta que todo el juego está lleno de paisajes, personajes y elementos propios de la cultura asiática, eso significaría rehacer casi todo el apartado gráfico, lo cual costaría tiempo y dinero.



El resultado final tras el cambio fue *Whomp'em* donde nuestro Son Goku particular, había sido convertido en un nativo americano con una ligera modificación de Sprites y su bastón mágico se había convertido en una lanza. He de admitir que con un ligero par de cambios consiguieron que el personaje dejase de ser oriental, pero el problema sigue con el resto del juego, pues toda la ambientación asiática sigue existiendo en los niveles y los enemigos. ¿Lo cambiaron todo? Pues no, lo dejaron tal cual, de manera que nuestro nativo americano recorrerá los mismos niveles que el protagonista japonés (incluyendo cosas “tan americanas” como un bosque de bambú) y eliminará a los mismos enemigos (pero eh, al menos cambiaron a los osos pandas, por osos pardos) también lo veremos usar su nube voladora y enfrentarse al jefe final, un demonio oriental (tras lo cual en lugar de ver una estatua de buda veremos un tótem indio).



**De SonGoku a nativo americano, juego “occidentalizado” y listo para vender**

Resumiendo, el juego era “demasiado oriental para los norteamericanos”, pero con 3 cambios mínimos (el protagonista, el color de un oso y el buda del final) se convierte en un juego “absolutamente apto para norteamericanos”. Vamos, un auténtico sin sentido (como suele ser en estos casos).

Y ya que hablo de modificaciones por conveniencia, me es imposible no mencionar que este juego es uno de esos que se transformaron en juegos de Mario a manos de los piratas, dando lugar así a *Super Mario 13*. Donde básicamente nos encontrábamos el mismo juego, pero con el sprite de Mario (si queréis leer más sobre este asunto, echad un vistazo a la sección Made in China del número 16).



**Versión pirata con Mario (Super Mario 13)**

Otro ejemplo de “modificación para adaptarla a su nuevo público” fue *Yo-Noid!* El juego protagonizado por la mascota de Dominos Pizza, que llegó a NES en 1990 y que en realidad es una versión modificada de *Kamen no Ninja Hanamaru*, donde el protagonista era un ninja. En esta ocasión el equipo responsable tuvo que trabajar duro, pues modificaron prácticamente todo el apartado gráfico del juego e incluso se cambiaron algunas melodías, vamos que visualmente no quedó nada del juego original, de manera que es incluso difícil darse cuenta de que son el mismo juego, salvo que hayáis jugado a ambos (o veáis los minijuegos de batalla, que ahora son de pizzas).

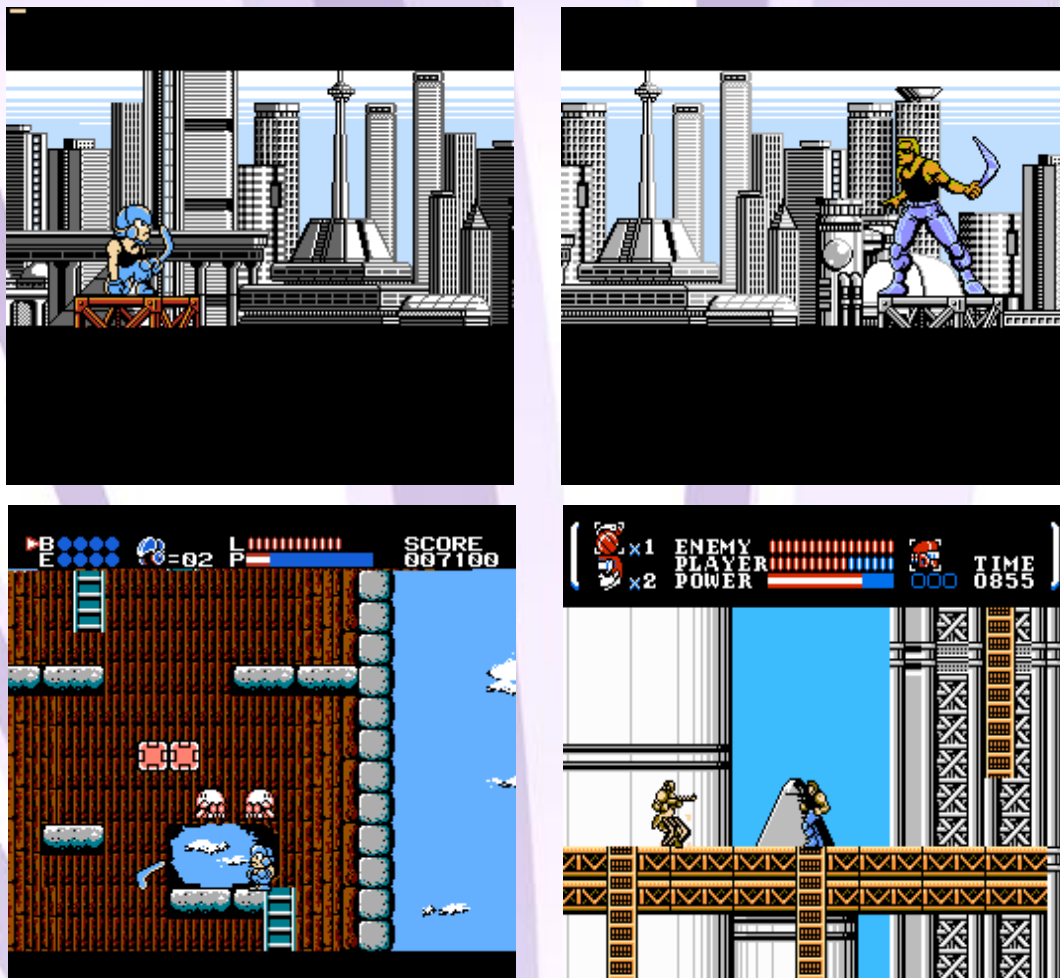
A finales de los 80 y principios de los 90, los ninjas eran muy populares en occidente (tal y como demuestra que llegasen a occidente videojuegos como *Shinobi* o *Ninja Gaiden* y se creasen juegos occidentales de ninjas (como *Ninja Golf*) en aquella época, los ninjas eran un reclamo, (ahí tenéis a Snake Eyes en *G.I.Joe* y a las *Tortugas Ninja*, ambos productos occidentales populares con ninjas).



Comparativa entre *Kamen no Ninja Hanamaru* y *Yo! Noid*



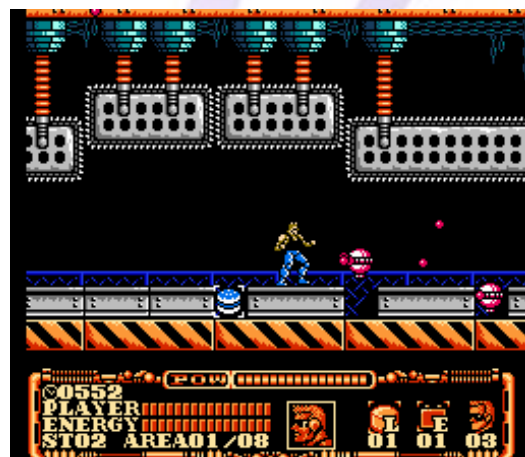
En ocasiones la temática no es el motivo para “adaptar” el juego al público, si no el propio diseño artístico del juego o su protagonista. En el pasado hemos visto como personajes como Kirby, Ristar o incluso Whirlo vieron modificados sus sprites o portadas para parecer “tipos duros” en occidente (vamos que les pusieron el ceño fruncido para que no fuesen tan adorables). Y lo cierto es que esos personajes tuvieron suerte, porque en otras ocasiones, se han visto cambios mucho más radicales en cuanto a aspecto, como por ejemplo *Power Blazer* de Famicom (que en occidente se llamó *Power Blade*), donde el protagonista (un tipo bajito y cabezón con cierto aire a *Megaman*) fue cambiado por un hombre musculoso con gafas de sol.



**Power Blazer y Power Blade**

En este caso, la modificación fue tan brutal, que no solo se cambiaron los personajes, enemigos, escenarios y algunas músicas, sino que también se añadieron escenas contando la historia del juego y se rehicieron los niveles, cambiando así el desarrollo del juego. Vamos que *Power Blade* está casi más cerca de ser un juego nuevo que una modificación de otro, aunque cuando te pones a jugar a ambos, te das cuenta que aún queda un poquito de *Power Blazer* dentro de *Power Blade* (aunque sea el ataque con bumerán).

Lo más gracioso de esta modificación es su legado, pues en 1992 apareció una secuela de la versión americana del juego, donde volvíamos a controlar a nuestro héroe cachas con gafas de sol para salvar el mundo. El juego se lanzó en América y Japón con apenas un mes de diferencia y el único cambio que parecen tener ambas versiones es el nombre, la americana se llama *Power Blade 2* y la japonesa *Captain Saver*.



## JAPÓN CONTRAATAACA (Cambios a juegos occidentales por japoneses)

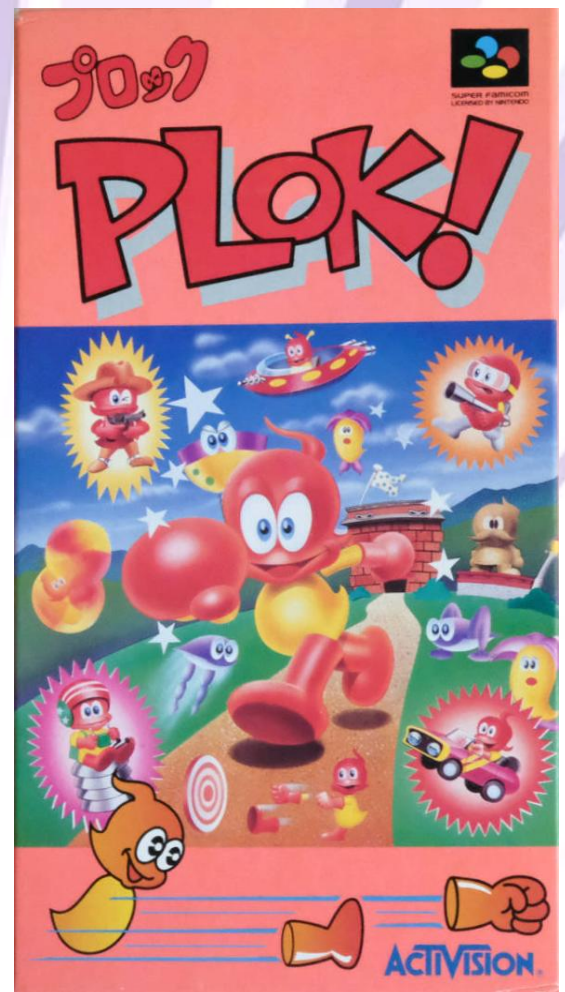
Son muchos los cambios que han sufrido los juegos japoneses en occidente, pero si tuviese que resumirlos, me quedaría con cuatro: **Cambiar la portada** por un arte “más acorde al nuevo público”, **Modificar sprites** para “adaptarlo al nuevo público”, **Cambiar licencias existentes por otras** “más populares” y **Censurar violencia** (sobre todo sangre) y cualquier alusión al sexo.

Seguramente hasta podemos pensar que los japoneses saben que los videojuegos son una forma de arte y por lo tanto, no deben ser modificados, recortados o troceados por motivos estéticos o culturales. También podemos llegar a la conclusión de que ellos no harían lo que les han hecho a ellos durante tanto tiempo. Sin embargo, el mundo de los videojuegos es un negocio y de la misma manera que se modificaban juegos japoneses en occidente, ha sucedido lo mismo en Japón con juegos occidentales.

Obviamente, Japón ha creado muchísimos juegos importantes que se han importado a occidente, de manera que el porcentaje de juegos japoneses modificados en occidente es mucho mayor que el caso contrario, pues no son tantos los juegos occidentales que llegan a Japón.

El primer cambio que solía sufrir un juego japonés en occidente era que se modificase la portada, lo cual nos impidió disfrutar de algunas ilustraciones que generalmente eran mucho más fieles al contenido del juego que el arte occidental, donde no todo era lo que parecía (todos recordamos las portadas occidentales del primer Megaman). Independientemente de que nos puedan gustar más algunas portadas occidentales que las originales japonesas, eso no cambia el hecho de que modificar la portada original desvirtúa la imagen del producto y si además le pones un estilo visual distinto que no tiene nada que ver con lo que hay en el videojuego, incluso es normal que podamos pensar que es publicidad engañosa.

Pues resulta que los japoneses a veces también han sentido la necesidad de cambiar el arte occidental por hacer algo “más para ellos”, cambiando totalmente el tono de lo que hay dentro del juego en sí. Ahí tenemos por ejemplo a *Plok*, un juego occidental con una portada bastante fiel a lo que se ve en el juego, que al llegar a Japón se convierte en algo parecido pero “más achuchable” (vamos el cambio inverso que sufrían los personajes japoneses en occidente).





Otro ejemplo, quizás más grave, es *Super Troll Islands* de SNES, cuya portada occidental era bastante fiel al aspecto de los Trolls tanto en el videojuego, como en el juguete en el cual se basaban (si queréis saber más sobre estos Trolls, os recomiendo echar un vistazo al número 27 de esta revista que tiene un extenso especial sobre ellos).



Al llegar el juego a Japón alguien pensó que había que cambiar esa ilustración por otra bastante más horrible, que podéis ver a continuación. *Super Troll Islands* también sufrió cambios dentro del juego (el pelo de los Trolls es distinto y los niveles están ordenados de otra manera).

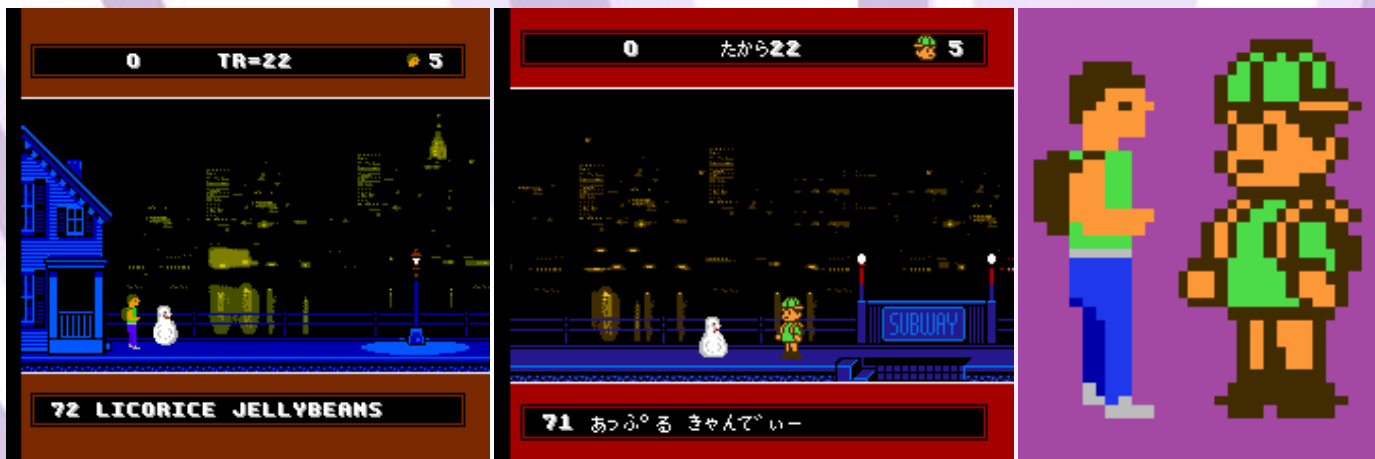




Tras el cambio de portada, en occidente suele ser costumbre a modificar los sprites del juego para hacerlo “más acorde al público occidental”, algo que generalmente no termina muy bien (aunque depende del gusto de cada uno, claro). Pues resulta que cuando un juego occidental llega a Japón, puede correr exactamente la misma suerte y ser modificado para hacerlo “más acorde al público oriental”, lo cual de nuevo, puede ser bueno o malo dependiendo de cada uno, pero en cualquier caso, me parece innecesario.

Veamos a continuación algunos juegos occidentales que sufrieron cambios en los sprites para “hacerlos más digeribles” al público nipón.

El juego *A Boy and His Blob Trouble on Blobolonia* (1990), sufrió una “japonesización” en cuanto al personaje principal, que pasó de ser un chico de aspecto relativamente realista, a convertirse en uno mucho más grandote y cabezón, ganando así ese punto “achuchable” que tanto les gusta a los japoneses.



La aventura gráfica *Police Quest 2 The Vengeance* (1988), sufrió un lavado de cara notable en sus personajes, cambiando el estilo artístico “realista” del original, por uno mucho más similar al manga o anime, que se nota especialmente cuando vemos las ilustraciones donde aparecen.





Quizás algunos os acordéis de *Pandemonium* (1996) de PlayStation y Sega Saturn, juego que tuvo cierta fama en su momento y que con los años cayó en el olvido. Pues bien, *Pandemonium* sufrió un lavado de cara total cuando llegó a Japón, se le cambió el nombre a *Magical Hoppers*, se modificó todo el diseño artístico (protagonistas incluidos) y se añadieron escenas con estilo anime para la introducción y el final.



Las portadas del juego reflejan muy bien el estilo estético occidental y el oriental, no había término medio.



Uno de los cambios más radicales lo sufrió *The Unholy War* (1998) un juego protagonizado por criaturas de corte futurista, que combinaba estrategia por turnos, con combates en tiempo real. Al llegar a Japón sufrió una mutación total para convertirse en *Majokko Daisakusen: Little Witching Mischiefs*, el mismo juego (con algunos cambios jugables), pero ahora protagonizado por chicas de diferentes animes. Vamos que usaron un producto original y le metieron “una licencia más atractiva” para el público nipón.



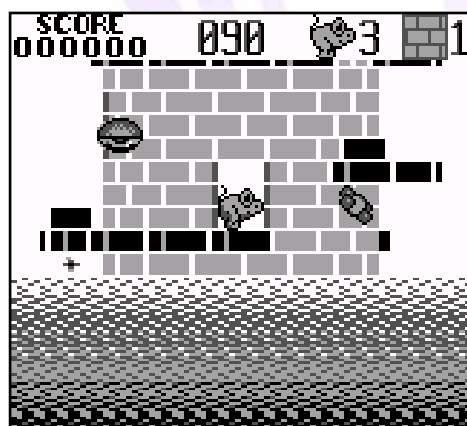


Si comparamos las portadas veremos lo irreconocible que quedó el juego al llegar a Japón.



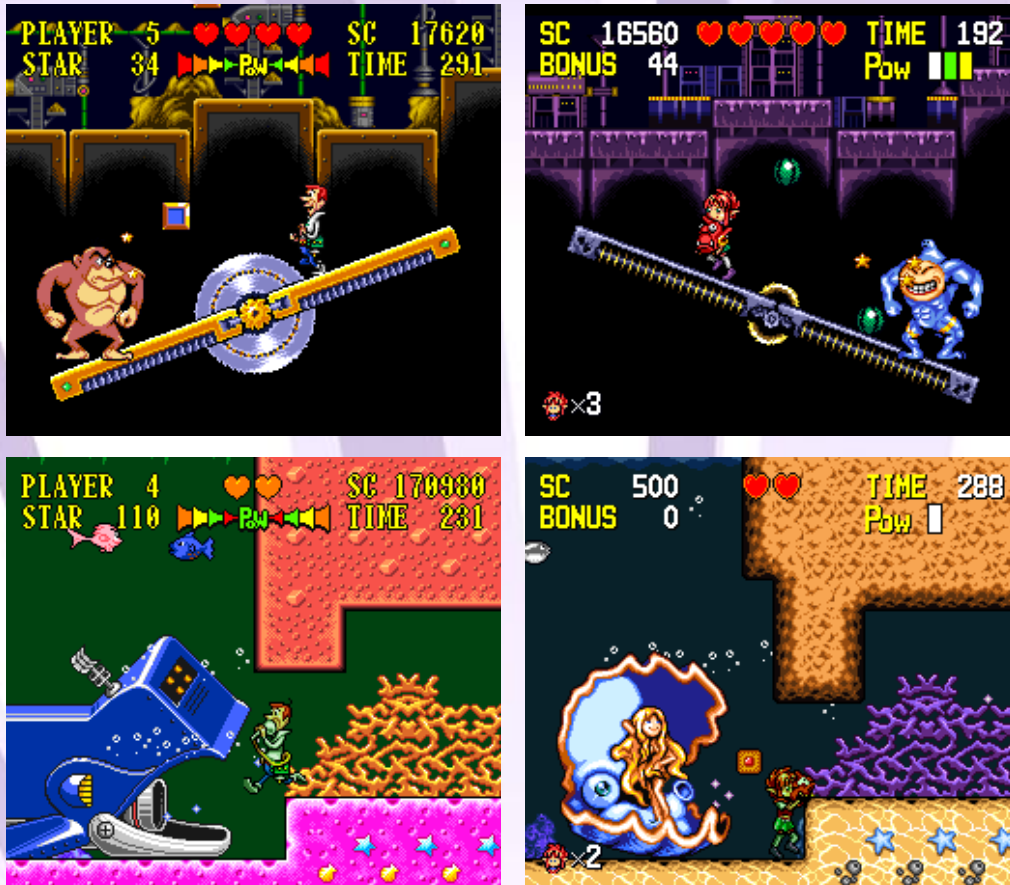
Y ya que menciono el tema de licencias, voy a comentar algunos juegos que sufrieron un lavado de cara que consistió básicamente en quitar a los protagonistas originales, para poner otros que fuesen más famosos en Japón.

Supongo que todos sois familiares con *Nebulus*, alias *Tower Toppler*, alias *Castelian*, entre muchos otros nombres. Vamos el juego ese donde controlamos a un cerdito que ha de subir por una torre que ha aparecido en un montón de plataformas distintas. Pues bien, las versiones japonesas de ese juego para NES y Game Boy quitaron al cerdito protagonista para poner a Kyoro-chan, una especie de pájaro que es la mascota de la empresa Morinaga Chocolate (que por cierto ha protagonizado más de un juego, así que debe ser bastante popular en Japón).



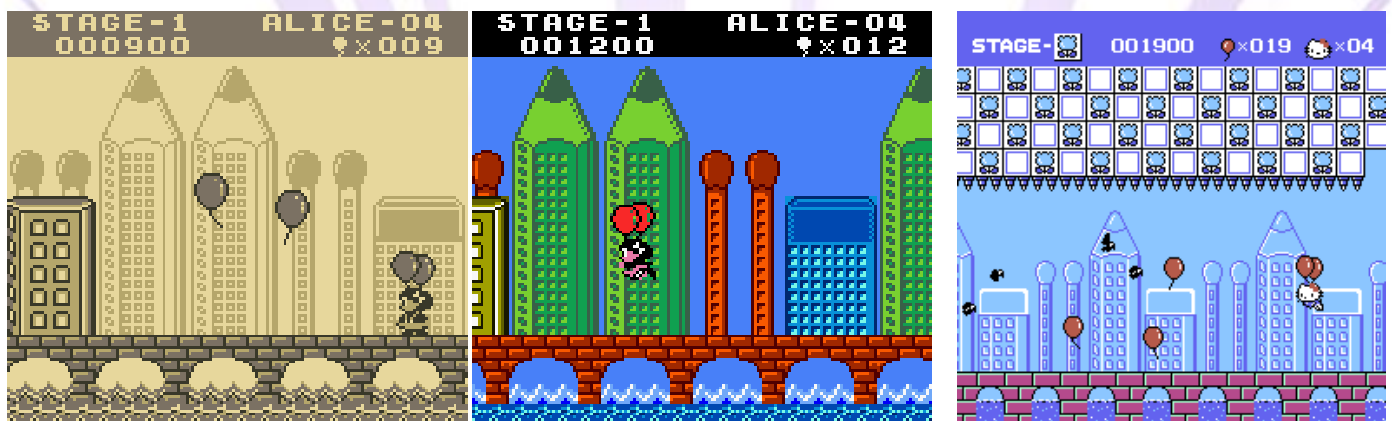


Los Jetsons son famosos en todo el mundo, pero supongo que en Japón no lo son tanto, porque el videojuego *The Jetsons Invasion of the Planet Pirates* de Super Nintendo, fue totalmente modificado para quitar a la familia futurista del juego e incluir en su lugar a Ruka, un personaje femenino creado para la revista Marukatsu Super Famicom. Si en el juego original controlábamos a George Jetson armado con una aspiradora, en la versión japonesa (llamada *Yokai Buster Ruka*) controlábamos a la citada chica, que iba armada con la cabeza de un monstruo que absorbía por la boca (al estilo Kirby).



Y voy a terminar con este tema con *Balloon Kid*, que apareció en 1990 en América y un año más tarde en Europa. Ese juego era la continuación del clásico de Nintendo, *Balloon Fight*, pero por algún motivo no se lanzó en Japón hasta el año 2000, donde apareció para Game Boy Color (ya que tardaron casi 10 años en sacarlo, al menos le pusieron color).

No obstante, el hecho de que no se lanzase *Balloon Kid* en los 90 para Game Boy en Japón, no significa que los jugadores japoneses no disfrutasen del juego, porque si lo hicieron, pero en otra plataforma y con otro protagonista, ya que *Balloon Kid* fue convertido a *Hello Kitty World* y lanzado para Famicom en 1992.



*Balloon Kid* para Game Boy (1990) y Game Boy Color (2000)

*Hello Kitty World* (1992)

Y para terminar tenemos el caso de la censura, que como he dicho antes, suele ir ligada a temas legales, dependiendo del país donde se vaya a lanzar el juego, aunque a veces también se autocensuran los juegos para evitar polémicas que puedan repercutir negativamente a las ventas. Es innumerable la enorme cantidad de juegos japoneses que fueron censurados en occidente, generalmente quitándole sangre o cualquier cosa “incorrecta” a los ojos del censor occidental.

El tema de la sangre ha sido tratado de diversas maneras, en ocasiones se elimina, en otras se cambia el color y de vez en cuando sale algún juego donde la censura no se decide y hace ambas cosas, como por ejemplo en *Last Battle* de Mega Drive/Genesis, donde los enemigos comunes (que explotaban en el *Hokuto no Ken* original japonés) salen volando fuera de la pantalla, pero los enemigos finales, si sangran pero de colores tan pintorescos como amarillo o azul (rojo en la versión japonesa).

En occidente, el tema de la sangre siempre ha estado en el punto de mira de la censura, solo hay que ver la polémica que se desató con juegos como *Carmageddon* y sus secuelas (que tuvo que cambiar sus peatones por zombis, luego por robots e incluso por dinosaurios) o *Mortal Kombat*, cuya polémica causó que se censurasen las versiones de consola, siendo la gran perdedora la de Super Nintendo, que no disponía ningún código oculto para reactivar la sangre, como si tenían otras.

La censura del primer *Mortal Kombat*, no sirvió de nada (como es obvio), el juego seguía siendo un éxito y su secuela (*Mortal Kombat II*) terminó siendo más popular y sangrienta, de manera que cuando salieron las versiones para consola, todas incluían la sangre roja y los Fatalities tal cual eran en el arcade.

Para los japoneses la sangre en los videojuegos nunca ha sido problema, de manera que es tremendamente incomprensible que ellos fuesen los únicos en censurar *Mortal Kombat II* en su versión para Super Famicom, cambiando la sangre roja por verde y haciendo que el juego se viese en blanco y negro si hacíamos un Fatality al rival.



### La incomprensible censura de *Mortal Kombat II* en Japón

Tras *Mortal Kombat* se empezaron a poner recomendaciones con la edad recomendada para jugar a videojuegos, cubriéndose así las espaldas con el hecho de que un niño pequeño jugase a un juego con contenido pensado para un adulto.

Con el paso de los años, el público que juega a videojuegos ha crecido mucho en número y edad, así que actualmente el hecho de incluir violencia, sexo o drogas no tiene porque poner en peligro a un videojuego, pues se han ido normalizando esos temas y cada vez son menos los que tratan de prohibir o protestar ante el hecho de que haya videojuegos con temas adultos.



Uno de los grandes éxitos dentro de los videojuegos pensados para adultos lo tenemos en la saga *Grand Theft Auto (GTA)*, cuyos tienen millones de fans e incluyen todos los temas peliagudos anteriormente mencionados, y siguen vendiéndose con normalidad e incluso baten récords de ventas.

*Grand Theft Auto San Andreas* fue el tercer GTA en aparecer para PlayStation 2 y a día de hoy es considerado uno de los favoritos de toda la serie. Ese juego tuvo cierta polémica al incluir la posibilidad de acostarnos con las chicas cuando nos invitaban “a tomar un café a su casa” (momento conocido como “Hot Coffee”), esa posibilidad fue eliminada dentro del juego, pero los datos de programación seguían en el disco y hubo cierto revuelo cuando se descubrió, lo cual llevó a lanzar una segunda versión del juego sin esos datos dentro del disco. Curiosamente, el “Hot Coffee” apareció en juegos posteriores de la saga y nunca ha habido ningún problema.

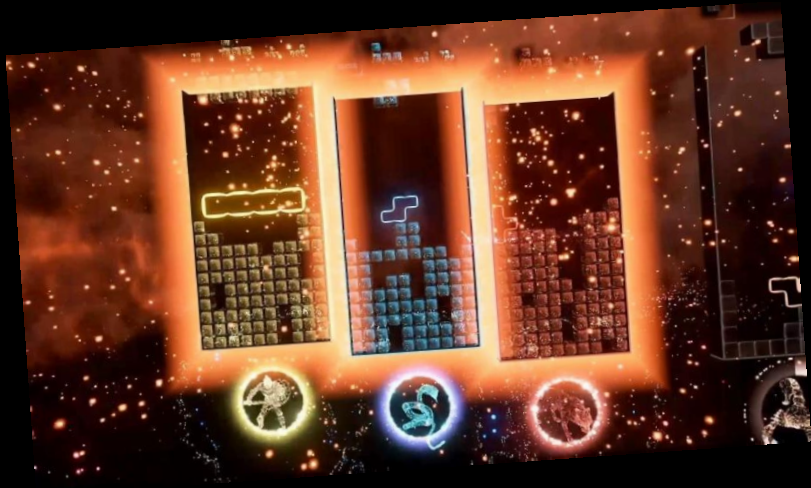
Dejando de lado el incidente del “Hot Coffee” en este juego veríamos de primera mano temas como la violencia entre bandas, ajustes de cuentas, drogas y sexo, algo que por algún motivo no estuvo bien visto por los que se encargaron de publicarlo en Japón, que tuvieron que modificar el juego de una manera un tanto exagerada en mi opinión.

Todas las referencias al sexo fueron eliminadas o reducidas (al tener relaciones con prostitutas no hay gemidos y todos los Sex Shops se cambiaron por tiendas normales). Todas las drogas desaparecían, la violencia fue censurada en medida de lo posible, (la cosechadora ya no deja restos humanos si atropellamos a alguien con ella, se elimina la escena del helicóptero cortando al policía con las hélices, las personas que se queman no gritan, no se puede golpear a personajes que estén en el suelo...) y así con muchísimos cambios más, que dejan la versión japonesa de *GTA San Andreas*, muchos pasos por detrás de las versiones occidentales.

Y con esto termina la tercera entrega de Cambios Regionales Curiosos, en las dos primeras vimos como los occidentales no tenían piedad con los juegos japoneses y en esta, como los japoneses no dudaron en hacer exactamente lo mismo con juegos occidentales.

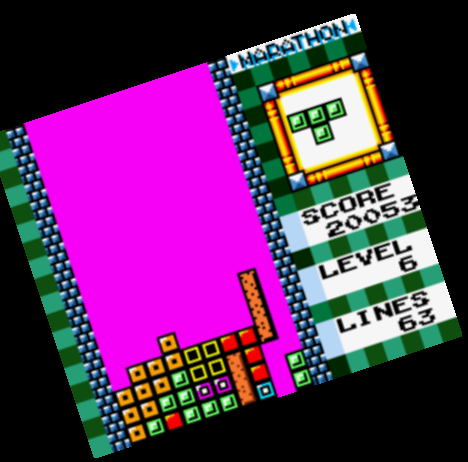
Ha sido un placer escribir esta sección de curiosidades, que he aprovechado de excusa para descubrir muchas cosas que desconocía, espero que os lo hayáis pasado tan bien como yo al crearla y crucemos los dedos para que los cambios regionales se queden en el pasado, pues si antes tenían poco sentido, imaginaos ahora que los gustos de todo el mundo son más internacionales que nunca.



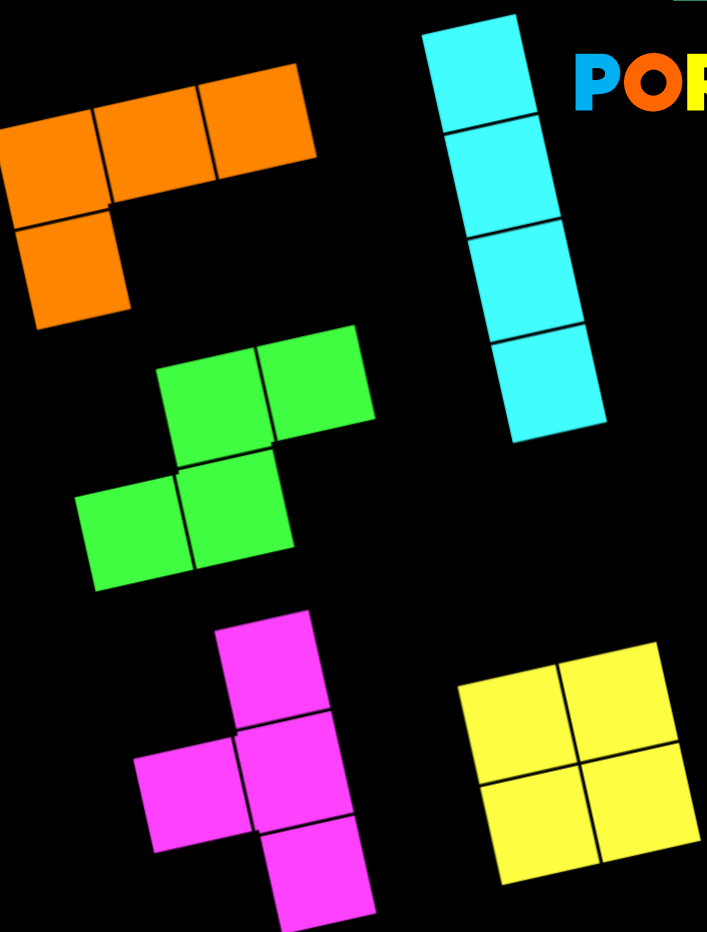


ESPECIAL

# TETRIS®



POR SKULLO



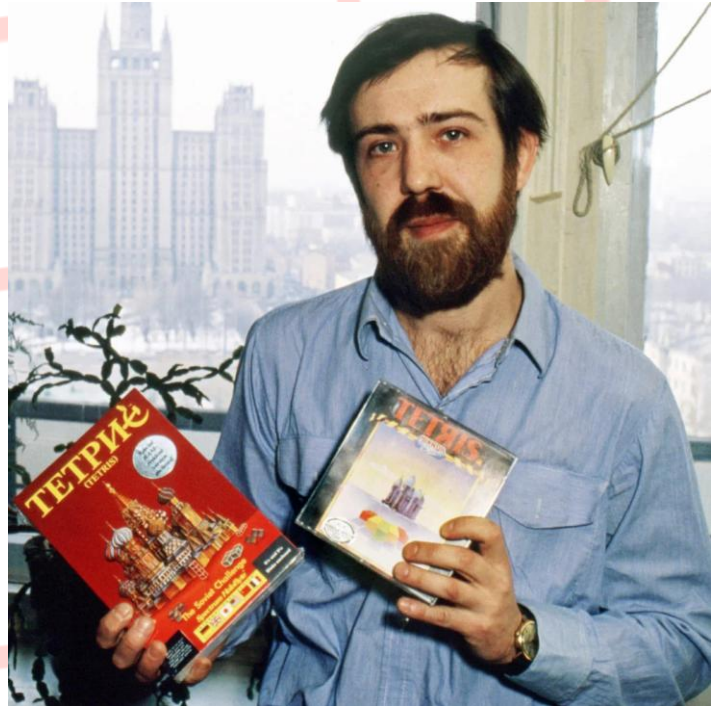


## ESPECIAL TETRIS

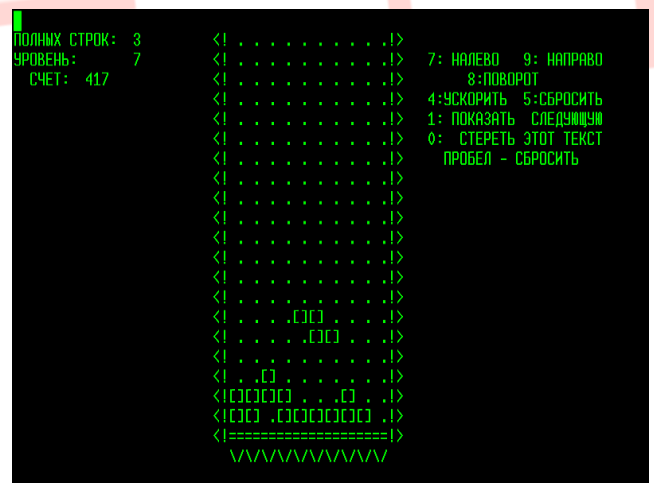
Normalmente, cuando hago un nuevo número de la revista, suelo elegir el especial “al vuelo”, pero en este caso, estaba decidido desde hacía mucho tiempo (posiblemente desde que creé el logo de la revista para el número 1), que el último número de la revista incluiría un especial *Tetris*, el adictivo juego de puzzles que tanto revuelo ocasionó en su día, tanto dentro, como fuera de la Unión Soviética.

En 1984 Alexey Pajitnov creó *Tetris* durante sus ratos libres como una versión electrónica del puzzle Pentaminos (donde hay que formar un rectángulo usando piezas de 5 bloques), poco se podía imaginar el programador soviético el impacto que tendría ese juego en su vida y en la industria de los videojuegos.

Pajitnov conocía de sobra la calidad y adicción de su juego, pues sus amigos y compañeros de trabajo se engancharon rápidamente y ayudaron a distribuir copias del mismo, llegando incluso a mejorar algunos conceptos del juego, que se volvió rápidamente popular en la Unión Soviética y Hungría, pero dudo que pensase que poco después de crearlo se vería envuelto en unas negociaciones tan importantes como tensas, donde empresarios de otros países luchaban por los derechos de su obra con Elorg, el departamento Soviético que se encargaba de la negociación de software.



**Pentaminos, la inspiración tras Tetris**



**El Tetris original**

La historia que se esconde tras la adquisición de los derechos de *Tetris* es bastante interesante y un tanto complicada, pues tuvo como protagonistas a Henk Rogers (programador y dueño de Bullet Proof Software), Robert Maxwell (dueño de MirrorSoft y poderosísimo hombre de negocios británico) y su hijo Kevin Maxwell, Robert Stein (empresario y dueño de Andromeda Soft), Nikolai Belikov (trabajador de Elorg y encargado por parte de la Unión Soviética de que el trato fuese legal y beneficioso para su país) y por supuesto el creador del juego, Alexey Pajitnov.

Al parecer Robert Stein descubrió *Tetris* e intentó negociar con Pajitnov los derechos del juego por 12000 dólares, a lo que este le contestó que estaba de acuerdo en hablar del tema, de manera que Stein consideró que los derechos del juego ya eran suyos y empezó a moverlos para sacar más dinero, ofreciéndoselos a Robert Maxwell de MirrorSoft. Cuando el negocio parecía haber salido redondo, Stein recibe un aviso de Elorg (el departamento gubernamental soviético que controlaba el comercio de software) donde le dicen, que no tiene permiso para lanzar *Tetris*. Tras negociar con Elorg en Moscú, Stein obtuvo los derechos de *Tetris* para ordenadores, lo cual le permitió lanzar el juego con Mirrorsoft, que enseguida hizo tratos con Atari para lanzar la versión para consolas.

Mientras el trato entre Stein y Maxwell empieza a dar sus frutos, los rusos siguen esperando el pago por los derechos, que no parece llegar, de manera que se designa a Nikolai Belikov como encargado de que el trato se cumpla. Por su parte, tenemos a Henk Rogers que intenta conseguir los derechos de *Tetris* para consolas, al enterarse que los tiene Robert Stein intenta negociar con él sin éxito, de manera que fue en persona a negociar con Elorg.



En ese momento Belikov tenía tres negociaciones pendientes, con Robert Stein, con Kevin Maxwell y con Henk Rogers y fue ahí donde empezó la parte interesante, donde Belikov decidió que lo primero era asegurarse que Stein le pagase lo que debía, lo segundo fue aclarar en el contrato que un ordenador y una consola no eran lo mismo, pudiendo así vender los derechos de consolas a Henk Rogers (quien ya los estaba negociando con Nintendo). Por su parte, Kevin Maxwell no tuvo suerte en las negociaciones y acabó de malos modos con Belikov.



**Alexey Pajitnov y Henk Rogers se hicieron grandes amigos durante las negociaciones**

Mientras Atari continuaba haciendo su versión de *Tetris* para consolas, en MirrorSoft se enteraron de que habían perdido los derechos, de manera que Robert Maxwell no dudó en usar sus contactos con ciertos políticos rusos para que presionasen a Belikov, quien también recibió un fax de Kevin Maxwell amenazándole. Poco después, Belikov recibió llamadas que le aconsejaban disculparse ante los Maxwell y anular el trato con Rogers. Sin embargo los Maxwell no parecían de fiar y su oferta era muchísimo menor a la de Rogers y Belikov se mantuvo firme pese a temer por su vida. Finalmente los derechos de consolas se los llevo Henk Rogers, que había hecho la oferta más alta por ellos y el mayor % de ganancias en regalías por cartucho vendido.



En ese momento, Nintendo informa a Atari que no pueden hacer *Tetris* para consolas, porque tienen los derechos ellos, Atari responde que si poseen los derechos (pues es lo que les habían dado a entender en MirrorSoft) y empezó una batalla legal donde uno de los testigos era Nikolai Belikov. Al perder el juicio, Atari trató de recuperar su inversión reclamándole el dinero a MirrorSoft, pero la compañía estaba endeudada desde hacía mucho debido a prácticas fraudulentas que incluían el saqueo del fondo de pensiones de los trabajadores, el dueño de la empresa, Robert Maxwell apareció muerto en 1991, tras (aparentemente) ahogarse al caerse de su yate.



El imperio de Maxwell se desploma



Los soviéticos haciendo tratos con Mario

La historia es bastante rocambolesca y si os fijáis, Alexey Pajitnov no tuvo mucho que decir, pese a que se posicionó a favor de que Henk Rogers obtuviese los derechos para consolas, pues se habían hecho grandes amigos. El hecho de que las negociaciones se hubiesen convertido en un asunto de estado y las sumas fuesen tan grandes, solo lograron que Pajitnov se quedase sin nada, pues el régimen soviético estaba en clara decadencia y se quedó con todo.

Muchos años más tarde, en 1996, los derechos de *Tetris* volverían a ser propiedad de Alexey Pajitnov, quien junto con Henk Rogers había formado una empresa llamada *The Tetris Company*. En 2005 compraron Elorg, que se había convertido en una empresa privada en manos de Nikolai Belikov, teniendo así el control total de *Tetris*.

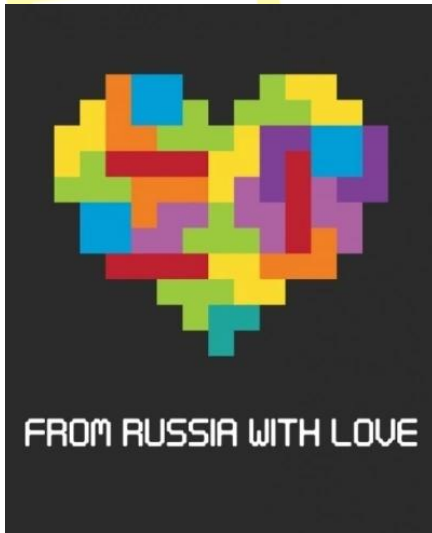


Rogers y Pajitnov al mando de The Tetris Company

## UNA HISTORIA DE PELÍCULA

La mejor manera de saber lo que pasó en aquellas negociaciones es ver el documental de la BBC **Tetris: From Russia With Love (2004)** donde vemos a los protagonistas (Robert Stein, Alexey Pajitnov, Henk Rogers, Nikolai Belikov...) contando los sucesos en persona, de manera que es lo más cercano a la realidad que podemos escuchar sobre las pintorescas negociaciones por los derechos de *Tetris*.

Este documental se puede encontrar en español con bastante facilidad, de manera que aconsejo su visionado a todos aquellos que quieran ver como una simple negociación por los derechos de un videojuego se convierte en un asunto de estado, lleno de amenazas, presiones y jugarretas, de las cuales Nikolai Belikov se llevó la peor parte.



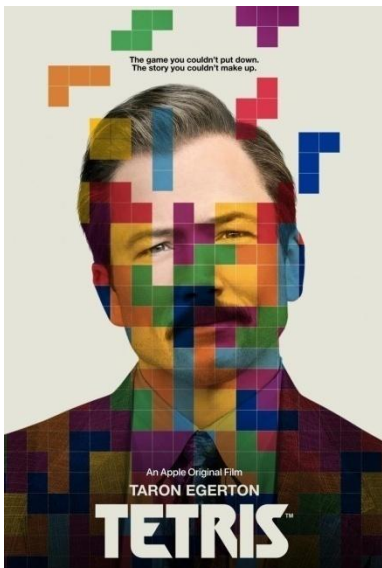
Poster del documental



Belikov contando como la negociación se convirtió en algo personal

Sin embargo, si no os interesa tanto lo que sucedió en realidad y preferís un acercamiento mucho más peliculero, podéis echar un vistazo a la película **Tetris (2023)** de Apple TV, donde se nos narran los sucesos de las negociaciones por los derechos de *Tetris* sin aferrarse tanto a la realidad y tirando más por el lado del entretenimiento, lo cual nos asegura unas cuantas escenas de acción, momentos tensos, drama familiar, agentes dobles y situaciones heroicas que jamás sucedieron, pero se han añadido para darle un toque más peliculero.

Aún con sus invenciones, la película es bastante entretenida, aunque admito que me resulta muy curioso que decidiesen que el protagonista fuese Henk Rogers y no Alexey Pajitnov, quien pese a tener peso en la trama (y momentos heroicos) no deja de ser un secundario en las negociaciones.



Poster de Tetris (2023)



Henk Rogers y Alexey Pajitnov en la película



## PAJITNOV DESPUES DE TETRIS

Tras el éxito de *Tetris*, Pajitnov se fue a vivir a Estados Unidos junto con su amigo Vladimir Pokhilko, (un psicólogo que le ayudó con algunas ideas para mejorar *Tetris*), con quien creó la empresa Animatek que no fue tan bien como esperaban. Pese a ello, Pajitnov continuó trabajando en videojuegos, algunos de los cuales están relacionados con *Tetris* en cierto modo (los veremos más adelante) y otros totalmente distintos como *Magnetic Crane* (donde controlamos una grua que ha de colocar las piezas en orden para pasar de nivel), *El-Fish* (un simulador de pecera) o *Knight Move* para Famicom Disk System (juego donde tenemos que conseguir objetos moviendo una pieza de caballo de ajedrez (con su particular movimiento en forma de L), tratando de pisar el menor número de veces las mismas casillas. En 1995 apareció una versión nueva de ese juego para PC llamada *Knight Moves*, mismo año en el cual lanzó otro juego llamado *Ice and Fire*, donde se mezclaba la acción, la ciencia ficción y algún toque de puzle.



**Knight Move (1990)**



**El-Fish (1993)**



**Knight Moves (1995)**

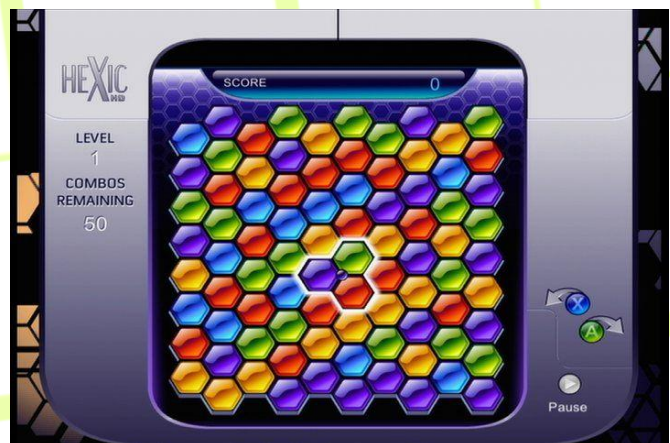


**Ice and Fire (1995)**

Más tarde Pajitnov encontró en Microsoft un aliado durante muchos años, pues muchos de sus otros juegos (*Pandora's Box*, *Hexic*, *Hexic 2...*) los hizo trabajando para Microsoft Game Studios.



**Pandora's Box**



**Hexic**



Lo más curioso de Pajitnov es que él era más famoso que sus juegos post-*Tetris*, de manera que aunque muchas de sus creaciones no tuviesen demasiado impacto, si era bastante común verlo en publicidad de juegos de puzzles (generalmente desarrollados por otras personas), usándolo como reclamo (dando a entender que él era responsable de los mismos, pese a que no había participado en el desarrollo) como *Break-Thru!* o *Wild Snake* o *Clockwerk*.

Just when you thought you were over *Tetris*,  
**Alexey Pajitnov dares you to BreakThru!**

The Russian master who created *Tetris* now introduces *BreakThru*—one of a series of great new puzzle games. Think fast! Constantly cascading bricks keep you on your toes as you tear down wall after wall. Bombs fall your way and huge sections of the wall blow apart. But watch out! Pesky spiders, annoying soda cans and obnoxious boulders are out to make life rough. Knock them out of action so you can break through to the next wall. Race to beat the clock, raising your score as you raze the walls. Test your skill in six cities, each with its own music and scenery. Challenging two-player options prove your prowess against friends. Four different skill levels and time limits mean the entire family can play. *BreakThru*: so much fun you might not want to stop playing—or you may never be able to!

Available on Macintosh, Windows, Super NES, Game Boy, Game Gear, & Sega Genesis.

**Spectrum HoloByte**  
THE PUZZLE PEOPLE  
2400 Mariner Square Loop, Alameda, CA 94501

Watch for *WildSnake*, our next new puzzle game!

Visit your local retailer or call 24 hours: 1-800-695-GAME (USA and Canada).

Circle-Reader Service #224

Alexey Pajitnov, Creator of *Tetris*,  
Introduces:

**ClockWerx**

TIMING IS EVERYTHING

**Spectrum HoloByte**

KIDS TO ADULTS  
AGES 6+

Alexey Pajitnov, Creator of *Tetris*,  
Introduces:

**WILD SNAKE**™

**SUPER NINTENDO**  
ENTERTAINMENT SYSTEM

LICENSED BY  
**Nintendo**

A wild, slithering puzzle adventure in the tradition of *Tetris*®

**Spectrum HoloByte**

Official Nintendo Seal of Quality



# LA COMPETENCIA

El éxito de *Tetris* fue atronador y con ello consiguió que muchos jugadores se interesasen por los videojuegos de puzle, de manera que no tardaron en aparecer otros juegos del género para tratar de atraer a los jugadores, de manera que creo que es interesante echar un vistazo fugaz a algunos de ellos.

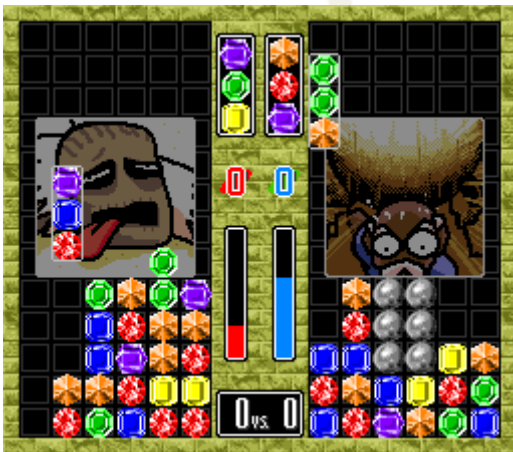
**Columns:** El primer juego que posiblemente nos viene a la mente al pensar en “otros Tetris” es *Columns*, el juego que abanderó SEGA en sus consolas (y que no dudó en llevar a las de la competencia como Super Nintendo, PC Engine o Game Boy Color) es uno de los más míticos de los 90. En ese juego colocamos columnas con joyas de manera que si se hacen líneas con el mismo tipo de joya desaparecen. *Columns* tuvo cierto éxito y aparecieron muchas versiones nuevas (*Columns II*, *Columns III*, *Stack Columns*, *Super Columns*...) proponiendo alternativas a la fórmula. Si queréis saber más de *Columns*, echadle un vistazo al número 44 de esta revista, pues ahí hay un especial dedicado a esta saga.



Columns (Arcade)



Columns II (Arcade)



Columns (Super Nintendo)



Columns III (Mega Drive)



Stack Columns (Arcade)



Super Columns (Game Gear)

**Puyo Puyo:** Este puzzle de Compile consiste en juntar bolitas de colores de manera que cuando se juntan varias del mismo color (ya sea en horizontal, vertical o simplemente en grupos) desaparezcan, tirándole así al rival piedras para entorpecer su partida. *Puyo Puyo* fue uno de los juegos que popularizó la fórmula de “Para ganar hay que derrotar al otro”, algo que se terminó añadiendo en otros juegos de puzzle (incluidos *Tetris* y *Columns*). *Puyo Puyo* y sus diferentes secuelas tuvieron un éxito arrollador, de manera que han aparecido para una enorme cantidad de plataformas (aunque la mayoría de sus versiones se quedaron en Japón) y han sido la “inspiración” para muchos otros juegos de puzzle (tal y como veremos más adelante).



Puyo Puyo (Arcade)



Puyo Puyo (Famicom)



Puyo Puyo 2 (Arcade)



Puyo Pop Fever (PlayStation 2)

Una de las anécdotas de este juego, es que en sus primeros años llegó a occidente para las consolas de 16 bits de Nintendo y Sega, pero sin la licencia de *Puyo Puyo*, pues en su lugar se usó la licencia de Sonic y Kirby, creando *Dr Robotnik's Mean Bean Machine* y *Kirby's Ghost Trap* (o *Kirby's Avalanche*).



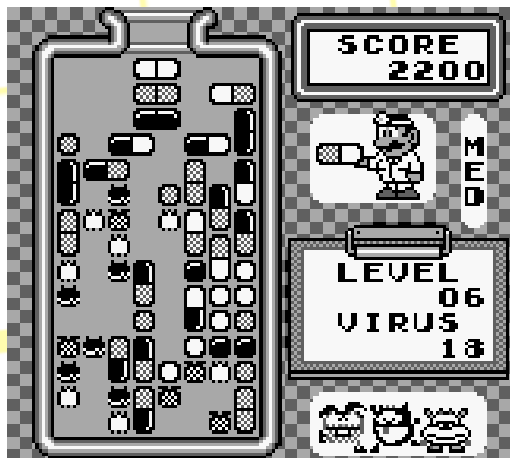
Robotnik's Mean Bean Machine (Mega Drive)



Kirby's Avalanche/Ghost Trap (SNES)



**Dr. Mario:** Nintendo hizo muchas apuestas por los juegos de puzzle en sus consolas de 8 y 16 bits, siendo *Dr. Mario* la más popular y la que más continuidad ha tenido. En este juego nos enfrentamos a niveles donde hay virus de 3 colores (azul, rojo y amarillo) y nuestra misión es hacerlos desaparecer usando las píldoras de colores que nos arroja Mario. Si juntamos cuatro elementos (virus y píldoras) del mismo color en línea recta (horizontal o vertical) el virus desaparecerá. Este juego empezó en NES y Game Boy, pero también llegó a Super Nintendo, Nintendo 64 y Gamecube. Años más tarde se lanzó una versión llamada *Dr. Luigi* (con mecánicas nuevas) para Wii U y otra para teléfonos móviles (que cambiaba la jugabilidad notablemente).



Dr Mario (Game Boy)



Dr Mario 64 (Nintendo 64)



Dr Mario (NES)



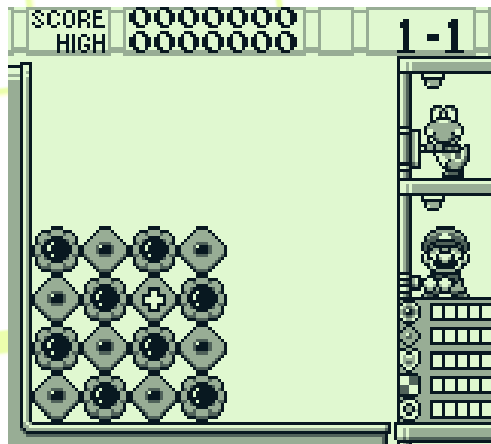
Dr Luigi (Wii U)

**Puzzled (Joy Joy Kid):** Este juego de SNK apareció para Arcade y Neo Geo, y consiste en usar piezas de *Tetris* para hacer líneas, liberando los bloques que hay en la pantalla para que el globo del protagonista (que empieza en la parte inferior de la pantalla) pueda subir hacia la parte superior de la misma. Una vez el camino esté despejado pasaremos al siguiente nivel. Este juego permite uno o dos jugadores, pero no hay ninguna interacción entre ellos.

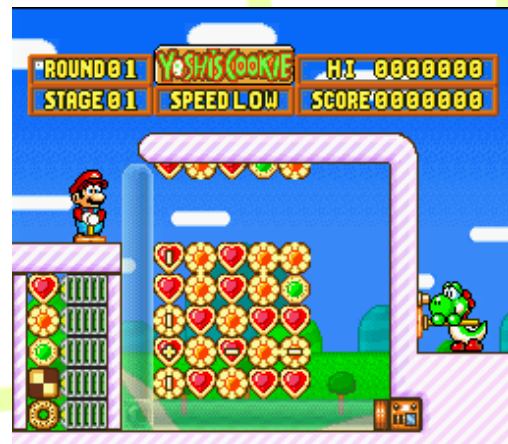


Puzzled para Arcade/Neo Geo

**Yoshi's Cookie:** En este juego protagonizado por el dinosaurio de Nintendo, teníamos un recuadro lleno de galletas de distintas formas y nuestra misión es moverlas para hacer líneas rectas (columnas o filas) del mismo tipo, tras lo cual desaparecen. Dependiendo de la versión del juego, podemos jugar en diferentes modos, uno para un jugador, otro contra la consola o un amigo y el modo puzle, donde tenemos que vaciar la pantalla con un número máximo de movimientos. Alexey Pajitnov fue el encargado de diseñar los puzles de este juego.



Yoshi's Cookie (Game Boy)



Yoshi's Cookie (Super Nintendo)



Yoshi's Cookie (NES)

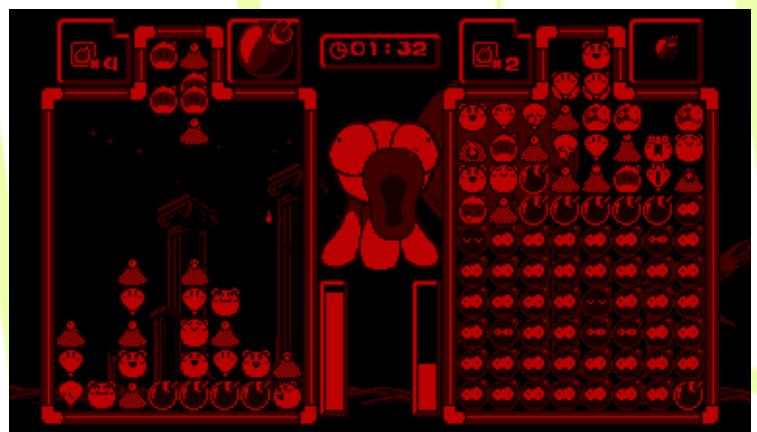


Nintendo Puzzle Collection (Gamecube)

**Bomberman Panic Bomber:** Bomberman también tiene su propia saga de Puzles, aunque en lugar de parecerse a Tetris es más similar *Puyo Puyo*, pues consiste en juntar grupos de cabezas de Bomberman del mismo color para hacerlas desaparecer, una vez hecho eso, empieza la parte original de Bomberman, pues cuantas más cabezas logremos hacer desaparecer, más bombas nos saldrán en la parte inferior de la pantalla, esas bombas debemos conservarlas hasta que nos den una pieza que sea una bomba con mecha encendida, pues si logramos que su explosión active las bombas que teníamos en pantalla, perjudicaremos seriamente al rival. Esta saga de juegos ha aparecido para bastantes plataformas, entre ellas Arcade, SNES, PC Engine CD, FM Towns, Virtual Boy y PSP.



Bomberman Panic Bomber (PC Engine CD)



Bomberman Panic Bomber (Virtual Boy)



**Hebereke Popoon:** Los personajes de la franquicia Hebereke han aparecido en muchos juegos, pero casi nunca han salido de Japón (siendo *Uforia* de NES y *Hebereke Popoon* de Super Nintendo algunas de las excepciones a esa norma). En *Hebereke Popoon* nos encontramos a los cuatro protagonistas usuales (Hebereke, Oh-Chan, Jennifer y Sukezaemon) en un juego que es notablemente similar a *Puyo Puyo* (incluso las piezas se parecen, pues son bolas de colores), aunque incluye un par de novedades a la fórmula, como que las “piedras” que lanzamos al rival se consideren piezas de un color concreto dependiendo del personaje, o que si hacemos combos, el personaje que hayamos elegido haga ataques especiales que nos ayuden o perjudiquen al rival. Existe otro juego de puzzle de Hebereke llamado **Hebereke Poppoitto**, pero ese en lugar de basarse en *Puyo Puyo*, usa a *Dr Mario* como base, ya que tendremos que eliminar las piezas de enemigos que hay en pantalla usando bloques del mismo color (aunque la principal diferencia es que los enemigos a eliminar, se mueven mientras jugamos, complicándonos la partida).



**Hebereke Popoon (Super Nintendo)**



**Hebereke Poppoitto (Super Nintendo)**

**CosmoGang The Puzzle/Pac-Attack:** Namco también se unió a la moda de los puzzles con *CosmoGang The Game*, un juego de puzzle con 3 posibles tipos de piezas: extraterrestres (piezas normales), bloques (piezas sólidas) y una flecha (pieza que se mueve y elimina todos los extraterrestres, pero desaparece al chocar con una pieza sólida). La idea era colocar los grupos de extraterrestres de manera que cuando nos dieran una pieza de flecha, esta eliminase el máximo número de ellos siguiendo el camino marcado por su dirección (a más extraterrestres borrados, más le caen al rival). Las piezas de bloque provocan que la flecha desaparezca, pero también servían para hacer pasillos pudiendo guiarla así (además si hacíamos una línea exclusivamente de bloques, desaparecerían a lo *Tetris*).

Este juego fue relanzado más tarde usando personajes de *Pac-Man* bajo el nombre *Pac-Attack*, que mantenía la misma fórmula pero cambiando los sprites de las piezas (Los fantasmas serían los extraterrestres, los bloques eran de otro color y la flecha sería el propio *Pac-Man*). Esta versión apareció para Game Boy, Game Gear, Mega Drive y Super Nintendo y ha sido añadida en recopilatorios de juegos de *Pac-Man*.



**CosmoGang the Puzzle (Super Nintendo)**



**Pac-Attack (Mega Drive)**

**Tetris Attack/Panel de Pon/Puzzle League:** *Panel de Pon* es otro Puzzle de Nintendo, donde empezamos la partida con bastantes piezas en pantalla y las tenemos que mover seleccionándolas con un cursor, de manera que se junten en grupos (líneas horizontales o verticales) para hacerlas desaparecer. Este juego ha sufrido muchos cambios de aspecto generación en generación, pues apareció bajo el nombre *Panel de Pon* en Super Famicom, protagonizado por personajes nuevos, cuando llegó a Europa se renombró como *Tetris Attack* y se pusieron personajes de Yoshi (versión que terminaría llegando también a Japón), en la siguiente generación de consolas apareció el mismo juego pero con temática de Pokémon para Nintendo 64 y Game Boy Color y a partir de ahí, Nintendo continuó lanzando este juego bajo el nombre *Puzzle League* (en occidente) o *Panel de Pon* (en Japón) sin ningún personaje asignado.



Tetris Attack (Super Nintendo)



Pokemon Puzzle League (Nintendo 64)



Panel de Pon (Super Nintendo)



Dr Mario & Puzzle League (GB Advance)

**Baku Baku Animal:** En este juego de puzzle de SEGA, tenemos dos tipos de piezas, unas son comida (zanahorias, huesos, bambú) y la otra caras de animales (conejos, perros, osos panda). La idea es hacer grupos de piezas de comida y luego juntarlos con la pieza que representa al animal que se la coma para que desaparezcan. Este juego apareció para Arcade, Game Gear, Master System, PC y Sega Saturn.



Baku Baku Animal (Sega Saturn)



Baku Baku Animal (Game Gear)



**Super Puzzle Fighter II Turbo:** En este juego nos encontramos con una fórmula muy similar (por no decir idéntica) a la de *Baku Baku Animal*, pues tenemos dos tipos de piezas, las cuadradas y las redondas y debemos juntar muchas piezas cuadradas de un mismo color, para luego ponerlas en contacto con una pieza redonda del mismo color para que desaparezcan (lo mismo que en *Baku Baku Animals* con la comida y el animal), aunque claro, en el juego de Capcom aparecen personajes de *Street Fighter* y *DarkStalkers* cabezones peleándose y eso le da mucho encanto.

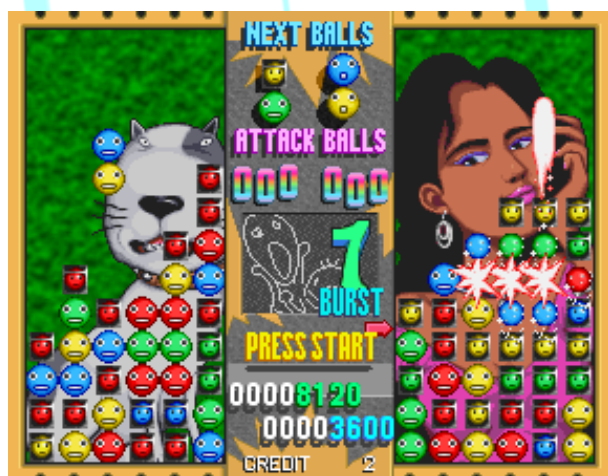


Super Puzzle Fighter II Turbo (Arcade)



Super Puzzle Fighter II Turbo (GB Advance)

**Taisen Puzzle Dama:** Konami creó su propio juego de puzzle, usando a *Puyo Puyo* como principal inspiración (juntamos grupos de bolitas con ojos del mismo color para que desaparezcan y si las hacemos desaparecer en cadena o en grandes grupos, le caen bloques de penalización al rival). La curiosidad de este juego es que tiene muchas caras, ya que se ha lanzado en diferentes plataformas usando la misma jugabilidad, pero cambiando los personajes, que suelen provenir de videojuegos de Konami (como *Twin Bee*, *Tokimeki Memorial*, *Castlevania* o *Mystical Ninja* entre otros) o de incluso de animes (como Tsuyoshi Shikkari Shinasai). Hay muchos juegos de esta saga, pero debido a que la mayoría no salieron de Japón no son muy conocidos en occidente.



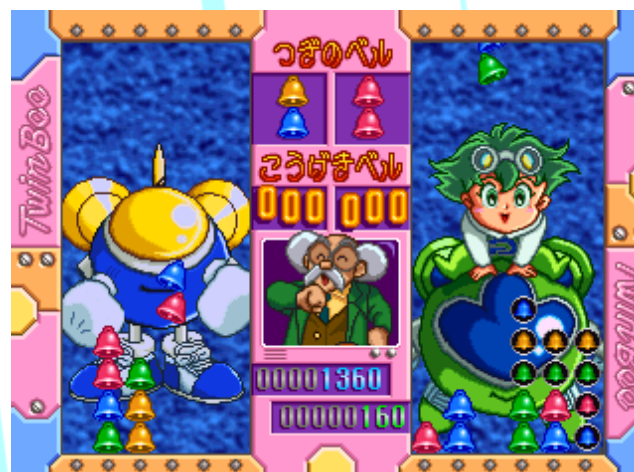
Taisen Puzzle-Dama/Crazy Cross (Arcade)



Castlevania Puzzle: Encore the Night (Teléfono Móvil)



Ganbare Goemon KiraKira Dochu (SNES)



TwinBee Taisen Puzzle Dama (PlayStation)

**Kirby Star Staker/ Kirby no KiraKira Kids:** Kirby también tuvo su propio juego de puzzle, que apareció para Super Nintendo y Game Boy. En este juego teníamos que colocar piezas de los animales de Kirby (Rick el hámster, Coos el búho y Kine el pez) con otras del mismo tipo para hacerlas desaparecer, pero también había piezas de estrella que eran las que servían para atacar al rival con más efectividad. Las piezas estrella servían “de puente” entre dos piezas de animales iguales, vamos que si colocábamos una pieza de Kine el pez, varias piezas estrella en línea y otro pez, desaparecían todas las piezas y el rival recibiría una penalización (que sería mayor si lo hacíamos en cadena).



Kirby Star Stacker (Game Boy)

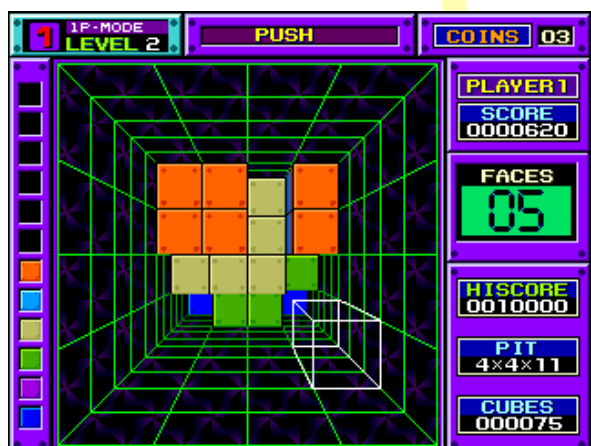


Kirby no KiraKira Kids (Super Nintendo)

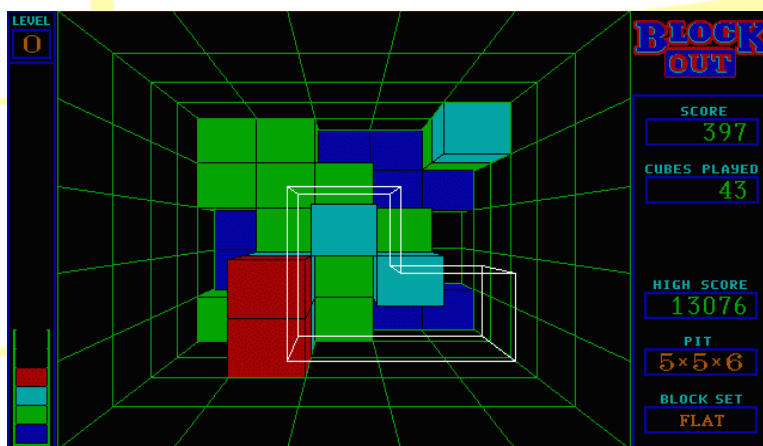
**Sega Sonic Bros:** Si Pac-Man, Mario, Yoshi, Kirby, Bomberman y hasta el Dr Robotnik tenían su propio juego de Puzzle ¿Cómo es posible que Sonic no lo tenga? Pues lo cierto es que si lo tuvo, se llamaba *Sega Sonic Bros* y salió para Arcade en 1992 pero tras una prueba de mercado cuyo resultado no fue especialmente positivo, se decidió cancelar el lanzamiento de manera que no llegó a comercializarse.



**Block Out:** Este juego apareció en Arcades en 1989 y consistía en una especie de Tetris desde una vista aérea, donde teníamos que llenar el fondo de piezas. Este juego se puede encontrar para muchas plataformas, entre ellas Atari ST, Commodore 64, Mega Drive, DOS o Lynx y también tuvo algunas versiones sin licencia para NES.



Block Out (Arcade)



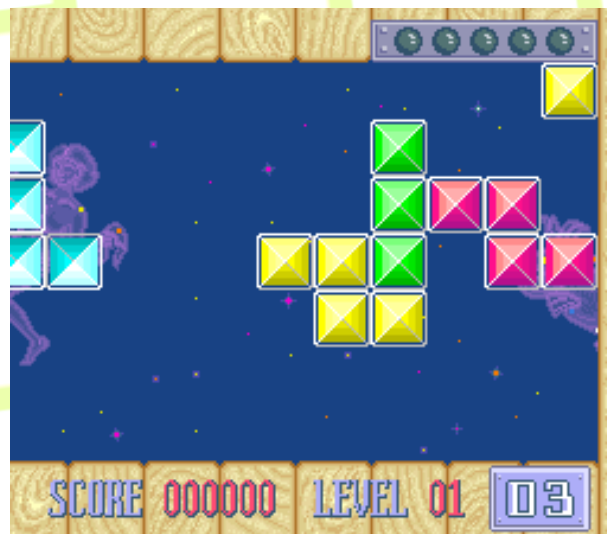
Block Out (DOS)



Además de estos juegos, han existido muchos otros juegos (algunos comerciales y otros hechos por fans) usando de una manera u otra la idea de *Tetris*. Por ejemplo tenemos juegos como *Gussun Oyoyo* donde tenemos que usar piezas de *Tetris* para hacer que nuestro personaje avance hasta la meta, o el juego *Blastris* (incluido dentro del cartucho *Super Scope 6*) que venía con el bazuca de Super Nintendo, donde teníamos que disparar a piezas de *Tetris* para que encajasen y formasen líneas.



**Gussun Oyoyo (Arcade)**



**Blastris de Super Scope 6 (Super Nintendo)**

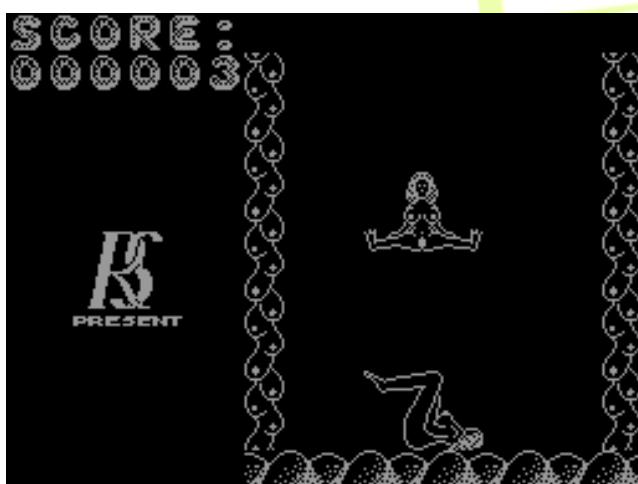
En este apartado podemos encontrar de todo, desde juegos “eróticos” como *Magix* (uno de los muchos clones de *Tetris* donde si completábamos el nivel veíamos a una mujer desnuda), *Sex Tetris* o *X-Tetris* (donde las piezas son personas desnudas) a ideas loquísimas como *Lemris*, un juego donde tenemos que matar *Lemmings* con piezas de *Tetris*. La cantidad de juegos basados en *Tetris* es casi infinita, pero ya os hacéis una idea de que han hecho de todo.



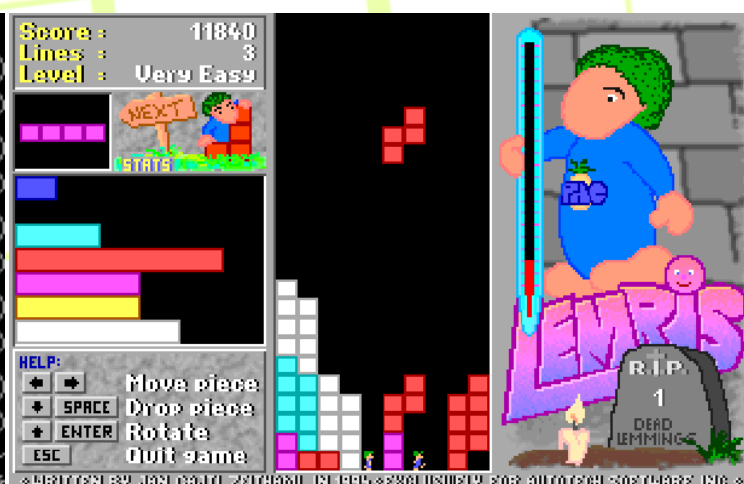
**Magix (Arcade)**



**X-Tetris (PC)**



**Sex Tetris (Spectrum)**



**Lemris (PC)**

# JUEGOS DE TETRIS

Y por fin, llega la parte del especial donde comento los diferentes juegos de *Tetris*. Normalmente intento comentar todos los juegos de la saga tratada en el especial, pero en el caso de Tetris son demasiados (y algunos de ellos muy similares entre sí), además hay muchos que no son oficiales, pero son interesantes en un sentido u otro, así que he decidido que voy a comentar algunos Tetris oficiales, unos pocos no oficiales y además los juegos de Pajitnov que se pueden englobar en la familia Tetris.

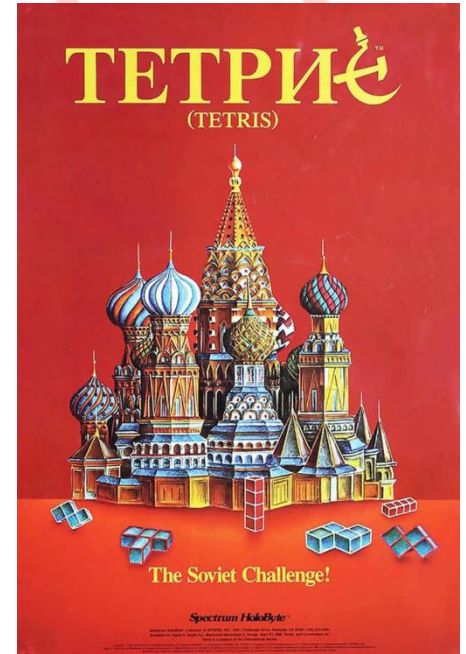
## TETRIS (1987)

Tetris fue creado en 1984 por Alexey Pajitnov, pero esa versión no duró mucho, pues varios amigos y colegas de Pajitnov crearon variantes para otros ordenadores, añadiendo cada uno algún detalle distinto a la versión original (como por ejemplo colores, que no eran posibles en la versión original por las limitaciones del PC usado por Pajitnov). Eventualmente, tras la lucha de derechos Tetris llegó a occidente sobre 1987, para muchísimas plataformas y en muchísimas formas distintas, de manera que va a ser imposible mostrarlas todas, pero aquí dejo algunas de sus primeras versiones.

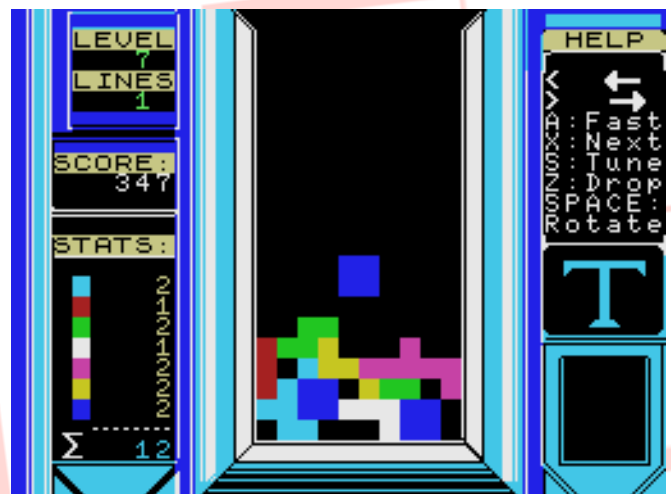
Por si alguien no lo sabe (que lo dudo) *Tetris* consiste en mover tetraminos (piezas formadas por 4 bloques) hacia la parte inferior de la pantalla y colocarlos de manera que encajen entre sí para no dejar ningún hueco, pues si completamos una línea horizontal entera sin huecos, desaparecerá al momento, dejando más espacio para más piezas, alargando así la partida. Por el contrario, si queda algún hueco en la línea, no desaparecerá y la pantalla se nos llenará de piezas, lo cual provocará que las piezas toquen el techo de la pantalla causando el fin de la partida.

Cada versión tiene su propio aspecto para las piezas, fondos e incluso para las músicas, siendo estas últimas una mezcla entre músicas rusa (con temas como Kalinka o Korobeiniki) o piezas de música clásica. Con el paso del tiempo, el tema Korobeiniki se ha vuelto el tema "principal" de Tetris y está popularmente asociado al juego.

Algunas plataformas tienen más de una versión de Tetris, como por ejemplo NES que cuenta con la oficial de Nintendo y la de sin licencia de Tengen (que es bastante más completa al tener modo dos jugadores, competitivo y cooperativo). Debido a la batalla de licencias, algunas versiones de Tetris son muy raras y escasas, pues tuvieron que destruirse. La versión de Mega Drive es posiblemente la versión más rara de Tetris que existe, debido a las pocas unidades de juegos que existen actualmente (posiblemente menos de una decena), lo cual ha hecho que se vuelva un objeto de colección muy deseado para coleccionistas de *Tetris*.



MSX (Bullet Proof Software)



MSX (Elorg)

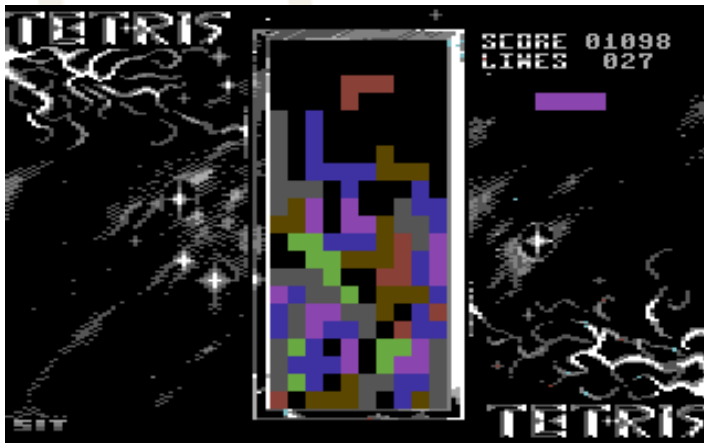




Arcade (Atari)



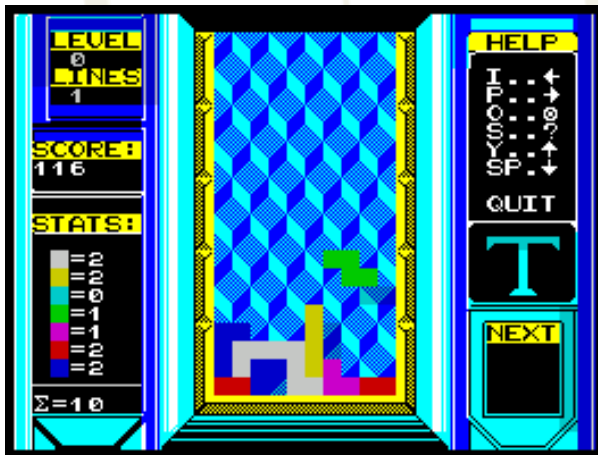
Arcade (SEGA)



Commodore 64



Commodore 16 Plus/4



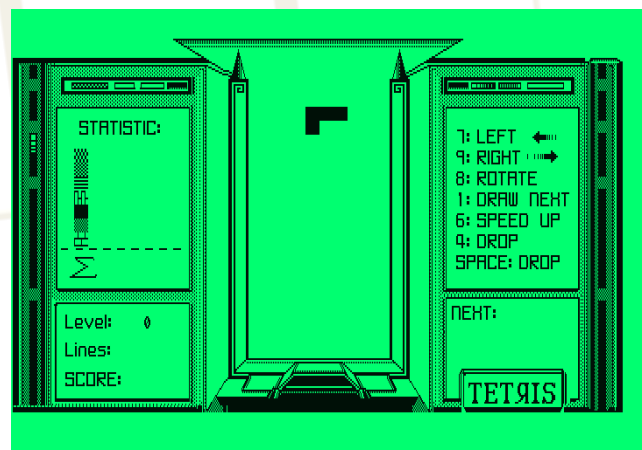
Spectrum (MirrorSoft/Andromeda)



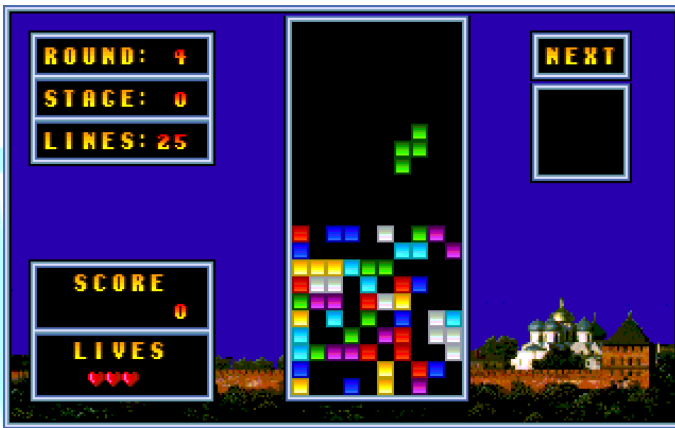
Spectrum (Rafii Soft)



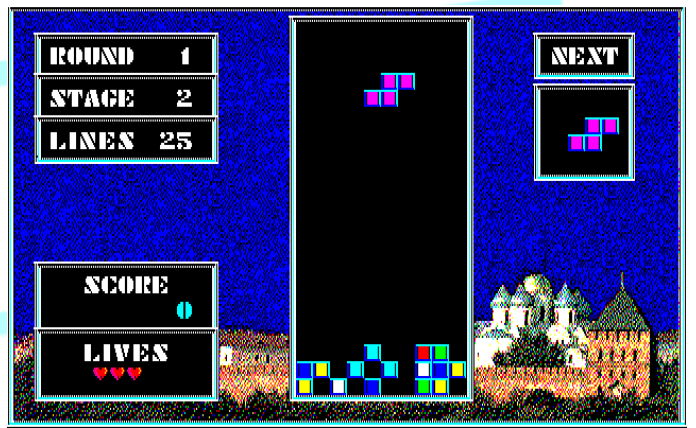
Amstrad CPC



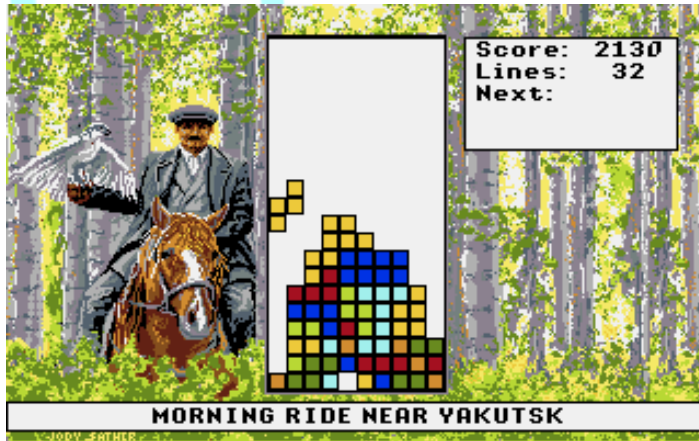
Amstrad PCW



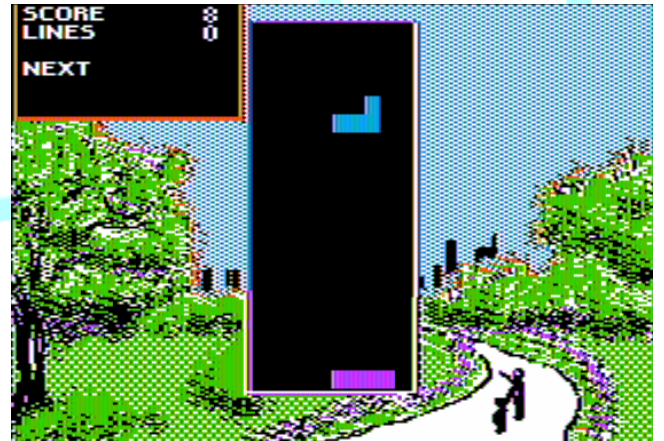
FM-7



PC-88



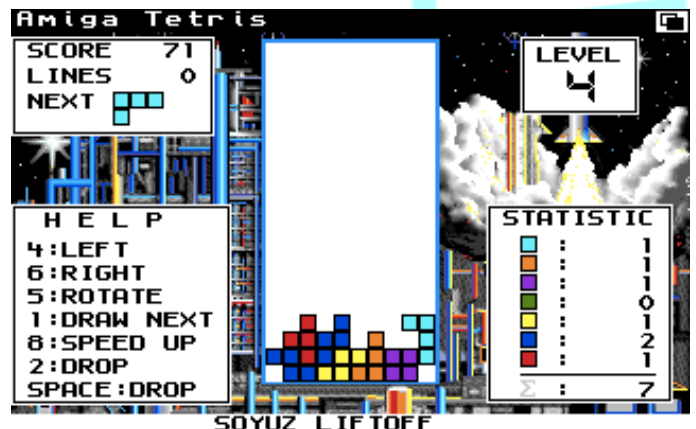
Apple II GS



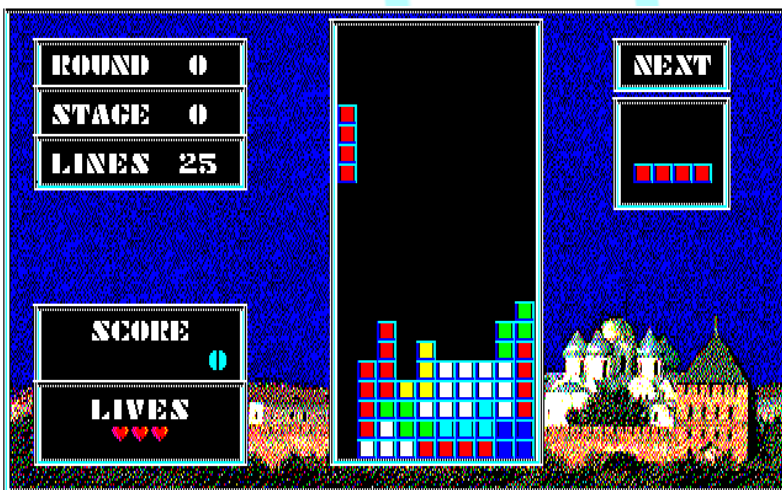
Apple II



Amiga (MirrorSoft)



Amiga (Spectrum Holobyte)



Sharp X1

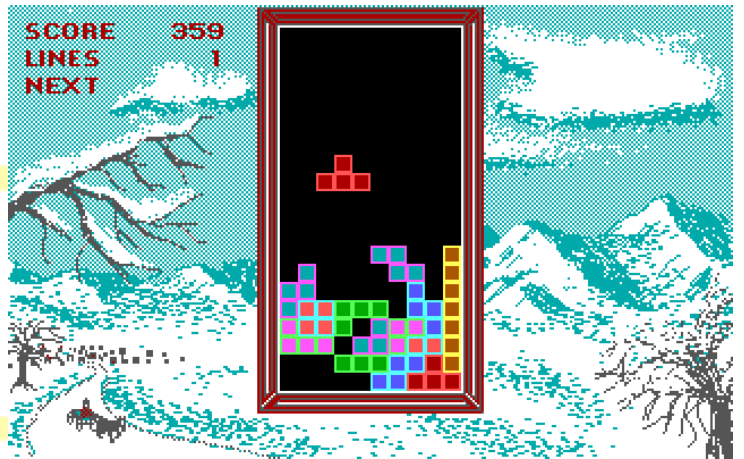


Sharp X68000





DOS



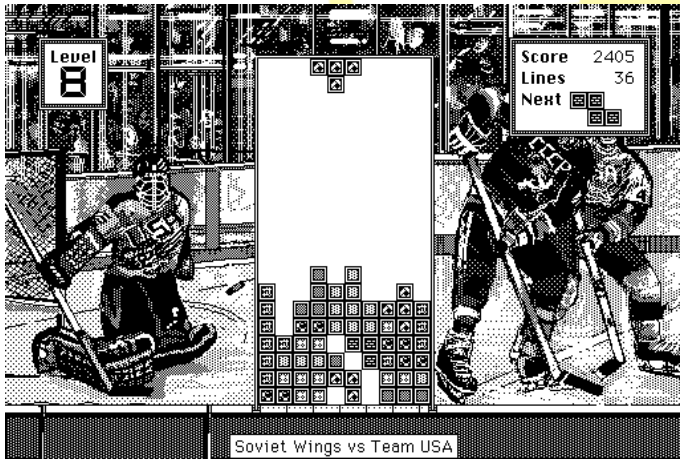
DOS Tandy



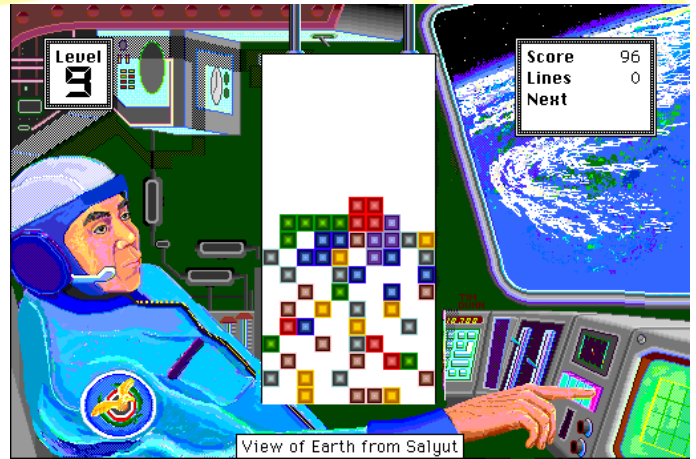
Dragon 32/64



Phillips CD-i



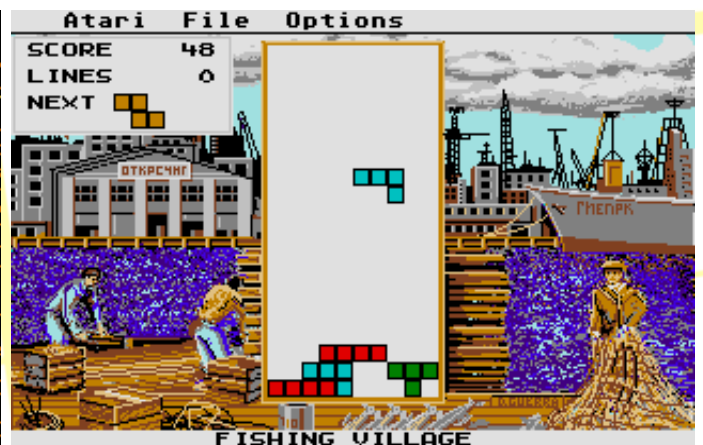
Macintosh (B/N)



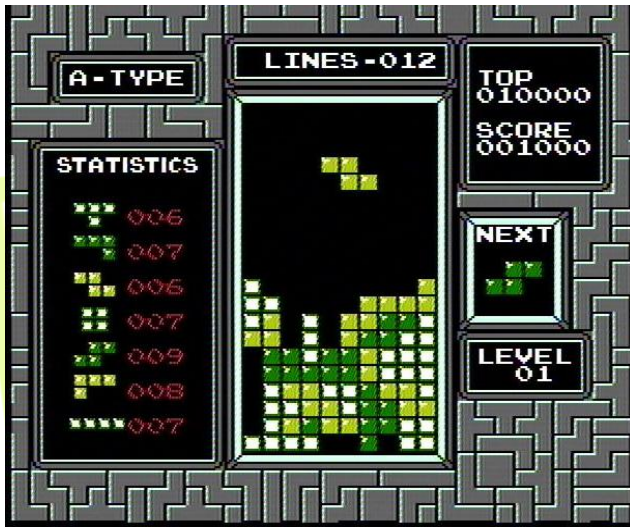
Macintosh II



Atari ST (MirrorSoft)



Atari ST (Spectrum Holobyte)



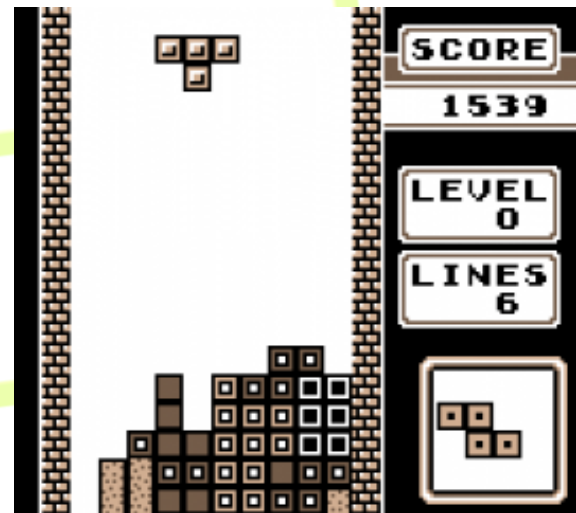
NES (Nintendo)



NES (Tengen)

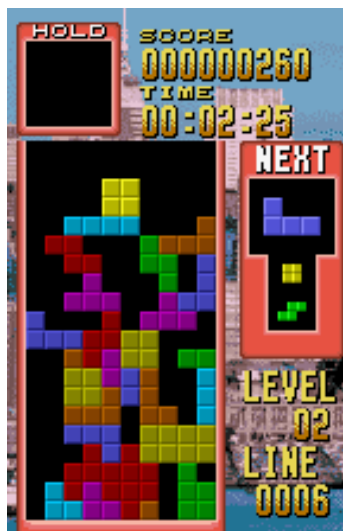


Mega Drive

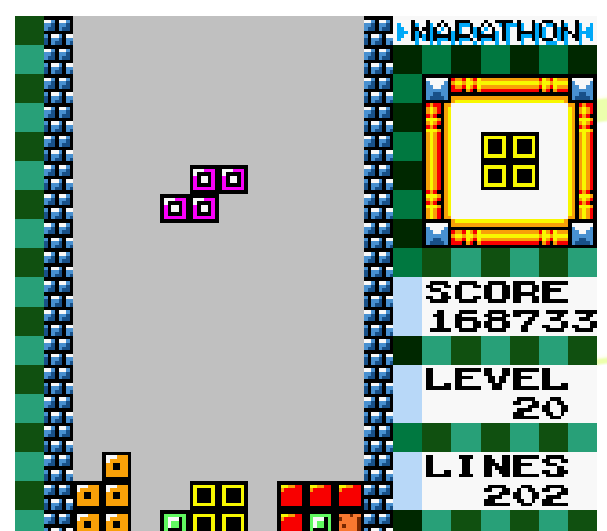


Game Boy

Con el paso de los años han continuado apareciendo versiones de *Tetris* para más plataformas y nuevas versiones para las que ya tuvieron su *Tetris* anteriormente, así como versiones para navegadores y teléfonos móviles. Debido a ello me es imposible mostrar todas las versiones de este juego y por eso he preferido centrarme en las que salieron entre finales de los 80 y principios de los 90. Sin embargo, creo que también está bien poner un par de ejemplos de consolas posteriores que tuvieron un *Tetris* “normal” como el *Tetris* de *WonderSwan* (2002) o el *Tetris DX* (1998) de Game Boy Color, que es una nueva versión del juego antiguo, añadiendo color y nuevos modos de juego.



*Tetris* de WonderSwan Color



*Tetris DX* de Game Boy Color

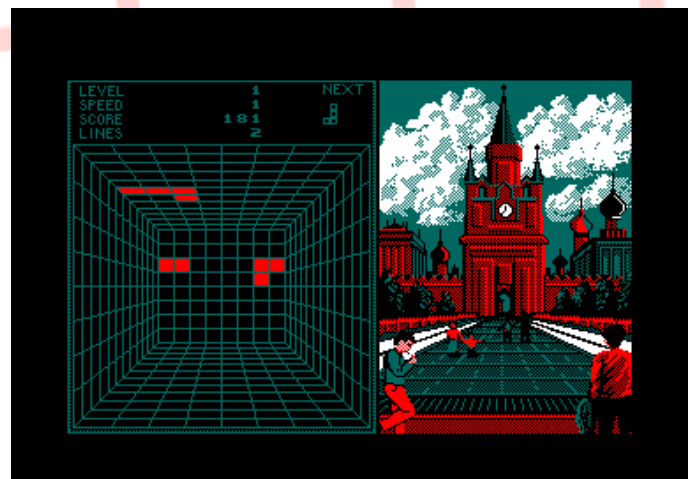
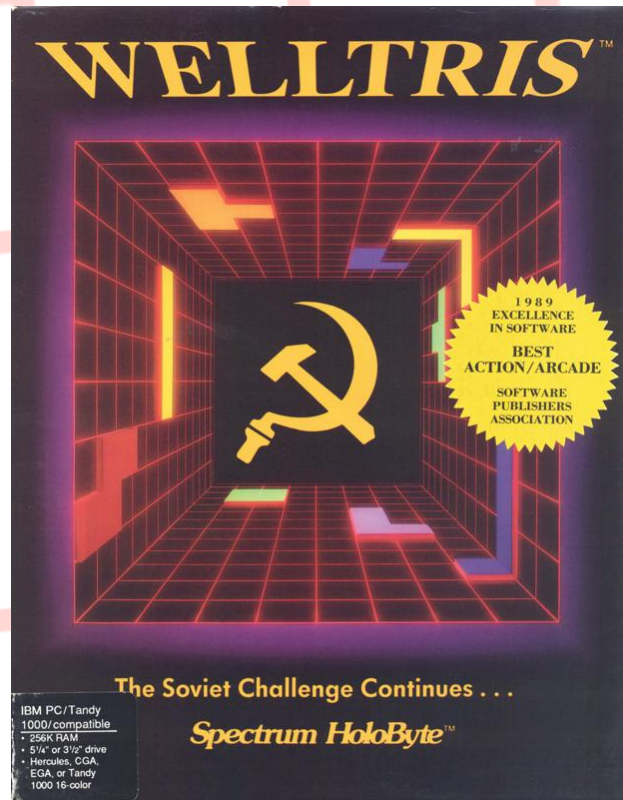


## WELLTRIS (1989)

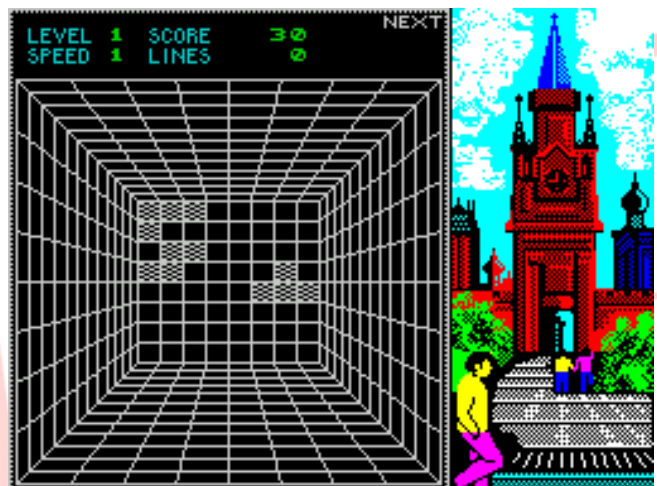
Welltris apareció en 1989 para diferentes plataformas (Amiga, Atari ST, Amstrad, Commodore 64, Macintosh y Spectrum entre otros) y es considerada la primera secuela oficial de *Tetris*, pues fue desarrollado por Alexey Pajitnov junto con Andrei Sgenov.

En este juego vemos las piezas caer a través de las paredes y una vez llegan abajo hay que colocarlas para tratar de hacer una línea, tras lo cual desaparecerá y caerán las piezas. La fórmula es similar a la de Tetris, pero es mucho más difícil pensar y colocar las piezas correctamente debido a la perspectiva y al movimiento de las piezas, lo cual hace que este juego no sea tan adictivo como lo fue el primer Tetris.

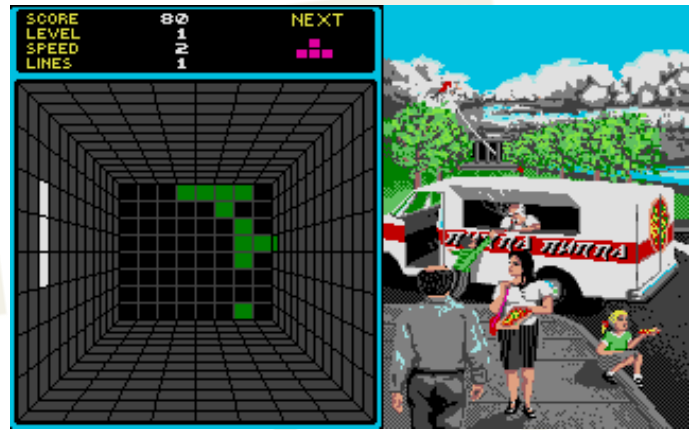
A simple vista, este juego se parece muchísimo a *Block Out* (desarrollado por Aleksander Ustaszewski en 1989), al mostrar la partida desde una vista aérea, sin embargo cuando juegas te das cuenta de que ambos juegos son notablemente distintos.



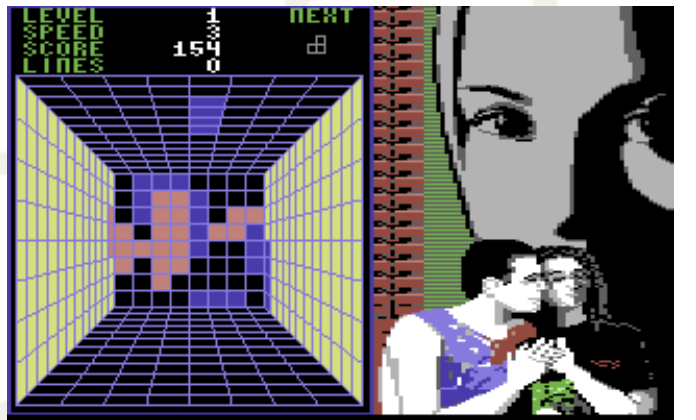
Amstrad CPC



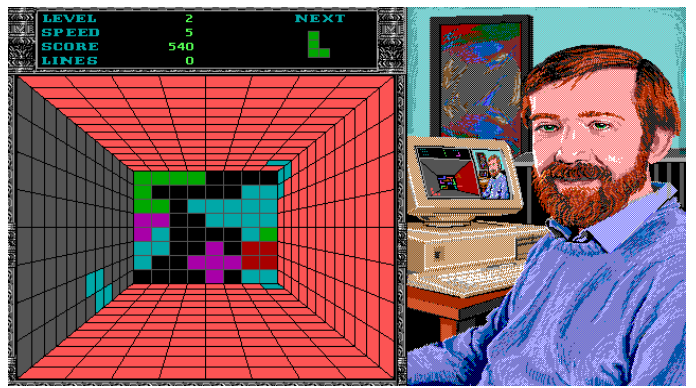
ZX Spectrum



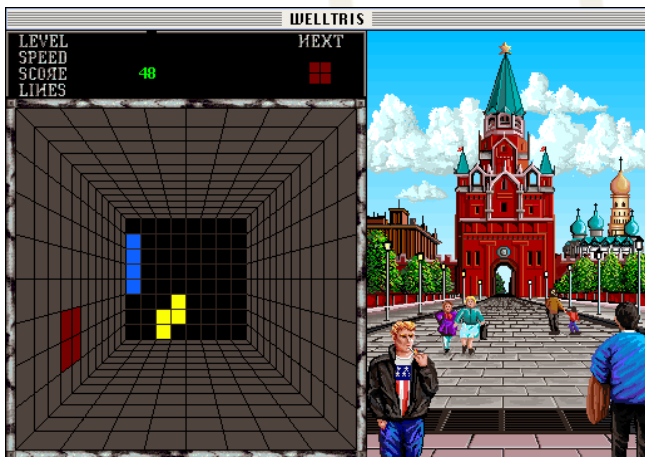
Atari ST



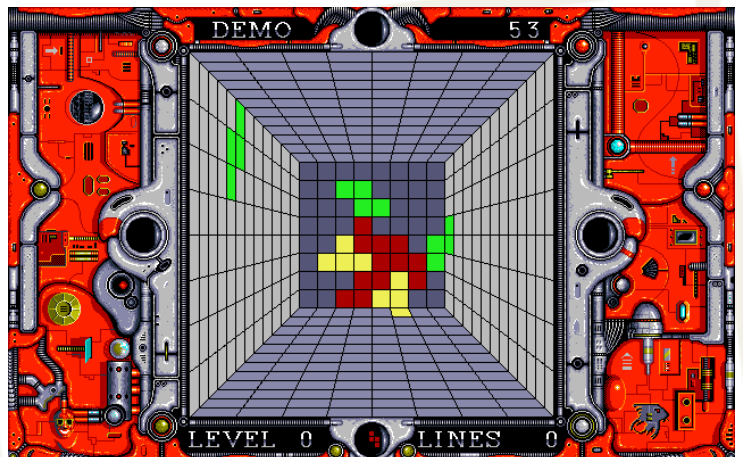
Commodore 64



DOS



Macintosh



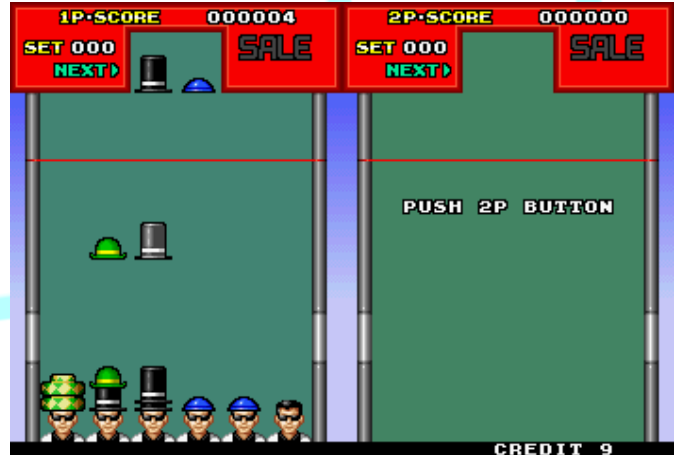
PC 98



## HATRIS (1990)

*Hatris* fue desarrollado por Bullet Proof Software (con la participación de Alexey Pajitnov y Vladimir Pokhilko) y apareció en 1990 para Arcade, Game Boy, NES, PC-98 y TurboGrafx.

Este juego es considerado el tercero de la Tetralogía Tetris de Pajitnov, pese a que aquí ya no se usan Tetraminos y tampoco hay que hacer líneas para poder jugar más tiempo, pues en este juego lo que debemos hacer es apilar sombreros del mismo tipo para hacer que desaparezcan (vamos una jugabilidad ligeramente más similar al estilo Puyo Puyo que al de Tetris). Conforme vamos avanzando, el juego se complica, con más tipos de sombreros y velocidad, lo cual requiere que tengamos toda nuestra atención en la pantalla.



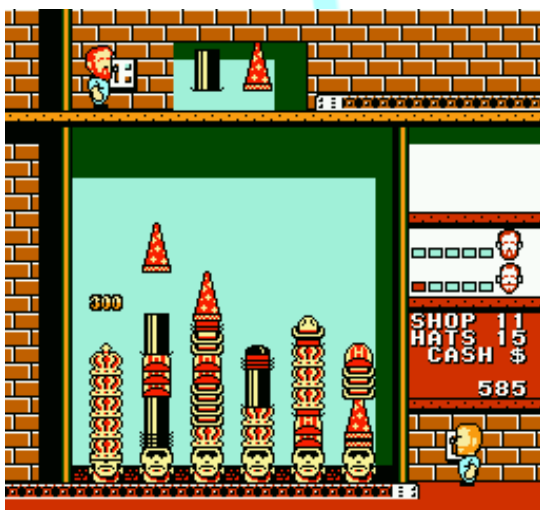
Imágenes de la versión para Arcade



Game Boy



PC 98



NES



TurboGrafx

## FACES TRIS III (1991)

*Faces Tris III* es otro juego de puzzle basado en un concepto de Alexey Pajitnov y su compañero Vladimir Pokhilko, lo cual lo convierte en el cuarto y último juego de la "Tetralogía oficial de Tetris de Pajitnov".

Este juego fue desarrollado por Sphere Inc y se lanzó en 1991 para Amiga, Macintosh y MSDOS y tal y como imagináis por el nombre, consiste en un juego de puzzle donde tenemos que formar caras para poder continuar jugando. La premisa del juego parece simple, pero es bastante complicado debido a que las caras están divididas en bastantes capas y las piezas se nos dan por parejas, de manera que es muy fácil cometer un error y estropear la partida, ya que las piezas colocadas incorrectamente quedan "inutilizadas".



Macintosh



DOS

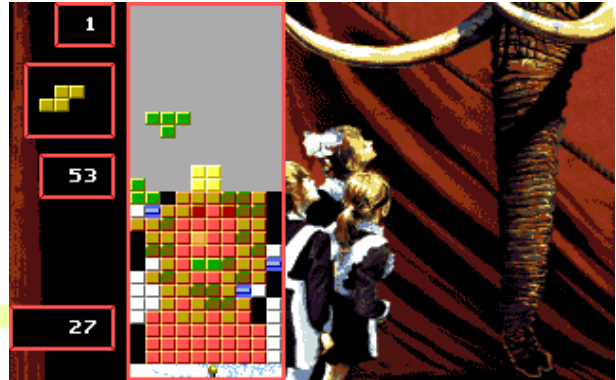


Amiga

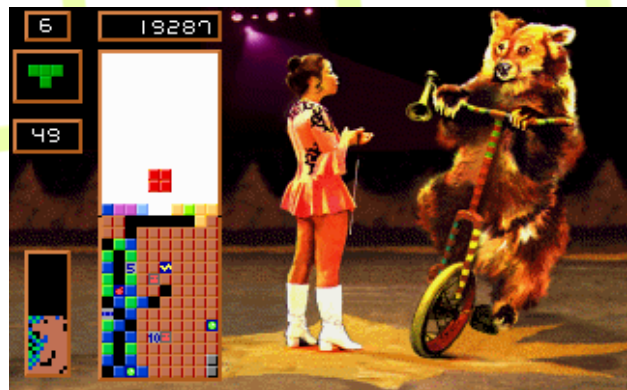


## SUPER TETRIS (1991)

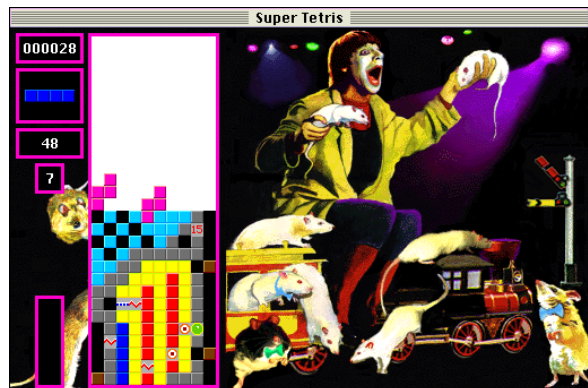
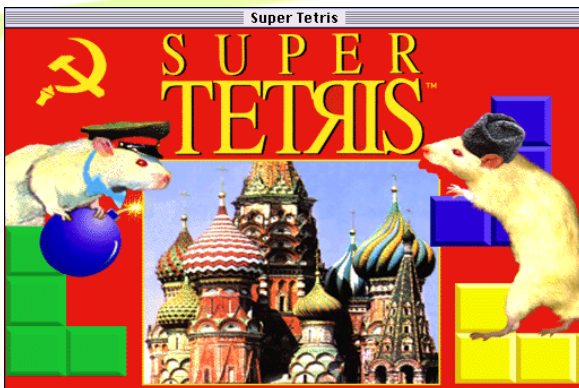
*Super Tetris* apareció para Amiga, DOS, Macintosh y Windows allá por 1991 de la mano de Spectrum Holobyte aunque fue desarrollada por Sphere Inc. Este *Tetris* cuenta con modos de juego interesantes para uno o dos jugadores (competitivo y cooperativo), pero lo que lo hace realmente importante en la saga *Tetris* es que fue el de los primeros (o quizás el primero, es difícil saberlo) en añadir bloques especiales que varían la jugabilidad de *Tetris*, como las eléctricas (eliminan una fila) o las bombas (eliminan bloques cercanos).



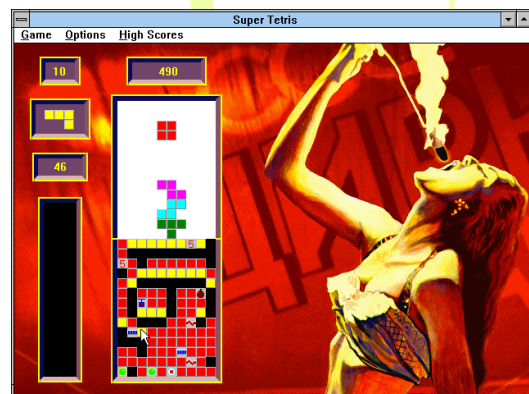
Amiga



DOS



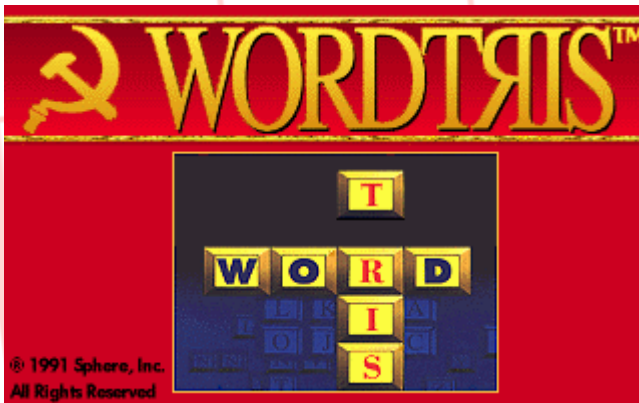
Macintosh



Windows 3x

# WORDTRIS (1991)

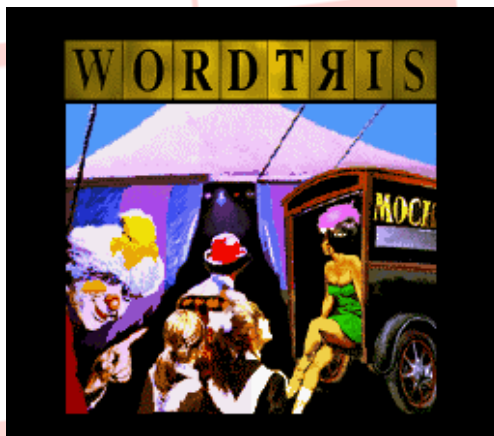
Tras *Super Tetris*, Spectrum Holobyte lanzó *WordTris*, un juego que pese al “Tris” del título, se aleja tanto de *Tetris*, que seguramente ni debería mencionarlo en este especial, pero he decidido incluir como último juego “raro” relacionado con *Tetris*. La idea del juego era la de crear palabras con las letras que íbamos obteniendo, algo más fácil de decir que de hacer. *Wordtris* apareció para DOS, Game Boy, Macintosh y Super Nintendo.



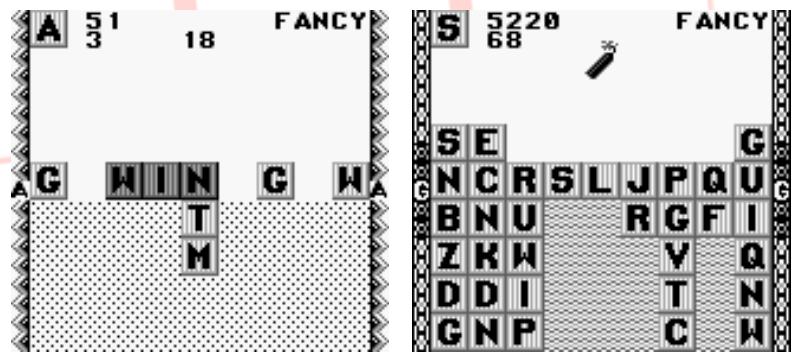
DOS



Macintosh



Super Nintendo

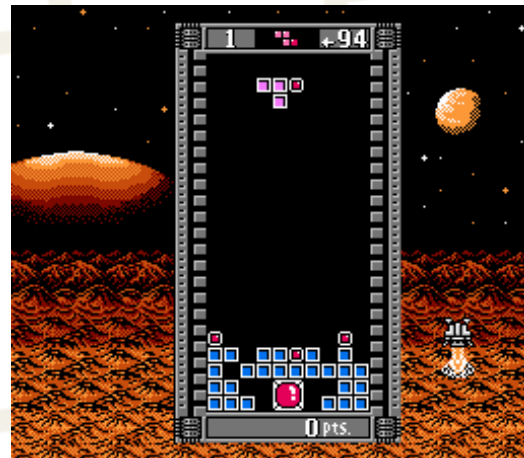
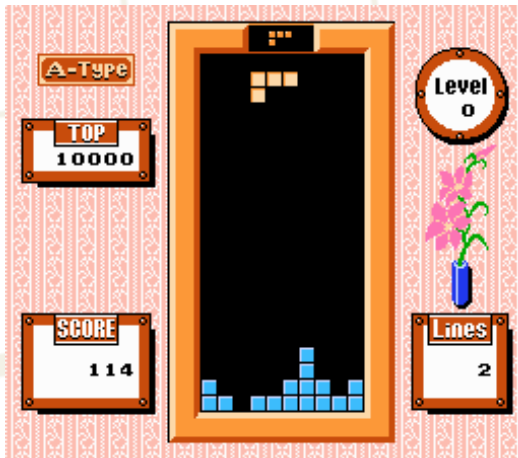


Game Boy



## TETRIS 2 + BOMBLISS (1991)

*Tetris 2 + Bombliss* apareció en 1991 en Japón exclusivamente para NES (bueno, mejor dicho, para Famicom) y presenta algunas ideas que serán utilizadas por futuros Tetris, siendo el más notable de todos la inclusión de Bombas, que deben ser activadas haciendo una línea que toque una de las partes de la bomba. Las bombas eliminarán todo lo que toquen, dejando espacio para más piezas.

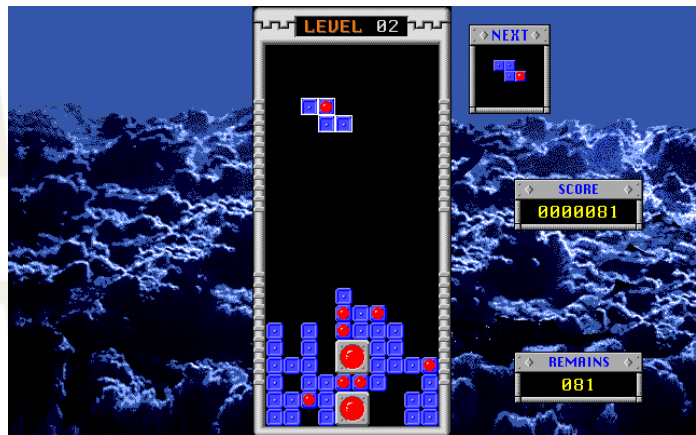


## SUPER TETRIS 2 + BOMBLISS (1992)

En 1992 apareció *Super Tetris 2 + Bombliss* para Super Nintendo (bueno, para Super Famicom pues fue exclusivo de Japón), que era una actualización del juego anterior, donde podíamos jugar a Tetris o a Bombliss, con diferentes modos de juego, posteriormente aparecieron versiones para ordenadores como el PC-98 o Macintosh y en 1994 Super Nintendo tuvo una versión actualizada de este juego llamada *Super Tetris 2 + Bombliss Gentai Han*.



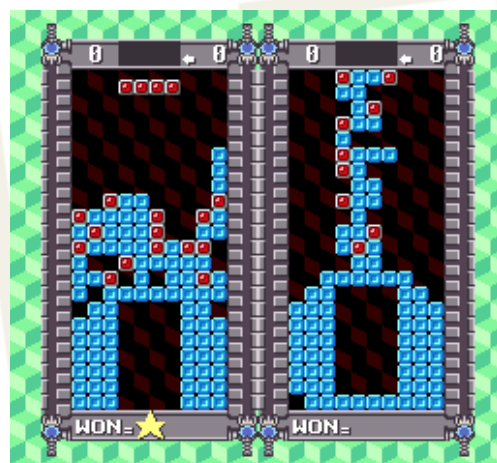
Macintosh



PC-98



Super Nintendo

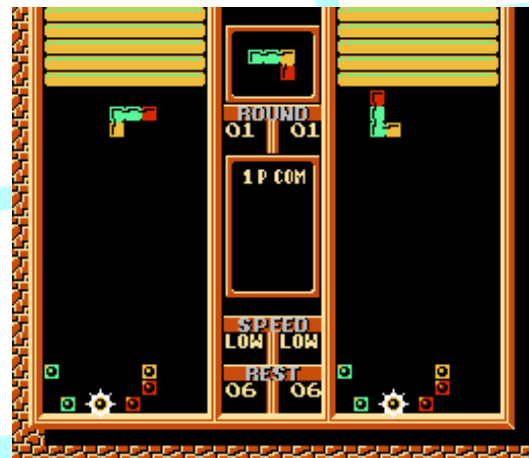


## TETRIS 2 (1993)

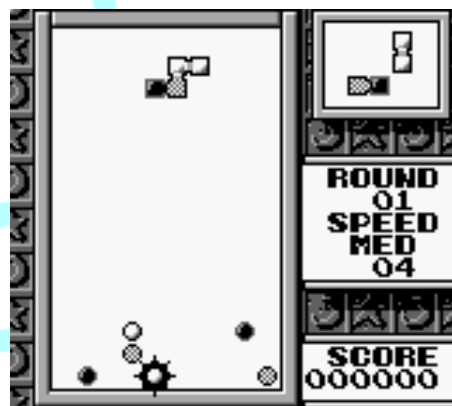
Hay otros juegos (oficiales y no oficiales) llamados *Tetris 2*, de manera que puede que el nombre de este juego no sea muy llamativo y quizás tendría más sentido haberle dejado el nombre con el cual se conoció en Japón (*Tetris Flash*), aunque claro, allí no se podía llamar *Tetris 2* porque ya tuvieron *Tetris 2 + Bombliss*.

*Tetris 2* se aleja de la fórmula original de *Tetris* para ofrecernos algo mucho más parecido a *Dr. Mario*, pues la idea del juego es hacer desaparecer las piezas que hay en pantalla juntándolas con bloques del mismo color (algunos bloques brillarán y si los hacemos desaparecer, también lo harán más piezas del mismo color). Este juego incluye un modo para un jugador y modo Versus para competir contra un amigo o la consola.

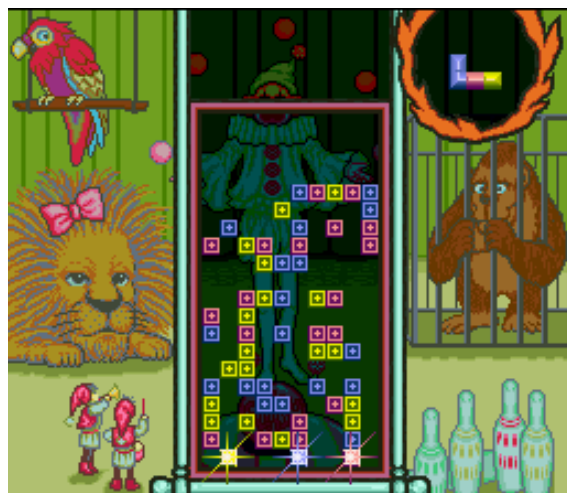
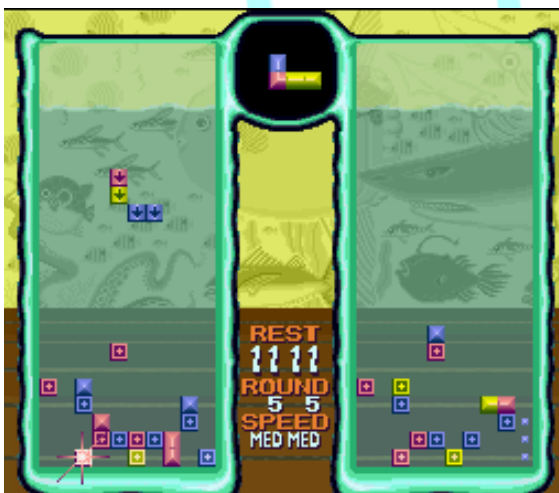
Este juego apareció en 1993 para NES y Game Boy y en 1994 se lanzó para Super Nintendo, que añadió un modo de juego Puzzle (donde tenemos que superar niveles con un número de piezas limitadas) y cambió notablemente la temática y estética de los fondos, dándoles un toque más divertido y colorido.



NES



Game Boy



Super Nintendo

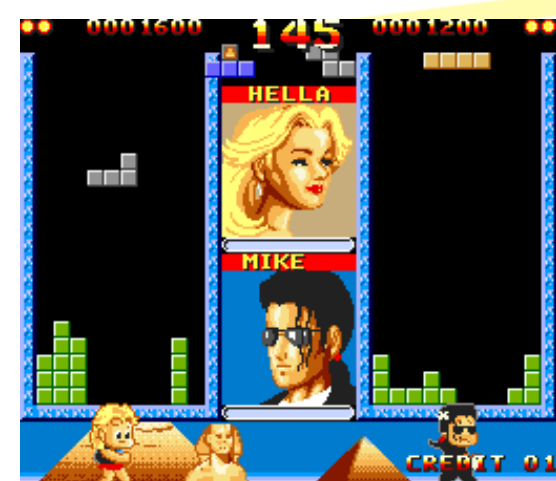


## FINAL TETRIS (1993)

*Final Tetris* apareció en 1993 para Arcade de la mano de Jeil Computer System y pese a tener el nombre *Tetris* en el título, dudo mucho que sea un juego oficial de la saga, pero lo incluyo igualmente en el especial.

El juego en si nos permite elegir un personaje entre varios (algunos copiados de personas reales, como Michael Jackson) y jugar una partida de *Tetris* contra otro, con el añadido de que algunas piezas tendrán bloques especiales que en caso de desaparecer al hacer una línea afectarán a la partida provocando efectos diversos (como por ejemplo, intercambiar las pantallas entre jugadores). Mientras jugamos, nuestros personajes se pegarán en la parte inferior de la pantalla, algo que encaja perfectamente con los sonidos del juego, pues cada ronda se anunciará como si fuese un juego de lucha y durante la misma escucharemos sonidos que provienen de juegos como *Street Fighter II* (como la voz de Zangief al hacer una llave).

Pese a su pintoresca presentación y el robo de voces y sonidos, la idea de usar piezas especiales que provoquen efectos en la partida es suficientemente buena como para echarle unas partidas a *Final Tetris*.

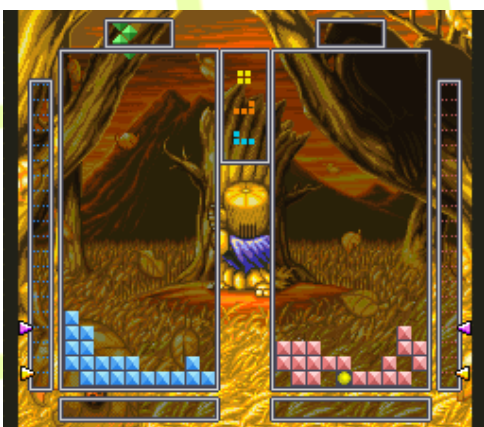
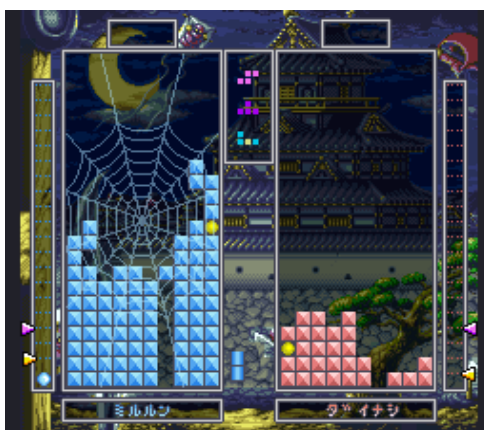
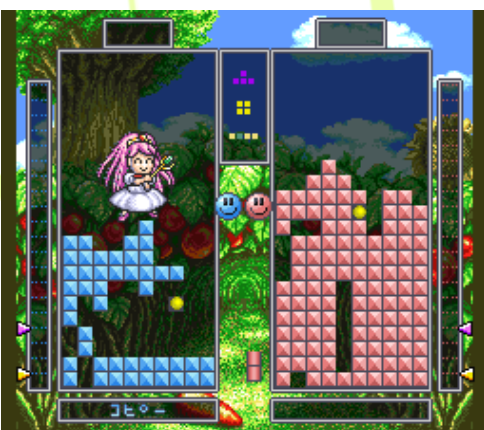


## TETRIS BATTLE GAIDEN (1993)

En 1993 Bullet Proof Software lanzó otro *Tetris* para Super Nintendo (bueno para Super Famicom, porque fue exclusivo de Japón). *Tetris Battle Gaiden* nos ofrece tres modos de juego: Tetris clásico, Battlis y Rensa (que es como Battlis pero las piezas que quedan “sueltas” caen hacia abajo). El modo clásico está bien, pero la verdadera genialidad de este juego se encuentra en el modo batalla, donde elegimos a un personaje y tenemos que tratar de derrotar al rival a base de hacer líneas (a más líneas hagamos, más aparecerán en la pantalla del rival) y usar magias.

Pese a lo que pueda parecer, obtener las magias es muy sencillo (algunas piezas de Tetris tienen unas bolas dentro, si hacemos una línea donde esté esa bola, ganaremos un nivel de magia), y también es muy fácil usarlas (cada personaje puede acumular hasta 4 niveles de magia y presionando “arriba” gastará todos los niveles a la vez). Cada personaje tiene 4 magias diferentes (una por cada nivel) y los efectos de las mismas varían mucho (vaciar parcialmente nuestra pantalla, poner a oscuras la pantalla del rival, intercambiar la pantalla de ambos jugadores, controlar 2 piezas del rival, repetir una misma pieza un número concreto de veces, convertir las piezas del rival en bloques de piedra que cuestan más de eliminar, evitar que el rival gire o baje rápidamente las piezas, inventir los controles...), de manera que es importante probar todos los personajes para ver cual se adapta más a nosotros.

*Tetris Battle Gaiden* es un juego bastante desconocido y desde mi punto de vista es uno de los mejores *Tetris* que jamás se han hecho, no dudéis en darle una oportunidad, es genial.



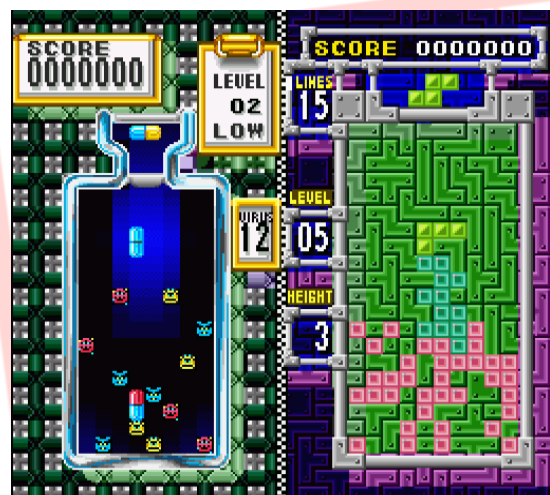
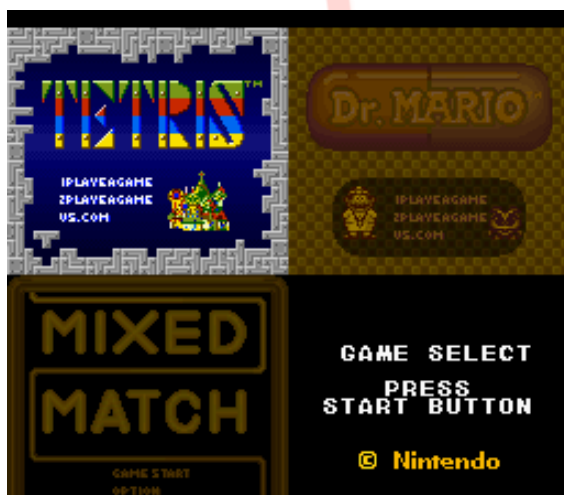
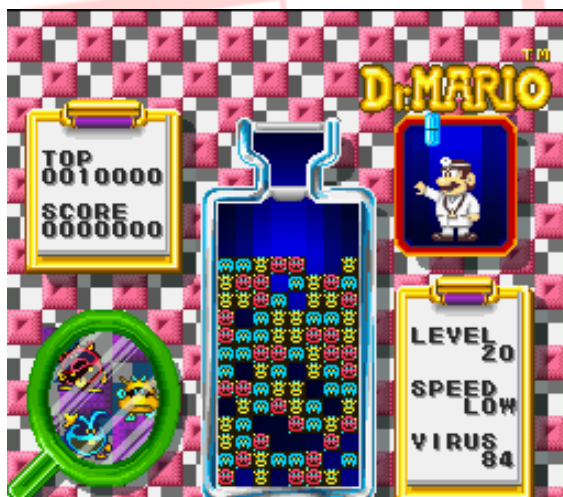
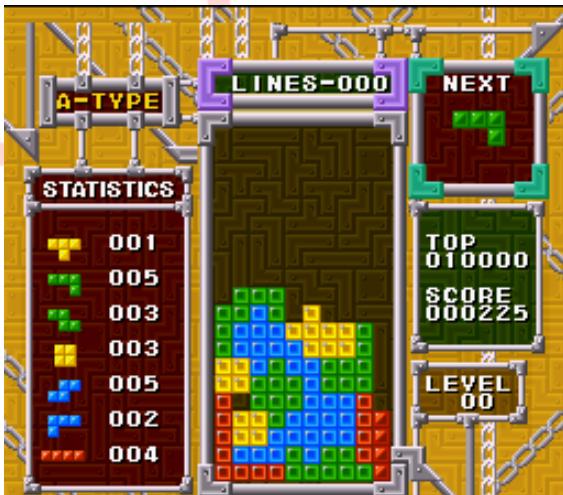


## TETRIS AND DR MARIO (1994)

En 1994 *Tetris* llegó (otra vez) a Super Nintendo acompañado del mítico *Dr. Mario* que ya había debutado en NES y Game Boy años atrás.

Ambos juegos habían sido mejorados gráficamente para aprovechar las posibilidades de la consola de 16 bits y también se añadieron algunos detalles curiosos (como las ilustraciones de los virus de *Dr. Mario* y las piezas de *Tetris* rotando con aspecto tridimensional), las melodías clásicas de los juegos se mantuvieron y sus diferentes modos de juego también.

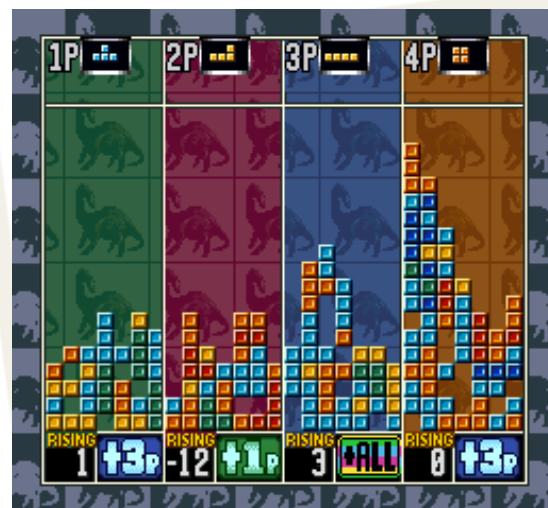
Además de poder jugar a *Tetris* y a *Dr. Mario*, decidieron crear un tercer juego llamado *Mixed Match* que era exclusivo para dos jugadores donde se compite en los dos modos de *Tetris* y en *Dr. Mario* con un límite de tiempo (y con la opción de personalizar la dificultad de cada uno de los modos, así como la duración de la partida). Este modo puede justificar la compra del juego sobradamente, pues nos puede dar piques enormes con los amigos.



## SUPER TETRIS 3 (1994)

*Super Tetris 3* fue desarrollado por TOSE y publicado por Bullet Proof Software para Super Nintendo de manera exclusiva en Japón.

En esta ocasión nos encontramos con un juego que tiene cuatro tipos de juego totalmente distintos: Tetris clásico, Sparkliss (que se juega de manera similar a Bombliss, pero en lugar de causar explosiones aparece electricidad que elimina piezas) Magicalis (donde las piezas de Tetris cambian de color cuando las giramos y tenemos que tratar de hacer líneas con todas las piezas de un mismo color) y Familias (un modo de Tetris para 4 jugadores). Cada tipo de juego dispone a su vez de diferentes modos de juego y la posibilidad de jugar con otro jugador, lo cual alarga notablemente la vida de este completísimo juego.

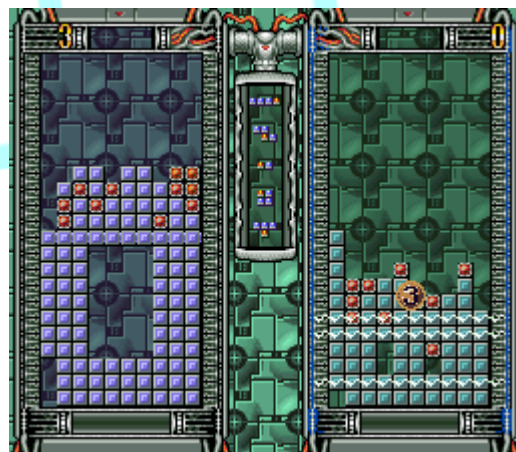
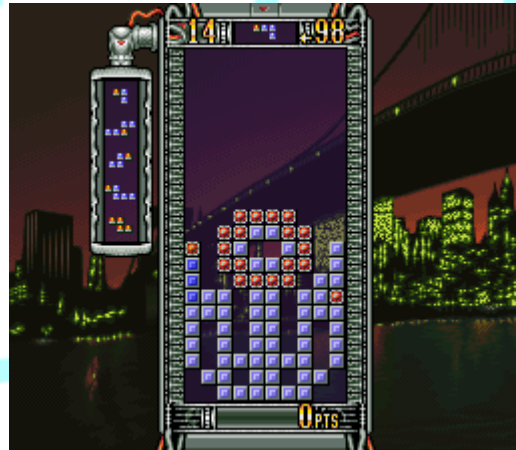
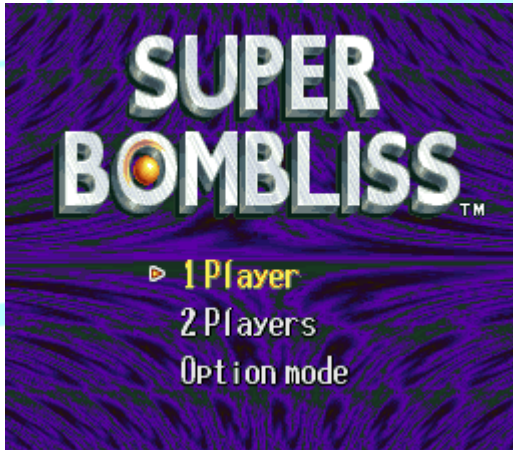




## SUPER BOMBLISS (1995)

*Super Bombliss* fue desarrollado por TOSE y publicado por Bullet Proof Software, es la secuela de *Super Tetris 2 & Bombliss* y apareció de manera exclusiva en Japón para Super Nintendo.

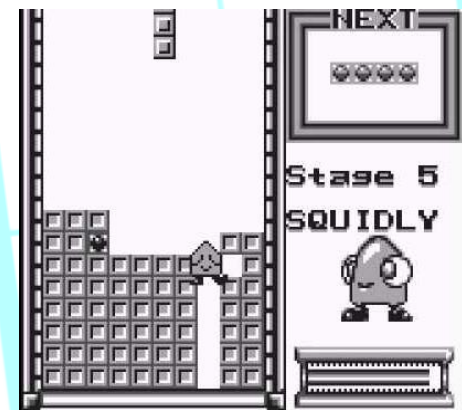
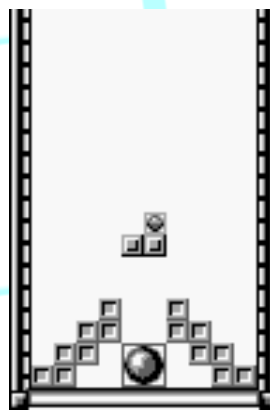
La idea del juego es la misma que la de *Super Tetris 2 & Bombliss*: debemos tratar de vaciar la pantalla usando las piezas que tienen bombas, que se activarán al hacer una línea donde esté la bomba. Si juntamos cuatro bombas pequeñas crearemos una bomba grande, que en caso de ser activada provocará una explosión enorme que borrará muchas piezas de la pantalla. *Super Bombliss* tiene los típicos modos de juego (Solitario, Puzle y Versus).



## TETRIS BLAST (1996)

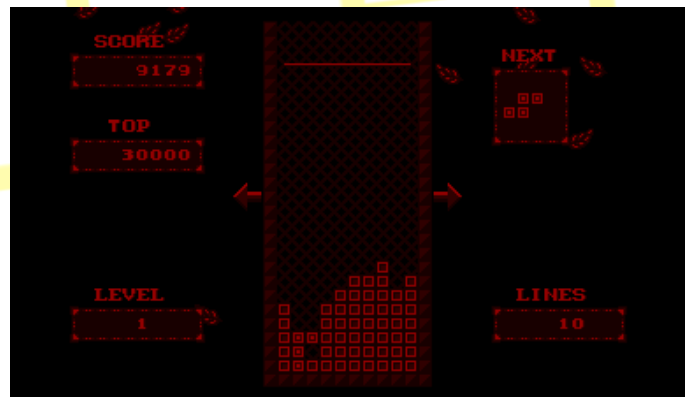
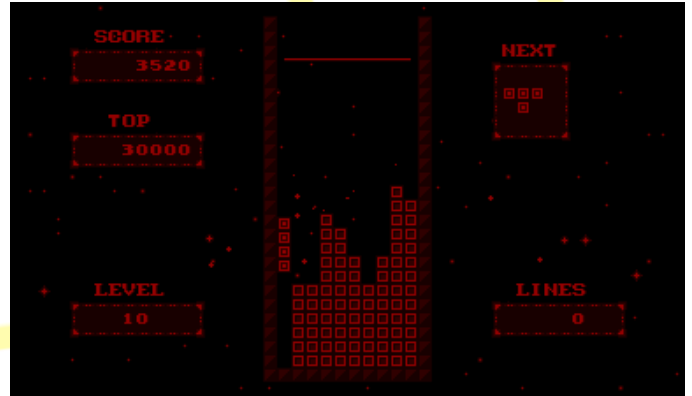
*Tetris Blast* es otro juego de la rama "Bombliss" (de hecho en Japón se llamó *Super Bombliss*) y nos ofrece el mismo concepto que los anteriores: la posibilidad de eliminar piezas de la pantalla creando bombas y haciéndolas explotar.

Además del típico juego en solitario y un modo Versus, *Tetris Blast* tiene un modo especial llamado Fight, en el cual tendremos que eliminar a base de bombas a los enemigos que se moverán por nuestra pantalla tratando de fastidiarnos la partida (cada uno tiene habilidades propias, como hacer que suban las líneas o comerse bombas).



## V TETRIS (1995)

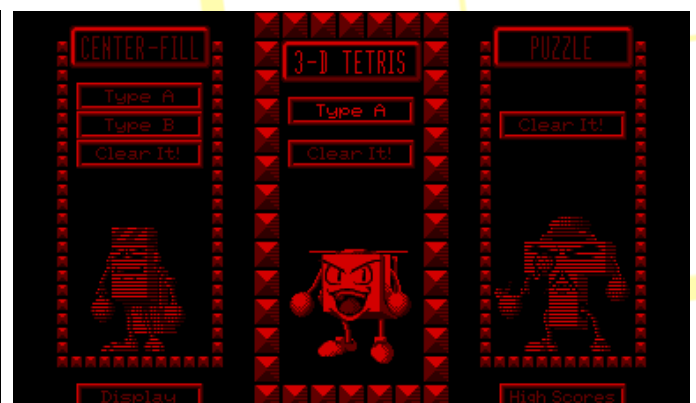
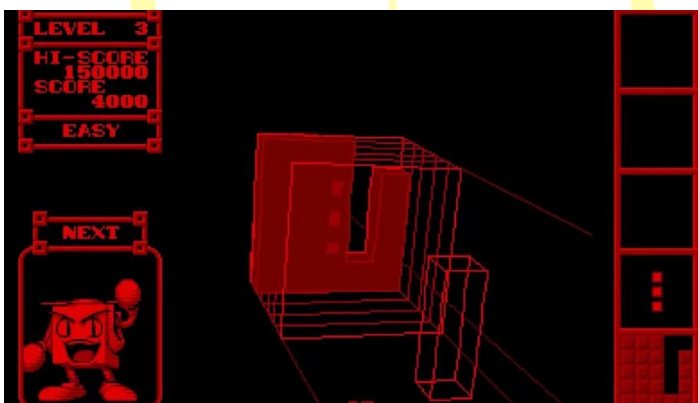
Tetris para Game Boy fue un rotundo éxito, de manera que cuando salió el Virtual Boy también lo hizo acompañado por un Tetris, que en esta ocasión fue desarrollado por Locomotive Co y publicado por Bullet Proof Software solamente en Japón. *V Tetris* tiene tres modos de juego, el Modo A es el Tetris clásico infinito), el Modo B es el Tetris de limpiar la pantalla y hacer un número de líneas concretas y el Modo C es la novedad de esta versión, pues consiste en jugar a Tetris en más de una pantalla a la vez.



## 3D TETRIS (1996)

Virtual Boy también tuvo otro *Tetris*, llamado *3D Tetris*, fue desarrollado por T & E Soft y publicado por Nintendo en 1996 exclusivamente en el mercado americano. Es bastante curioso que en lugar de ponerse de acuerdo y lanzar un *Tetris* común para Virtual Boy, se lanzasen dos juegos totalmentedistintos y cada uno quedase como exclusivo de una región concreta (dividiendo aun más el escaso catálogo de Virtual Boy).

Este juego es una versión tridimensional de *Tetris*, (puede recordar a *Block Out* o incluso a *Welltris*, pero no es exactamente igual) ya que vemos la partida desde una perspectiva superior (con movimientos en la cámara) y tenemos que colocar las piezas echando un ojo a las pantallas pequeñas de al lado, que nos dan perspectivas distintas y facilitan bastante la experiencia jugable (que de por sí, es bastante confusa). Dentro de este juego tenemos tres modos distintos (Center-Fill, 3D Tetris y Puzzle) cada uno con sus propias normas.





## TETRIS PLUS (1996)

*Tetris Plus* es un juego que apareció para Arcade en 1996 y el mismo año fue llevado a PlayStation, Sega Saturn y Game Boy.

La idea principal tras esta versión de *Tetris*, es que tenemos que hacer líneas para limpiar el camino de un personaje que anda por la pantalla, hasta que logremos que llegue a la meta (algo similar a lo visto en *Gussun Oyoyo* y *Puzzled* años atrás). Nuestra tarea no será fácil, pues mientras jugamos, una plataforma con pinchos irá bajando lentamente y en caso de tocar al personaje, perderemos la partida. *Tetris Plus* ofrece diferentes modos de juego, entre los que se encuentran el Tetris clásico, el modo Puzle, el Versus y un modo donde podemos crear nuestros niveles.

En 1997 apareció *Tetris Plus 2* para Arcade, que continuaba con los modos de juego del juego anterior.



Arcade



Sega Saturn

PlayStation



Game Boy



Tetris Plus 2 (Arcade)



## TETRIS S (1996)

*Tetris S* fue desarrollado por Bullet Proof Software y lanzado para Sega Saturn de manera exclusiva para Japón en 1996, el mismo año que la consola de Sega recibió también *Tetris Plus*. En líneas generales es un *Tetris* muy básico, con pocos modos de juego (*Tetris* clásico y modo versus) lo cual lo deja como una versión poco llamativa del juego.



## TETRISPHERE (1997)

Tetrisphere apareció en 1997 de manera exclusiva para Nintendo 64 y es uno de los juegos más raros y únicos de toda la saga, pues en lugar de colocar piezas en un “fondo plano” lo haremos en uno forma de esfera.

La idea es similar a la de siempre, tenemos que colocar las piezas de manera que vayamos quitando las diferentes capas de la esfera, para poder llegar al núcleo de la misma, que es lo que nos permitirá completar el nivel. Pese a que nos encontramos ante un juego bastante entretenido y muy original, cayó rápidamente en el olvido y no tuvo continuidad en ningún otro juego de la saga.

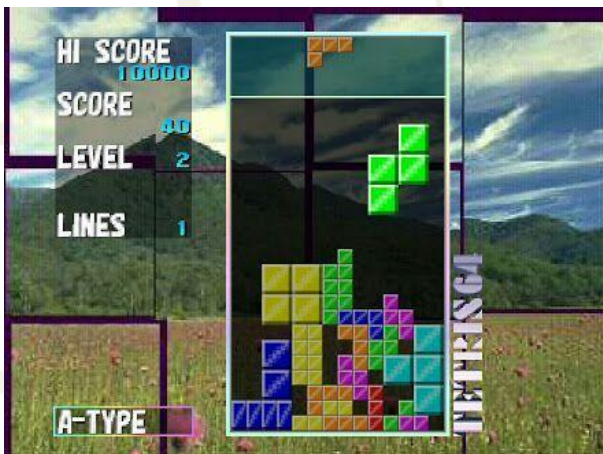
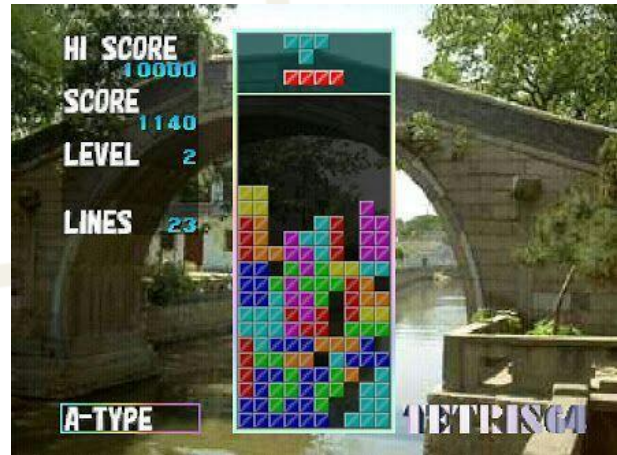




## TETRIS 64 (1998)

A finales de 1998 se lanzó este juego para Nintendo 64 exclusivamente en Japón (algo raro, ya que tiene los menús en inglés). *Tetris 64* nos ofrecía varios modos juego que incluían el Tetris de toda la vida, un Tetris donde aparecen piezas de tamaño normal y otras gigantes y un Tetris multijugador para hasta 4 participantes.

Este juego se vendió con el Bio Sensor (del cual hablé en el número 40 de esta revista) que consistía en un periférico de aspecto similar a un Memory Pack de Nintendo 64 (que se conectaba al mando de la consola) y un cable que acababa en una pinza que teníamos que ponernos en la oreja. Gracias a eso el juego podía reconocer los latidos de nuestro corazón, a lo cual se le sacaba provecho con un modo de juego especial en el cual la dificultad variaba dependiendo de nuestro pulso.



## TETRIS 4D (1998)

El primer *Tetris* de Dreamcast apareció en 1998 exclusivamente en Japón de la mano de Bullet Proof Software. Pese al llamativo título, es un juego de *Tetris* bastante básico y escaso en cuanto a contenido pues solo tiene un modo de juego clásico y otro de batalla donde pueden participar desde 2 hasta 4 jugadores.





## TETRIS THE GRAND MASTER (1998)

*Tetris The Grand Master* apareció en salones recreativos en 1998 y fue desarrollado por Arika con la intención de crear un *Tetris* pensado para los jugadores más expertos.

El juego en sí es como un *Tetris* normal, pero está pensado para que las partidas sean rápidas e intensas, ya que el nivel de velocidad de las piezas aumenta constantemente cuando hacemos líneas o colocamos piezas, provocando que solo los jugadores más rápidos y concentrados puedan sobrevivir, pues llega un punto en el cual las piezas aparecen tan rápidamente que el jugador solo dispone de una fracción de segundo para moverla o girarla.



Este juego tuvo bastante éxito y debido a ello aparecieron varias secuelas en los años siguientes para salones recreativos: *Tetris The Absolute The Grand Master 2* (2000) y *Tetris the Grand Master 3 Terror Instinct* (2005). La popularidad de esta subsaga de *Tetris*, provocó que algunos de sus juegos llegasen a consolas como Xbox 360, PlayStation 4 o Nintendo Switch.



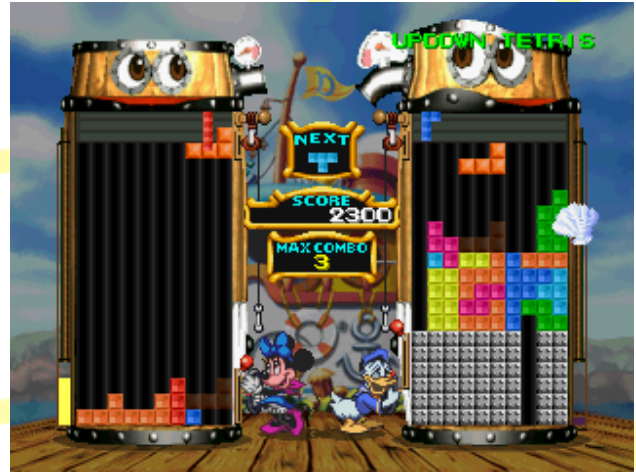


## MAGICAL TETRIS CHALLENGE (1998)

En 1998 apareció para los arcades japoneses *Magical Tetris Challenge*, un juego de Tetris desarrollado pro Capcom, que cuenta con el atractivo de estar protagonizado por Mickey Mouse y sus compañeros. Entre los años 1999 y 2000 se lanzó un port para consolas (PlayStation, Nintendo 64 y Game Boy Color).

Este juego tiene un modo historia donde podemos seguir las aventuras de sus cuatro protagonistas (Mickey, Donald, Minnie y Goofy) así como el modo clásico y multijugador. Jugablemente se introducen nuevas piezas y mecánicas, entre ellas la posibilidad de “anular” las líneas que nos manda el rival haciendo nosotros líneas en el momento preciso (algo ya visto en *Puyo Puyo 2*) o un medidor de “magia” que nos ayudará durante la partida.

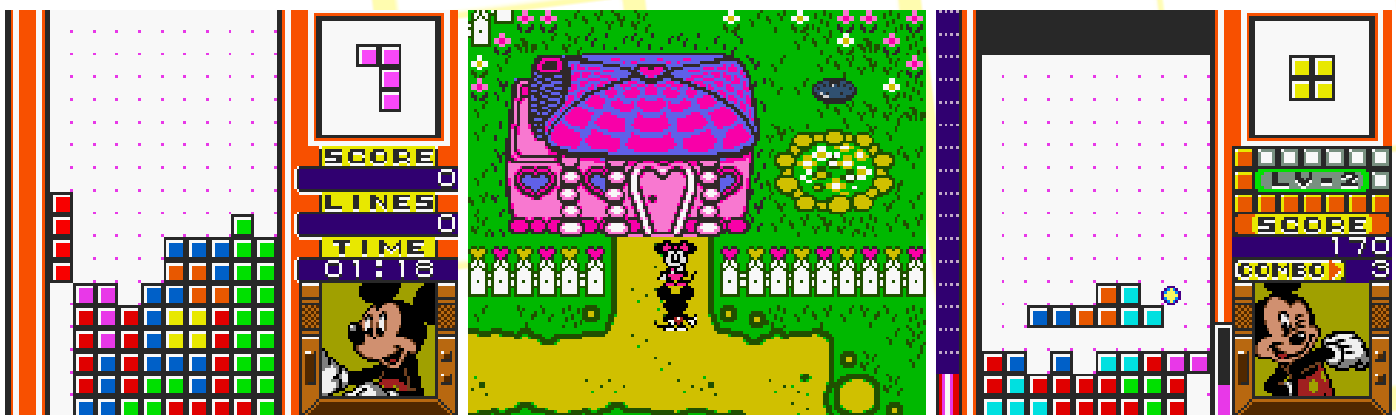
Como no podía ser de otro modo, la versión de Game Boy Color está recortada en todos los sentidos, aunque lo compensa añadiendo nuevos modos de juego.



Nintendo 64



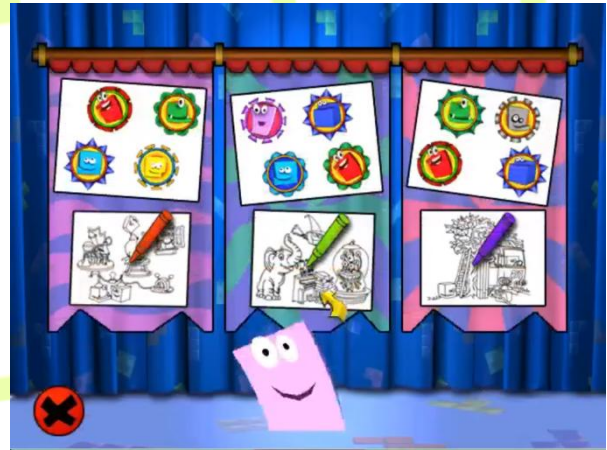
PlayStation



Game Boy Color

## KIDS TETRIS (1999)

*Kids Tetris* es un juego pensado para los jugadores más jóvenes y menos familiarizados con el puzzle de Pajitnov, lo cual se nota en todo el apartado estético, tremendamente colorido con muchos personajes simpáticos adornando las partidas. La idea del juego es superar los niveles haciendo un número concreto de líneas y una vez lo hayamos conseguido podremos obtener extras con los cuales entretenernos (incluyendo dibujos que podemos imprimir o un certificado de que hemos completado el juego). *Kids Tetris* fue desarrollado por Blue Planet Software (antiguamente conocidos como Bullet Proof Software) para PC y fue distribuido por Hasbro Interactive.



## SEGA TETRIS (1999)

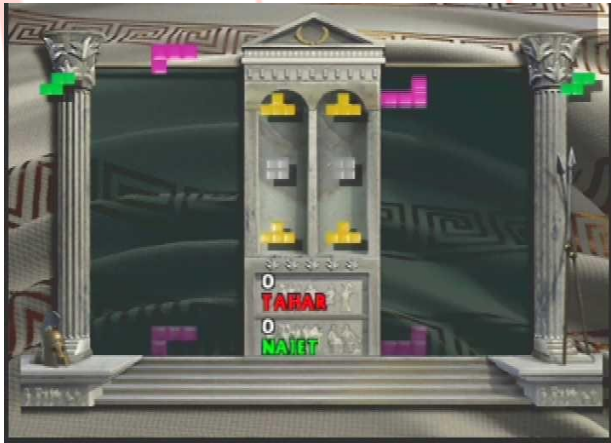
*SEGA Tetris* fue desarrollado y publicado por SEGA para Arcades en 1999 y un año después se lanzó para Dreamcast exclusivamente en Japón. Nos encontramos ante un juego que se basa en Tetris clásico, pero añade algunas novedades concretas, entre ellas un modo batalla donde podemos atacar al rival con diversos efectos (que dependen del número de líneas que hayamos hecho a la vez). También existía la posibilidad de que jugaran 4 jugadores (conectando dos máquinas arcade o con el modo Online de Dreamcast).





## THE NEW TETRIS (1999)

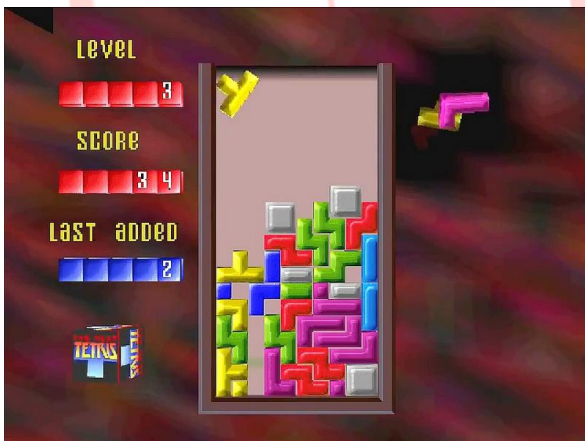
*The New Tetris* fue desarrollado por H2O Entertainment y lanzado para Nintendo 64 en 1999 para América y Europa. Este juego nos ofrece una experiencia muy cercana al Tetris clásico con algunas mejoras (como ver la sombra de la pieza que vamos a colocar, guardarnos una pieza para luego, o ver cuales son las tres piezas siguientes). En cuanto a modos de juego, se incluyen variantes del juego principal (como Marathon o Sprint), la posibilidad de jugar contra la consola o contra otro jugador y un modo multijugador con 4 participantes. Otro añadido es la posibilidad de desbloquear "Wonders" o lo que es lo mismo, versiones tridimensionales de famosos monumentos.



## THE NEXT TETRIS (1999)

Este juego apareció en 1999 para PlayStation y Windows y más tarde tuvo versión para Nuon (2001) y Dreamcast (2000). La versión para Dreamcast se conoció como *The Next Tetris Online Edition* debido a sus capacidades de juego online, pero en Europa se suprimieron y se quedó simplemente como *The Next Tetris*.

*The Next Tetris* tiene dos tipos de juegos, Tetris clásico y Next Tetris, siendo este último el que dispone de más opciones y tipos de juego (Marathon, Práctica, uno o varios jugadores...).



Imágenes de la versión de PlayStation (arriba) y de Dreamcast (abajo)





## TETRIS WITH CARD CAPTOR SAKURA: ETERNAL HEART (2000)

*Tetris With Card Captor Sakura: Eternal Heart* es exactamente lo que dice el título, un juego de Tetris con personaje del manga y anime Card Captor Sakura. Este juego apareció en el año 2000 para PlayStation y no salió de Japón.

Este juego añade algunos elementos a la fórmula clásica de Tetris, como que haya bloques con gemas, que podamos desbloquear cartas, vamos todo lo necesario para que tenga algo que lo haga único (además de usar la licencia de Card Captor Sakura).



## TETRIS WORLDS (2001)

*Tetris Worlds* fue la versión principal de Tetris para consolas de 128 bits, apareció entre 2001 y 2002 para PlayStation, Xbox, Gamecube y PC y también tuvo una versión para Game Boy Advance

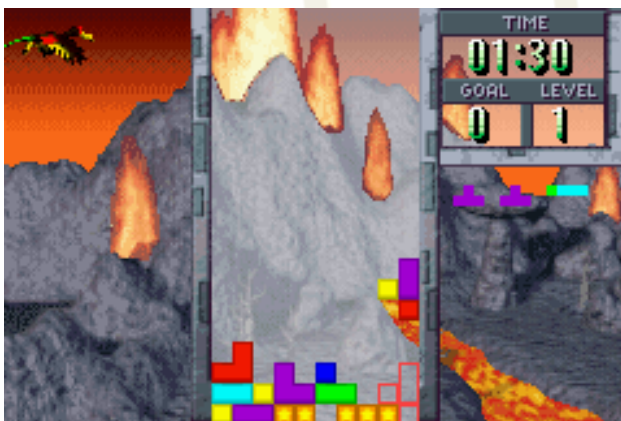
Nos encontramos ante un juego que basa su encanto en reunir muchos modos diferentes de juego, cada uno con sus normas específicas, para tratar de aportar algo de variedad a la fórmula de Tetris, de manera que podemos jugar Tetris clásico, Square Tetris, Cascade Tetris, Sticky Tetris, Hot-Line Tetris y Fusion Tetris.



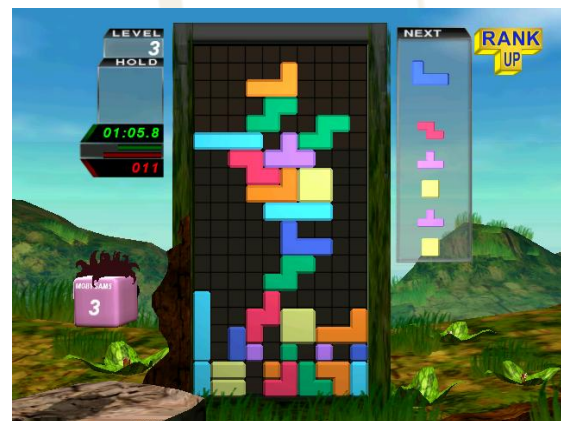
Xbox



Gamecube



Game Boy Advance



Windows



## TETRIS ADVANCE (2003)

Game Boy Advance recibió *Tetris Advance* un par de años después de *Tetris Worlds*, aunque en esta ocasión se lanzó exclusivamente en el mercado nipón (sumándose a la enorme lista de Tetris que solo jugaron los nipones).

*Tetris Advance* es lo que esperamos, un Tetris portátil, con jugabilidad clásica y algunos añadidos modernos (guardar piezas, dejar caer la pieza de golpe) y un par de modos de juego (entre ellos un modo Challenge en el cual tenemos que cumplir misiones mientras jugamos).

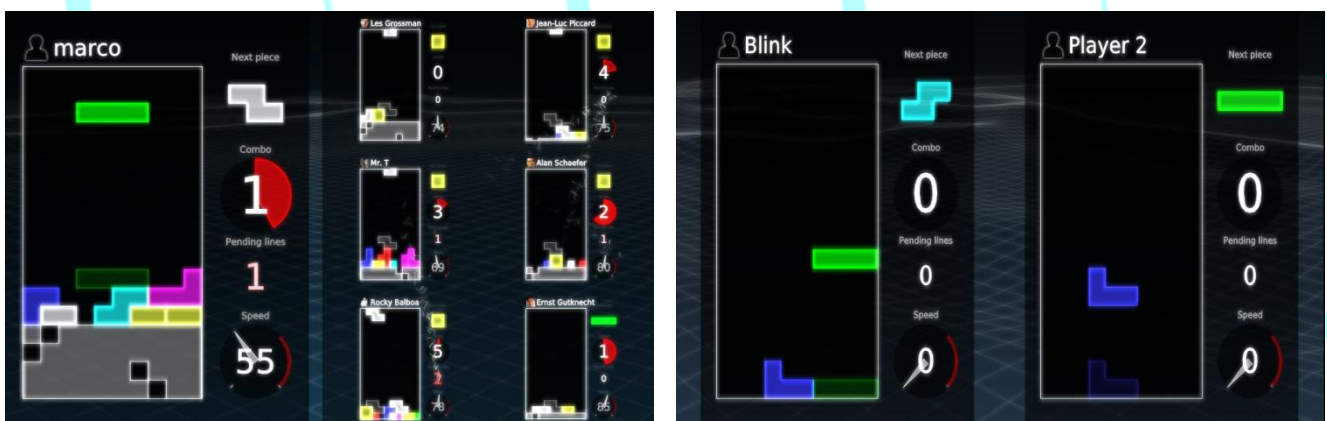


## CULTRIS (2005)

*Cultris* es un juego no-oficial basado en *Tetris* que se puede jugar en PC de manera gratuita. Su principal atractivo es que se puede jugar online con otros jugadores (alcanzando la cifra de 10 jugadores a la vez) lo cual lo hace tremendamente adictivo y competitivo. En 2011 apareció una secuela llamada *Cultris II* que añadió más contenido, como los desafíos para un jugador.



Cultris (arriba) y Cultris II (abajo)

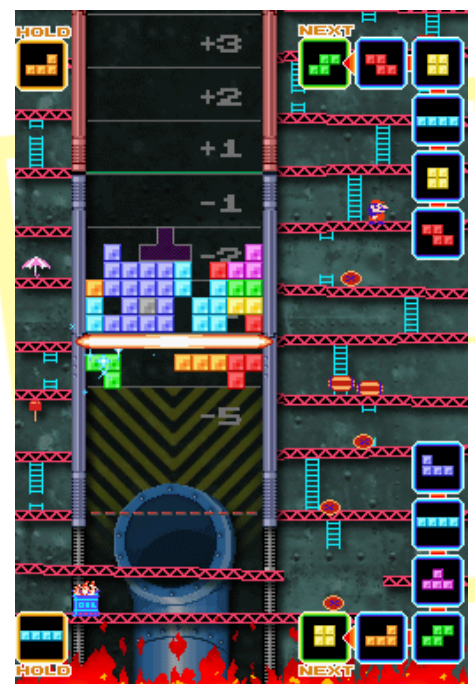
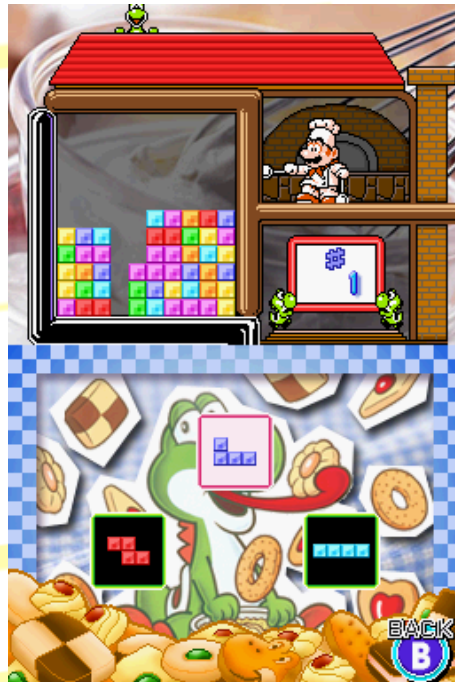
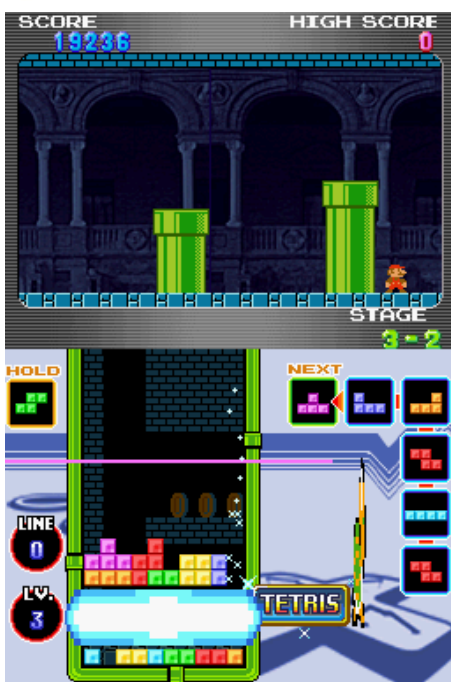


## TETRIS DS (2006)

Nintendo DS también tuvo su versión de Tetris con *Tetris DS*, un juego que fue desarrollado por Nintendo y gozó de bastante fama entre los jugadores cuando se lanzó, en parte debido a la posibilidad de jugar partidas multijugador locales y online.

Este juego tiene una jugabilidad muy adictiva y mantiene las novedades jugables de *Tetris* recientes (como bajar la pieza de golpe, guardar una pieza y ver las piezas que van a salir), además ofrece un montón de modos de juego (Estándar, Catch, Mission, Puzzle, Touch y Push), algunos ya conocidos por juegos anteriores y otros totalmente nuevos creados para esta versión.

Gran parte del encanto de *Tetris DS* es que complementa sus modos de juego con personajes de Nintendo, de manera que podremos disfrutar de homenajes a *Super Mario Bros*, *Metroid*, *Yoshi's Cookie*, *Balloon Fight*, *The Legend of Zelda* y *Donkey Kong* (incluso podemos ver por sus menús algunos personajes olvidados como el profesor Héctor de *Gyromite*).





## ALEXEY'S DWICE (2006)

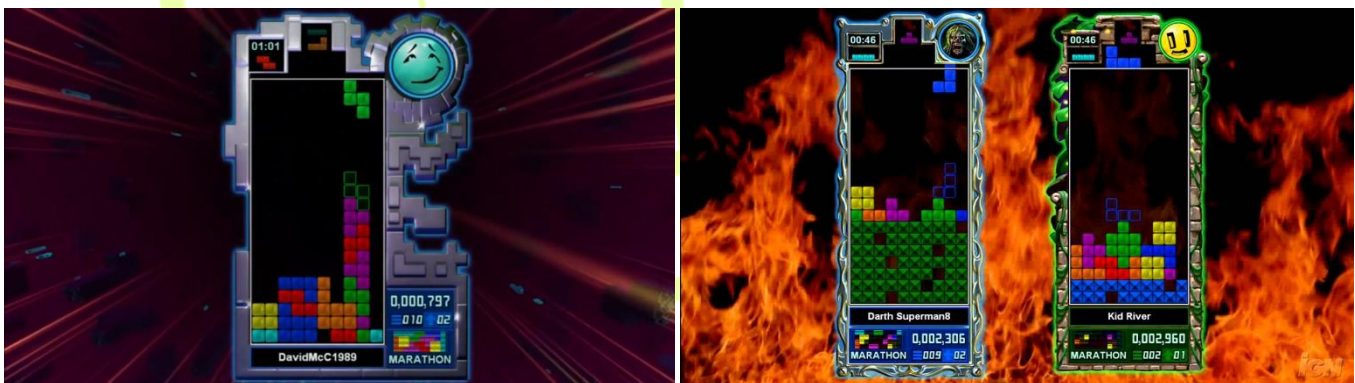
Tras bastante tiempo sin acercarse a *Tetris*, Alexey Pajitnov regresa con *Alexey's Dvice* para hacer una versión distinta del famoso *Tetris*, que sería desarrollada por WildSnake Software para Windows.

La historia de este juego nos cuenta que una gran helada ha congelado el planeta y las avalanchas de hielo ponen en peligro a los supervivientes, lo cual traducido al juego significa que las piezas de Tetris irán cayendo en grupo hacia abajo y nosotros tendremos que evitar que toquen la parte inferior de la pantalla tocando dos piezas iguales para que desaparezcan. La jugabilidad es muy diferente a *Tetris* pese a que estéticamente lo puede recordar (por las piezas), pero al ser un juego de Alexey Pajitnov creo que valía la pena comentarlo.



## TETRIS EVOLUTION (2007)

*Tetris Evolution* fue el primer Tetris que apareció en la séptima generación de consolas. Lo hizo en 2007 de manera exclusiva para Xbox 360 y contaba con una gran multitud de modos de juego (muchos de ellos provenientes de juegos anteriores como *Tetris Worlds*) como Marathon, Cascade, Race, Ultra, Hot-Line, Score y Go Low, que se podían jugar en solitario, con amigos o en partidas Online a través de Xbox Live.



## TETRIS SPLASH (2007)

*Tetris Splash* apareció el mismo año que Tetris Evolution y también fue exclusivo para Xbox 360, aunque en esta ocasión solo estaba disponible como juego descargable y no tuvo lanzamiento en formato físico.

*Tetris Splash* tiene un par de modos para un jugador (Marathon y Race) y un modo Versus que se podía jugar Online y Offline. La temática acuática del juego también se usó para crear salvapantallas y temas para Xbox 360.

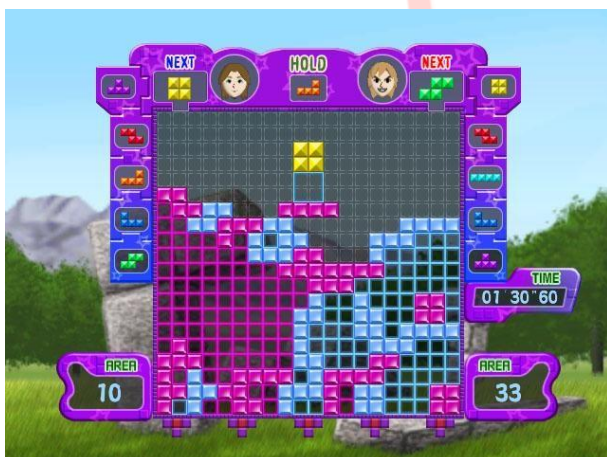
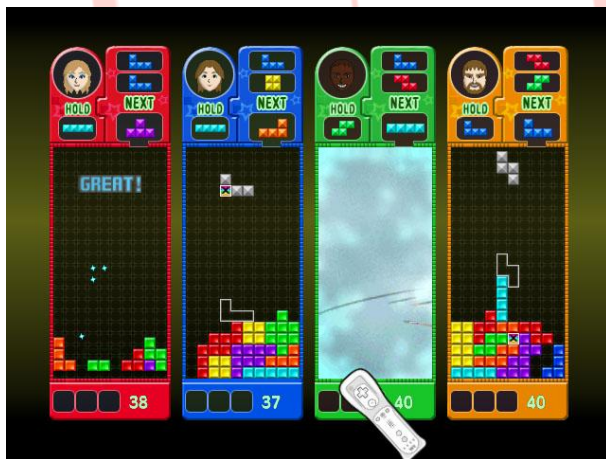




## TETRIS PARTY (2008)

En 2008 apareció Tetris Party como juego descargable para Wii a través de WiiWare y básicamente era un juego de Tetris con un montón de modos de juego: Marathon, Versus, Field Climber y Stage Racer. Todos esos modos de juego cuentan con variantes multijugador e incluso se puede usar el Wii Balance Board como mando (si es que hay alguien tan loco como para preferirlo sobre un control normal). Si nos ponemos a repasar los diferentes ítems y modos de juego, veremos referencias a otros Tetris anteriores como *Tetris Plus*, *Tetris Battle Gaiden* o *Tetris and Bombliss*.

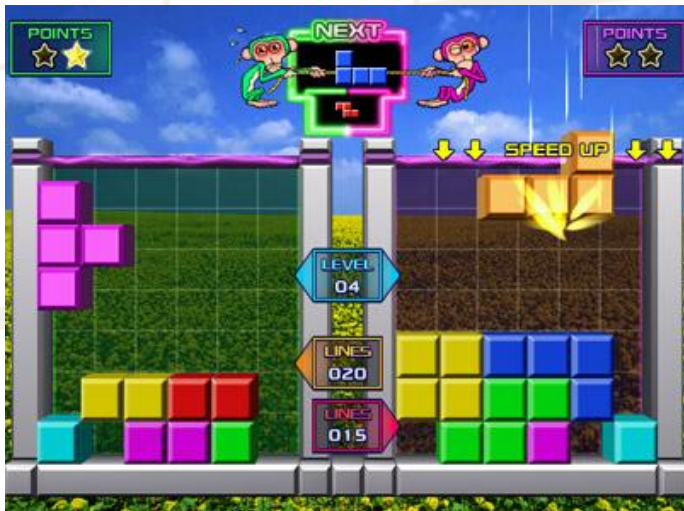
Este juego tuvo una versión mejorada y actualizada que se lanzó en formato físico en 2010 bajo el nombre *Tetris Party Deluxe*, que estuvo disponible para Wii y Nintendo DS. Esta nueva versión expandía lo visto en *Tetris Party* y añadía todavía más contenido, ofreciendo uno de los Tetris más completos y divertidos del momento.





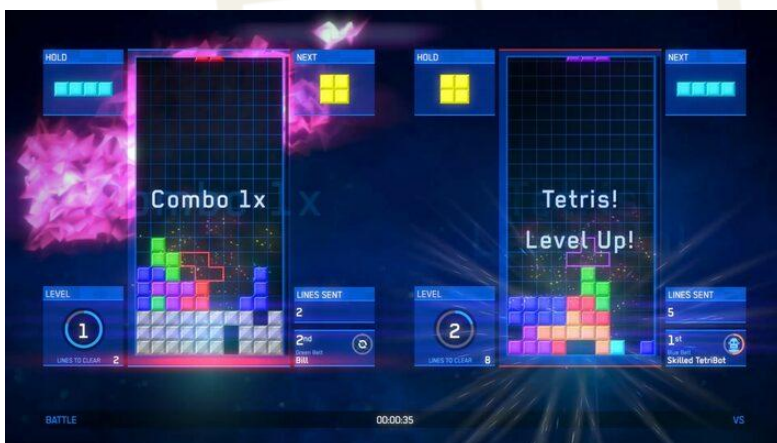
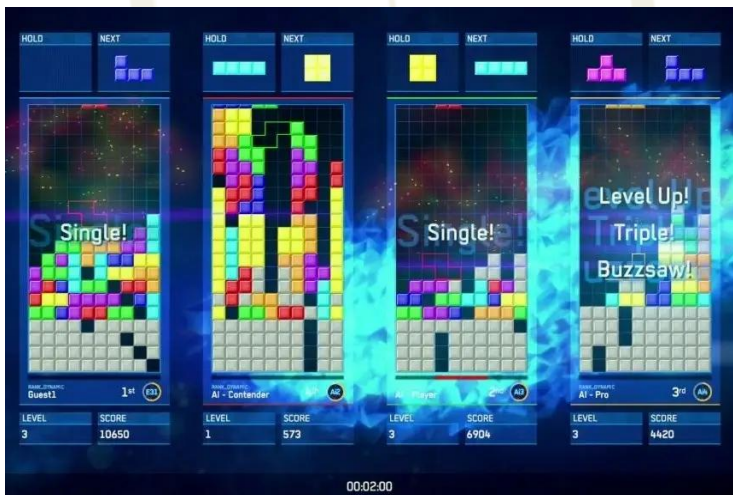
## TETRIS GIANT (2009)

En 2009 SEGA lanzó *Tetris Giant* (*Tetris Dekaris* en Japón) para Arcades. Este juego es *Tetris*, pero a lo grande, las piezas son enormes (lo cual significa que caben menos de las habituales en pantalla) y la propia máquina recreativa también es enorme (los controles son gigantes), lo cual aumenta el encanto del juego y lo hace único.



## TETRIS ULTIMATE (2014)

*Tetris Ultimate* apareció entre 2014 y 2015 para Nintendo 3DS, PlayStation 4, PS Vita, Xbox One y Windows, con motivo de la celebración del 30 aniversario de Tetris. El juego nos ofrece modos conocidos como Marathon, Sprint, Ultra, Versus y Endless. El modo Versus se puede jugar offline (hasta 4 jugadores) y también partidas admite partidas online. Las versiones para 3DS y PS Vita tienen algunos modos de juego extra exclusivos para ellas.





## PUYO PUYO TETRIS (2014) Y PUYO PUYO 2 (2020)

*Tetris* fue la saga que subió de categoría el género de los Puzles y aunque para los veteranos, su rival acérrimo era *Columns*, creo que está más que demostrado que el verdadero aspirante al trono es *Puyo Puyo*, pues su estilo de juego ha sido tan copiado como el *propio Tetris* y pese al paso de los años, nunca han dejado de aparecer nuevas versiones del juego de Compile. Es por eso que cuando se anunció *Puyo Puyo Tetris*, fue algo épico para los fans del género, pues hacía unos 20 años que Tetris no se mezclaba con otro juego de puzle (desde *Tetris and Dr Mario*)

El juego en sí nos propone lo obvio, jugar a Tetris, jugar a Puyo Puyo y jugar a un modo mezclado donde tenemos que jugar a ambos juegos, por supuesto el modo multijugador está disponible para hasta 4 jugadores. *Puyo Puyo Tetris* fue lanzado en 2014 para PlayStation 3, PlayStation 4, Nintendo 3DS, PS Vita, Wii U y Xbox One y entre 2017 y 2018 se lanzó para Nintendo Switch y Windows. El éxito del juego propició la aparición de una secuela llamada *Puyo Puyo Tetris 2* en 2020 para PlayStation 4, PlayStation 5, Xbox One, Nintendo Switch, Xbox Series y Windows.

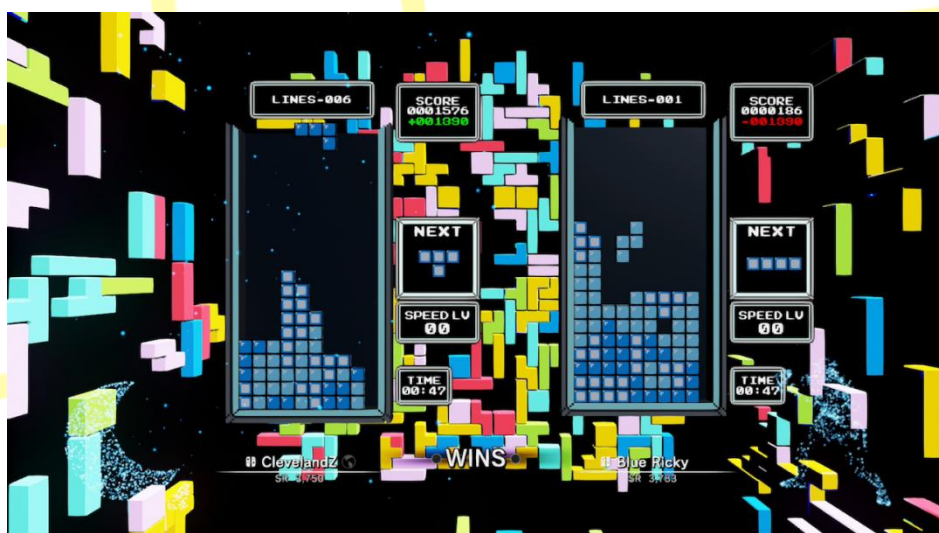
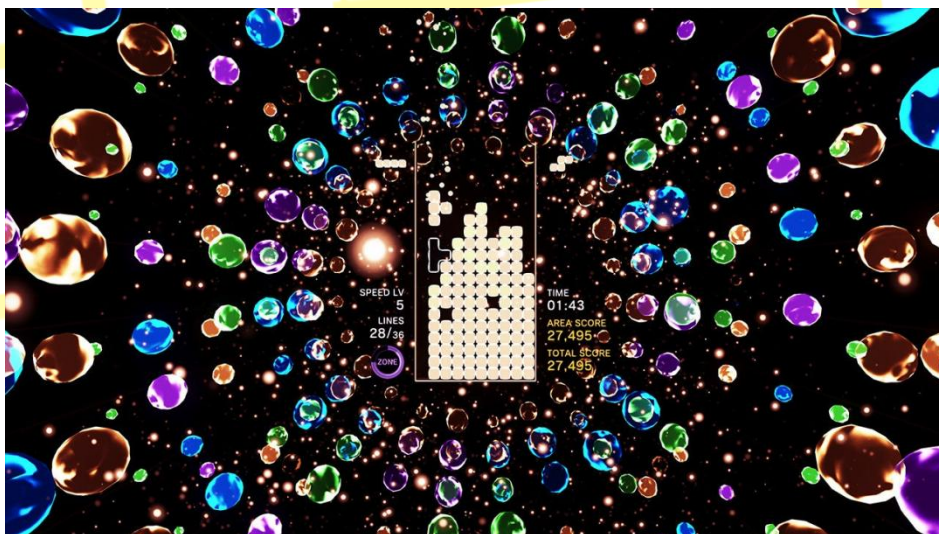
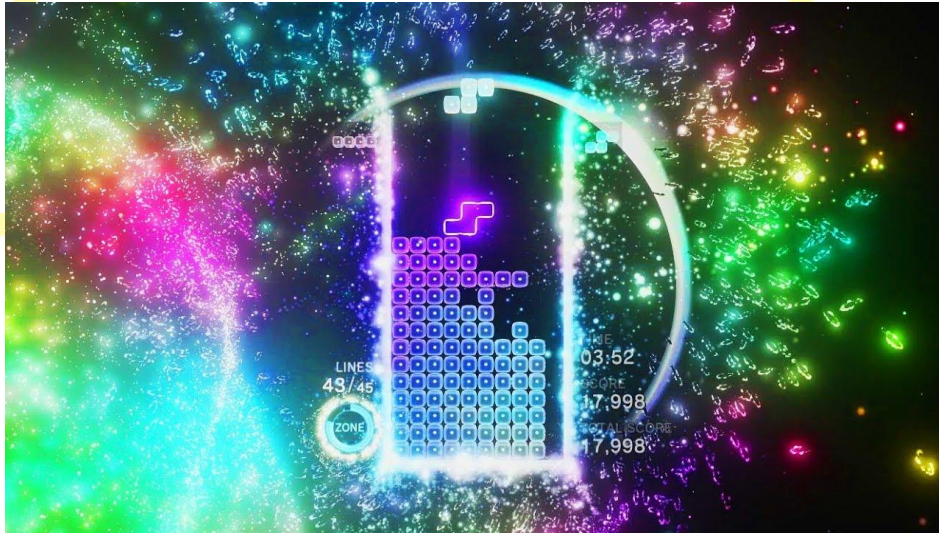




## TETRIS EFFECT (2018)

*Tetris Effect* apareció para PlayStation 4, PlayStation 5, Windows, Xbox One, Oculus Quest, Xbox Series y Nintendo Switch entre 2018 y 2023.

Con *Tetris* se han hecho todo lo imaginable, pero *Tetris Effect* innova en su apartado visual convirtiéndolo en un auténtico espectáculo y vuelve único a este juego, al ir modificando el aspecto del juego conforme vamos jugando y enlazando los sonidos y la música con los efectos visuales. Jugablemente ofrece diferentes modos de juego, algunos típicos (Marathon, Ultra, Sprint) y otros nuevos. En 2020 apareció una actualización de este juego llamada *Tetris Effect: Connected*, con nuevos modos multijugador tanto cooperativos como competitivos.



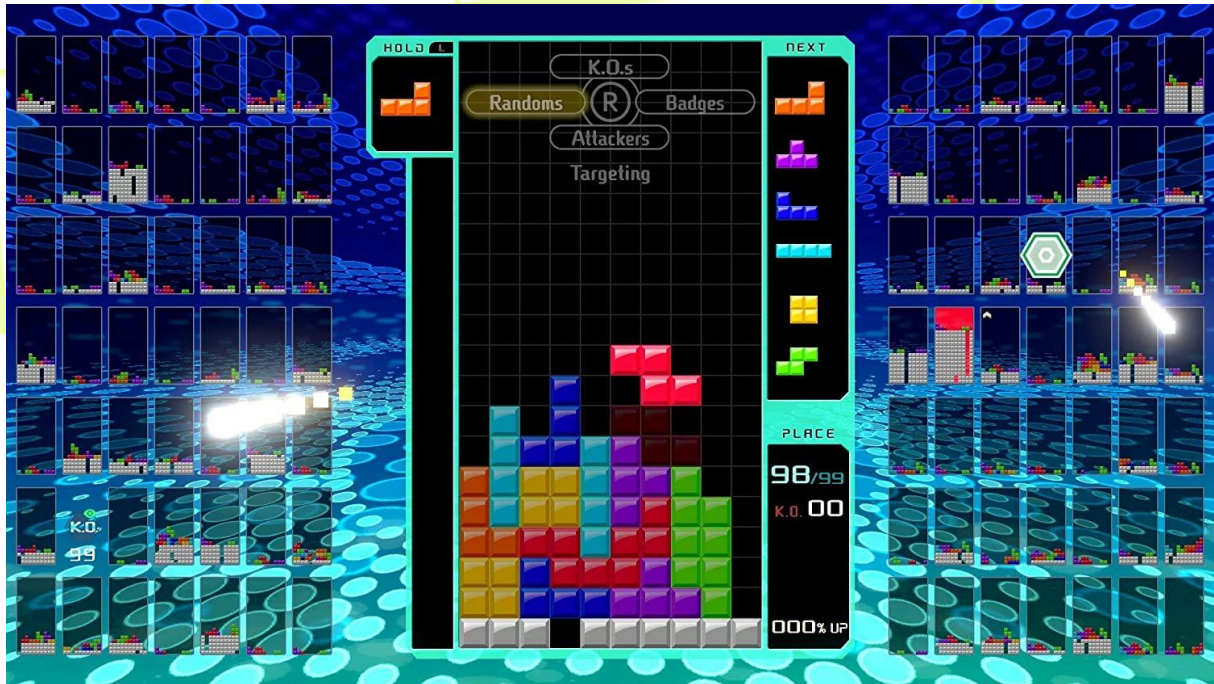


## TETRIS 99 (2019)

Unas páginas atrás hablé de Cultris, un juego de Tetris que permite partidas Online contra 9 rivales, pues bien, Tetris 99 toma esa idea y la multiplica por 11, pues en este juego podemos tener hasta 99 rivales, una auténtica locura.

Este juego se lanzó de manera gratuita en 2019 para Nintendo Switch y está desarrollado por Arika (que ya habían desarrollado varios *Tetris*, como la saga *The Grand Master* o el de *Card Captor Sakura*). Las diferentes actualizaciones del juego han ido añadiendo nuevos modos de juego para hacerlo todavía más interesante.

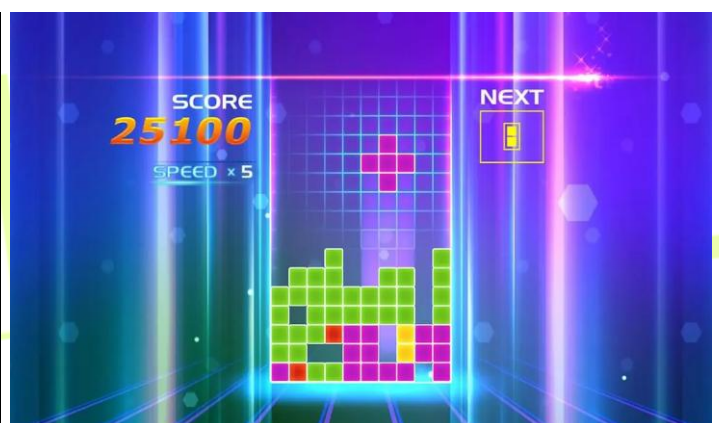
Este juego se ha usado para hacer torneos Online como Tetris 99 Grand Prix y Grand Prix 35 años de Tetris.



Y con esto termina este extensísimo especial Tetris, me he dejado muchísimos juegos por comentar, tanto oficiales (como *Tetris* de EA Games o *Tetris Axis*) como no oficiales como *Tetr.io* (2020) que permite jugar online a *Tetris* contra otros jugadores o *Tetraminos* (2016) que es un clon de Tetris con piezas distintas. Y es que es imposible llevar la cuenta de juegos basados en el puzle de Pajitnov, lo cual es una pena porque algunos son muy originales (recuerdo uno donde jugabas a Tetris, pero en lugar de rotar la pieza, rotaba la pantalla, lo cual lo hacía muy difícil de jugar).



Tetr.io



Tetraminos

Quisiera dedicar estas últimas líneas de este último número de Bonus Stage Magazine para agradecer a todos los que han colaborado en este proyecto y sobretodo a los que lo han seguido. Ha sido un proyecto que se me ha ido de las manos, pues ha durado mucho más de lo que tenía planeado y también he ido aumentando el número de páginas sin pensar en el tiempo extra que tendría que dedicar para completar la revista. Pero aun así, ha sido un placer hacerlo por gente como vosotros, que siempre comentabáis cada artículo o número en redes sociales y foros. Espero que os vaya todo bien ¡un abrazo!

**Martín Fernández (Skullo)**



# STAFF



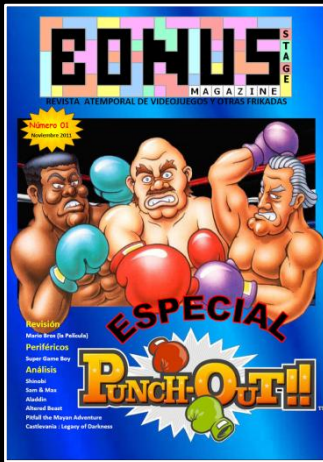
**Skullo (Martín Fernández):** Redacción, dirección y maquetación.

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

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



# Y no olvidéis leer los números anteriores:



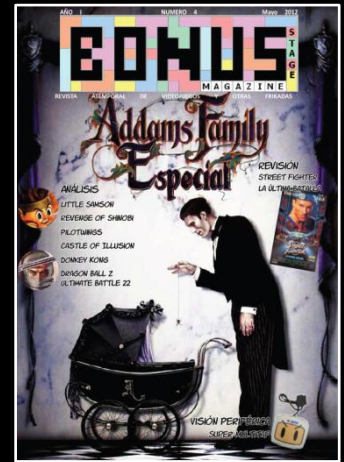
**#01 Especial Punch Out!**  
Noviembre 2011 (36 págs.)



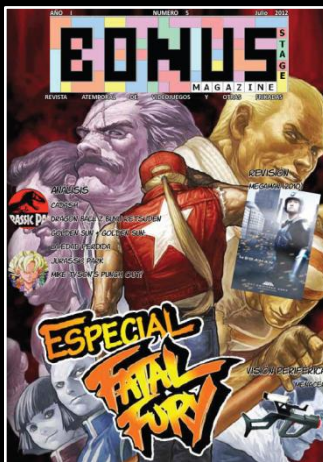
**#02 Especial Turok**  
Diciembre 2011 (45 págs.)



**#04 Especial Double Dragon**  
Marzo 2012 (39 páginas)



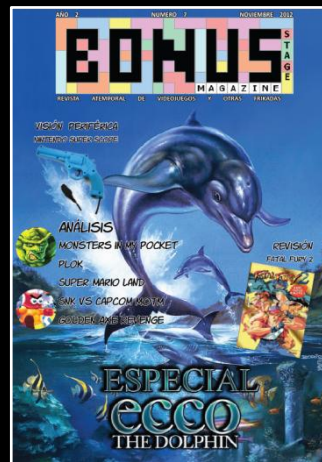
**#04 Especial Familia Addams**  
Mayo 2012 (42 páginas)



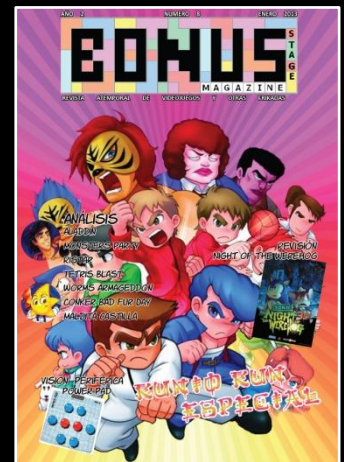
**#05 Especial Fatal Fury**  
Julio 2012 (39 páginas)



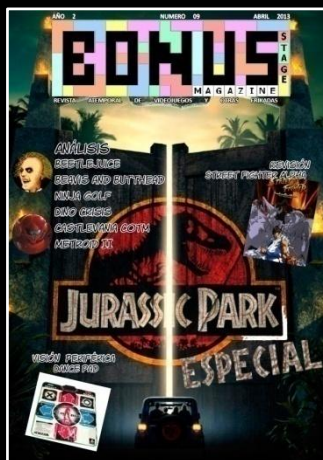
**#06 Esp. EarthwormJim**  
Septiembre 2012 (45 págs.)



**#07 Esp. Ecco the Dolphin**  
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 páginas)

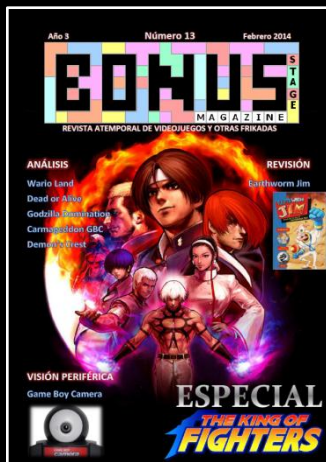


**#11 Especial Alex Kidd**  
Octubre 2013 (55 págs.)

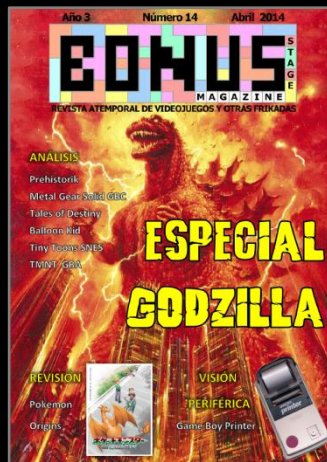


**#12 Especial Tortugas Ninja**  
Diciembre 2013 (69 págs.)





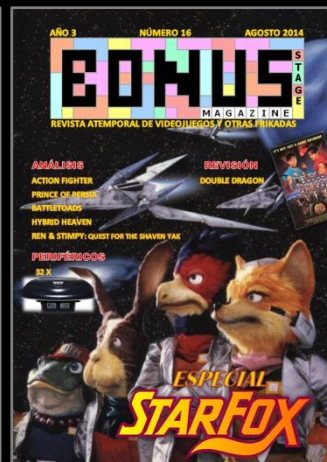
#13 Especial King of Fighters  
Febrero 2014 (60 páginas)



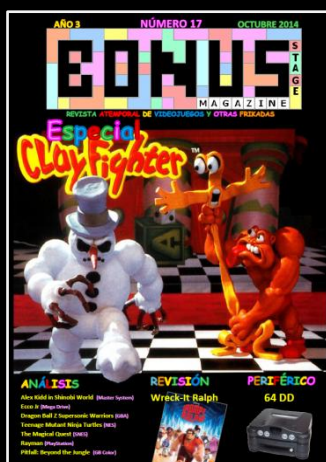
#14 Especial Godzilla  
Abril 2014 (74 páginas)



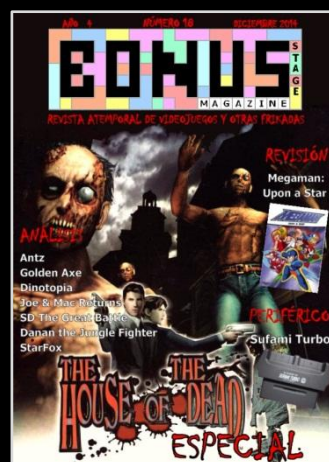
#15 Esp. Jojo's Bizarre Adventure  
Junio 2014 (66 páginas)



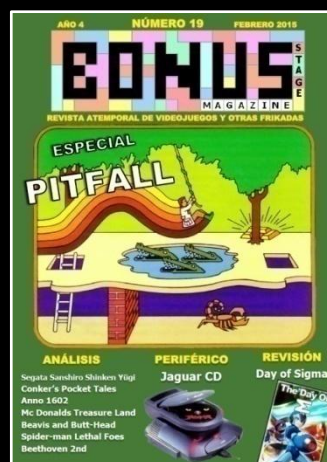
#16 Especial Starfox  
Agosto 2014 (61 páginas)



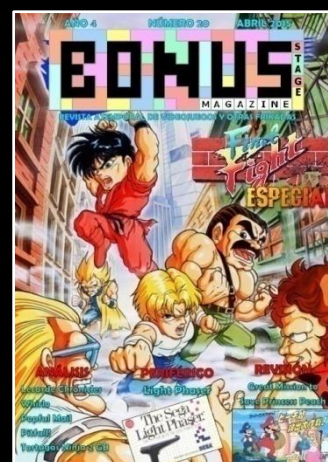
#17 Especial Clayfighter  
Octubre 2014 (60 páginas)



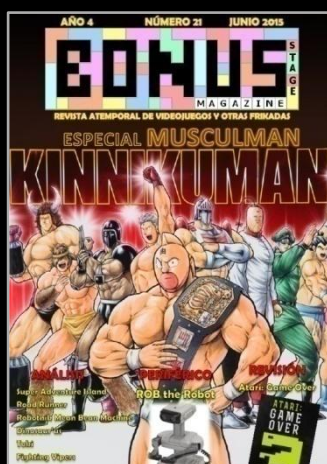
#18 Esp. House of the Dead  
Diciembre 2014 (73 páginas)



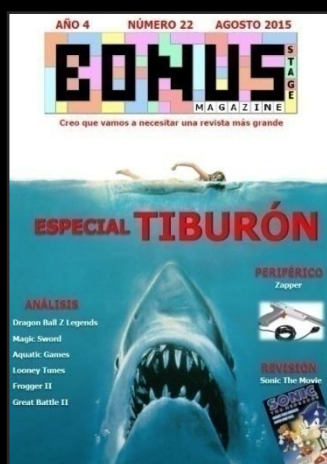
#19 Especial Pitfall  
Febrero 2015 (59 páginas)



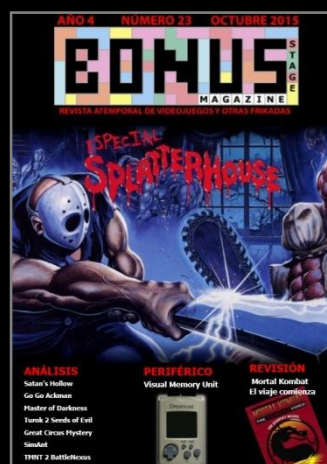
#20 Especial Final Fight  
Abril 2015 (58 páginas)



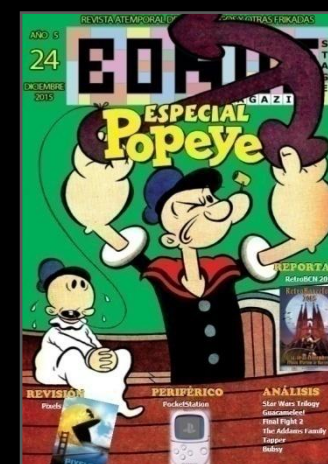
#21 Especial Musculman  
Junio 2015 (61 páginas)



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

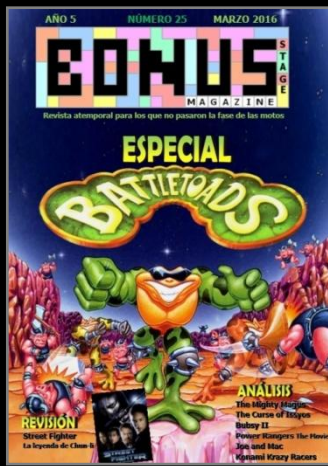


#23 Especial Splatterhouse  
Octubre 2015 (49 páginas)



#24 Especial Popeye  
Diciembre 2015 (58 páginas)





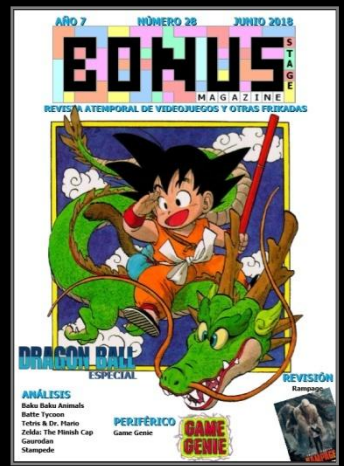
**Nº 25 Especial Battletoads**  
Marzo 2016 (64 páginas)



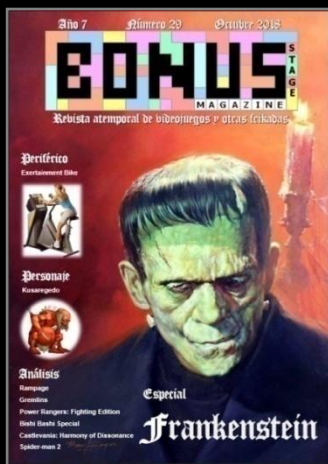
**Nº 26 Esp. Marvel VS Capcom**  
Diciembre 2016 (55 páginas)



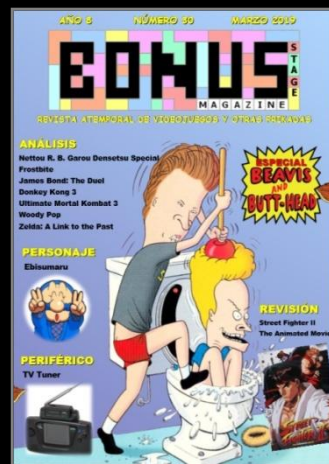
**Nº 27 Especial Trolls**  
Septiembre 2017 (49 páginas)



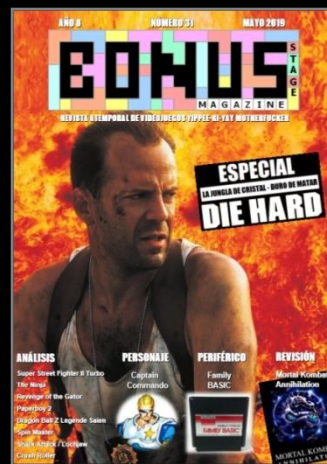
**Nº 28 Especial Dragon Ball**  
Junio 2018 (53 páginas)



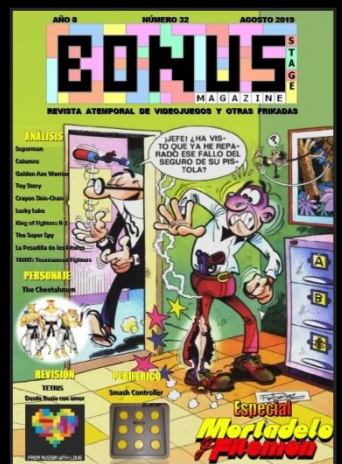
**Nº 29 Especial Frankenstein**  
Octubre 2018 (81 páginas)



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



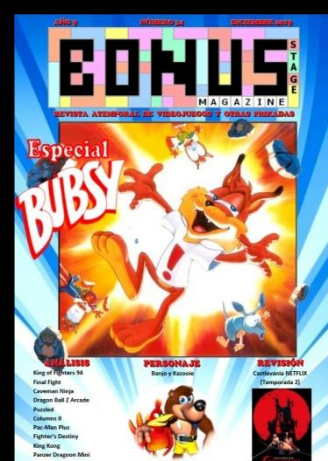
**Nº31 Especial DIE HARD**  
Mayo 2019 (69 páginas)



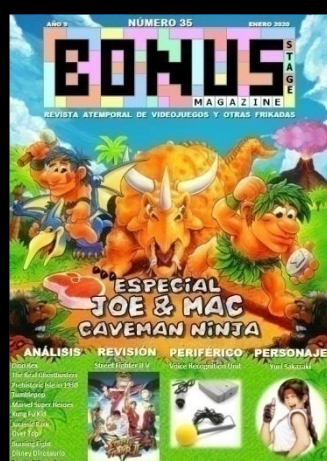
**Nº32 Esp. Mortadelo y Filemón**  
Agosto 2019 (83 páginas)



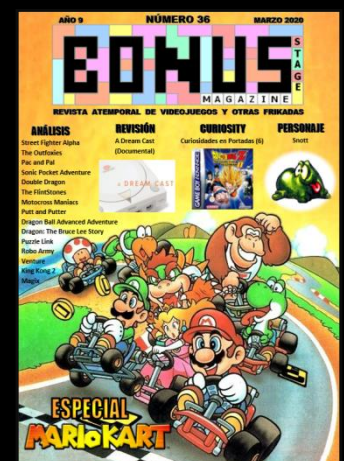
**Nº 33 Esp. Evil Dead**  
78 páginas – Octubre 2019



**Nº 34 Especial Bubsy**  
89 páginas – Diciembre 2019



**Nº 35 Especial Joe & Mac**  
70 páginas – Enero 2020



**Nº 36 Especial Mario Kart**  
85 páginas – Marzo 2020





**Nº 37 Especial Hulk**  
94 páginas – Abril 2020



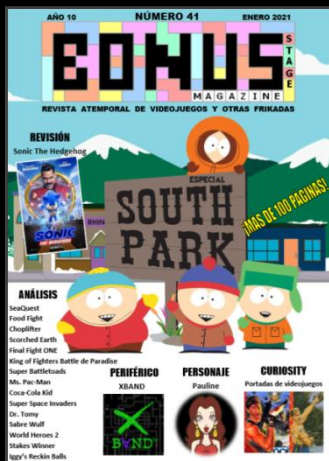
**Nº 38 Especial Compati Hero**  
102 páginas – Julio 2020



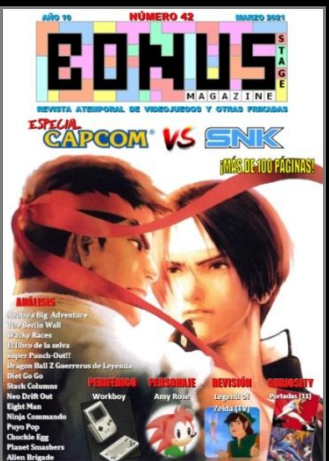
**Nº 39 Esp. Prince of Persia**  
101 páginas – Agosto 2020



**Nº 40 Especial Gremlins**  
101 páginas – Noviembre 2020



**Nº 41 South Park**  
104 Pags - Enero 2021



**Nº42 Capcom Vs SNK**  
104 Pags – Marzo 2021



**Nº 43 Especial King Kong**  
111 Pags - Agosto 2021



**Nº 44 Especial Columns**  
107 Pags - Septiembre 2021



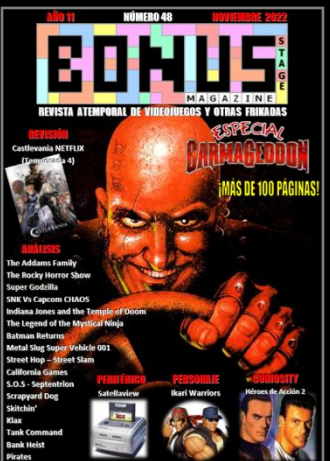
**Nº 46 Esp. Cazafantasmas**  
104 Páginas - Marzo 2022



**Nº 46 Especial Rampage**  
102 Páginas - Junio 2022

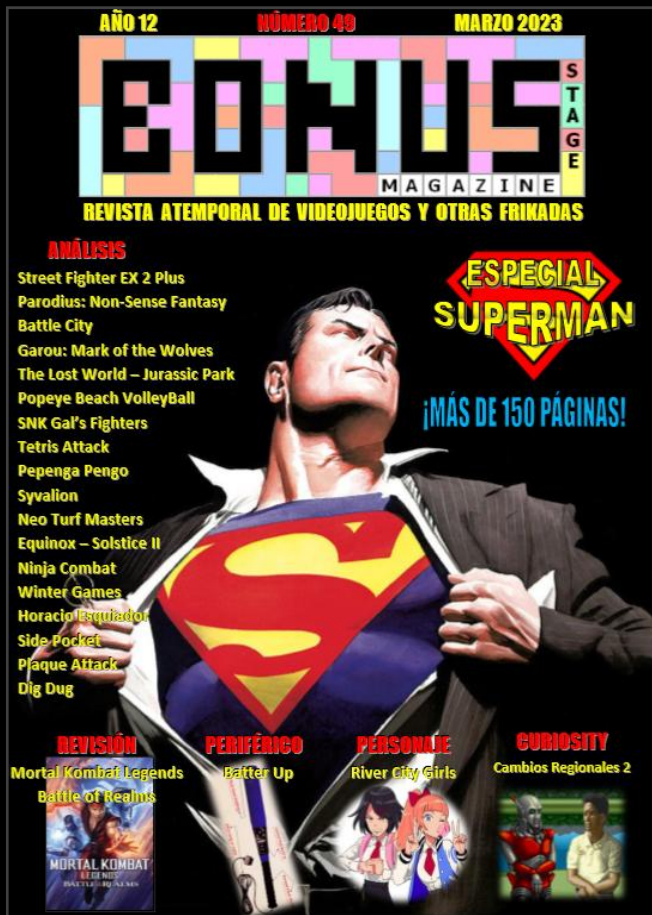


**Nº 47 Esp. MicroMachines**  
106 Páginas - Agosto 2022



**Nº 48 Esp. Carmageddon**  
108 Pags. - Noviembre 2022





**Número 49 Especial Superman**

**Número 50 Especial Tetris**

**154 Páginas – Marzo 2023**

**156 Páginas – Septiembre 2023**





# SOLUCIÓN A LOS PAUSATIEMPOS

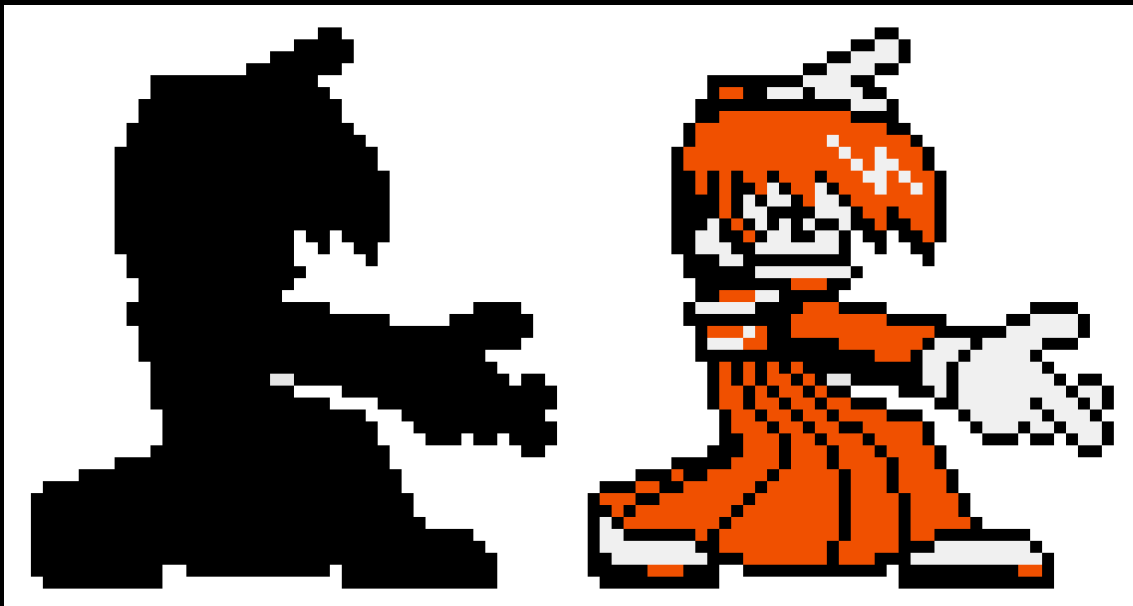


## 1- EL DESCONOCIDO

El desconocido proviene del videojuego *Equinox*.

## 2- LA SOMBRA

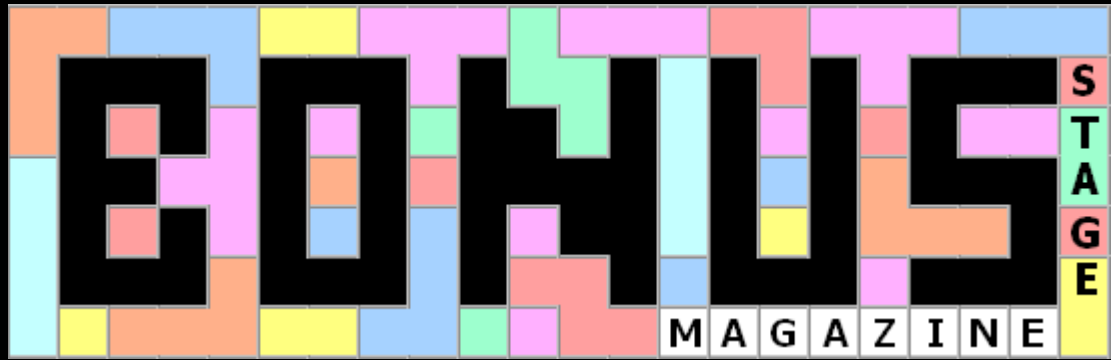
La sombra es Iori Yagami, bueno Miss X, de juego *SNK Gals' Fighters*



## 3- EL ERROR



El error está en el símbolo que hay en la parte derecha, bajo la barra de vida, pues no es el que corresponde con el personaje



**NÚMERO 50**  
**Septiembre 2023**

