

Las Joyas Perdidas 2: Sega 8 Bits

Aunque es mucho menos conocido que el de 16 Bits, las ocho bits de Sega, también tienen su mercado "underground", y sobretodo gracias a Tec Toy, la empresa brasileña que se hizo con los derechos de publicación de todos los sistemas de Sega de ocho y 16 bits hasta la fecha, o sea, que son los únicos que pueden hacer los clones y hacks que les da la gana y venderlos de forma oficial, poniendo los copyrights correspondientes, sin que nadie pueda decirles ni mu.

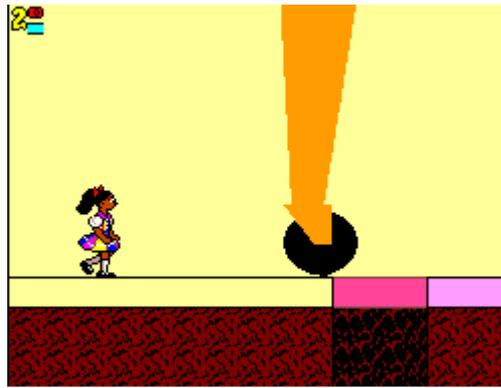
Gracias a esta empresa, hemos disfrutado de sorprendentes cartuchos para Mega Drive, como Duke Nukem 3D, y de algunos hacks lamentables que sustituían sprites de por ejemplo Wonderboy, por algunos personajes famosos en Brasil, como puede ser "Turma da Mônica", un personaje, que a mi, me tiene más pinta de hombre que de mujer...



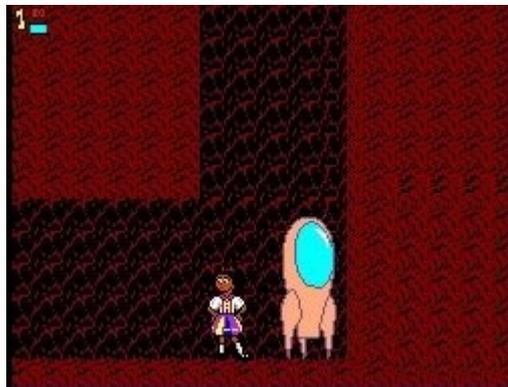
Pero a parte de los infames hacks, con este personaje, esta empresa es la responsable de rescatar muchos prototipos que se quedaron en el olvido, y de publicarlos, así que, ¡Gracias Tec Toy!, porque sin vosotros, no podría hacer la segunda parte de este reportaje, en el que como siempre, hay maravillas, y bodrios infumables... empecemos con los segundos... 😊

Por cierto, las descargas, pinchando en el nombre...

1- Castelo Ra Tim Bum



Basado en un famoso programa de la televisión brasileña, este infame y lamentable juego, es algo parecido a un plataformas, pero como podéis ver, la pinta es más que lamentable, y los gráficos, no son lo único triste, el control, los escenarios, el sonido... vaya, que solo se me ocurren dos palabras para este juego, "Puaj" y "Buahhh" (asco y pena que me da).



2 - Dinosaur Dooley



Extrañísimo matamarcianos que por lo menos en los escenarios, me recuerda poderosamente a Dynamite Dux, pero no lo es así en el desarrollo, bastante soso, y falta de originalidad, pasable, pero por lo menos es mejor que el de arriba, o sea, no nos dará arcadas.



Se mata a los enemigos finales como en Alex Kidd, con el "Piedra, Papel o Tijera".

3 - Dinobasher: Starring Bignose the Caveman



El primer juego comercial, que nos encontramos es este, aunque no es una maravilla, pero está realizado impecablemente, se trata de la versión para Master System de Bignose The Caveman, que Codemasters sacó en NES y en Amiga. Es simplemente, un intento de aprovechar la moda de los plataformas prehistóricos que tan bien funcionó con Chuck Rock, Joe & Mac y los Adventure Island.

4 - Dodgeball King



De tierras coreanas, nos llega esta copia descarada (pero muy buena), de los Dodgeball, de Technos, con personajes casi iguales, mismo desarrollo, y jugabilidad, muy currado, casi se podría decir que es de los mismos programadores.

5 - Dr. Hello



Y hablando de copias descaradas, ¿que os parece este Dr. Mario?, es idéntico, solo que en vez de un juego de Master System, parece de MSX, ¿será que han pirateado algún clon pirata de MSX del citado juego??, pues no me extrañaría...

6- Ferías Frustradas do Picapau



Otro juego original de Tec Toy, esta vez bastante mejor que el anterior, por lo menos, en los juegos del "Pájaro Carpintero" (Picapau), se nota que le ponen un poco más de mimo, el de Mega Drive era bueno, y este es más normalillo, pero igual está bastante bien, al nivel de muchos cartuchos de Master System, al nivel medio, quiero decir....

7- Fire & Ice



Graftgold, son sin duda, una de las compañías más legendarias de la historia de los 8 Bits, creadores de maravillas como Quazatron o Uridium, brillaron especialmente en sus últimos juegos para 16 Bits, como Virocop o Fire & Ice. Este último, es uno de los mejores juegos de la compañía, y uno de los mejores plataformas que jamás se hicieron para Amiga, la versión de CD32 en concreto, es alucinante, con una banda sonora de aquellas de babear durante horas.



Como cualquier empresa exitosa en los 16 Bits, Graftgold intentó pasar sus éxitos a las consolas de moda. Uno de estos intentos fue el mencionado Fire & Ice, que contó con una brillante versión de Master System, que no desmerece en absoluto con la original, aunque tiene una diferencia básica, y es que el juego es más rápido que el original, algo que no me gusta demasiado.



El juego, por desgracia, fue cancelado cuando ya estaba terminado, pero gracias a Tec Toy, ha salido a la luz, uno de los mejores juegos de Master System.

8- Hook



Es raro que un juego con una licencia tan llamativa, se haya quedado en el tintero, pero el caso de Hook es curioso, ya que tuvo diferentes versiones (con juegos completamente distintos), en ordenadores y consolas. En las computadoras, era una aventura calcadita a Monkey Island, en las recreativas, un arcade de los de toda la vida, en NES y Gameboy, un plataformas programado por Capcom, y en Super Nes, Mega CD, Mega Drive, Master System y Game Gear, otro plataformas, de jugabilidad reposada, programado por Core Design.

La versión de Master System, es clavadita a la de Game Gear, solo que ocupa más pantalla, y tiene unos gráficos curradísimos como podéis ver, y os puedo asegurar, que se maneja mejor que las versiones de 16 Bits.

9 - Pat Riley Basketball



Uno de los juegos más esperados de Master System (más que nada porque no había un juego de Basket decente), era este Pat Riley Basketball (o Super Real Basketball).

Al final, con la salida de la Megadrive, se canceló la versión (aunque tengo la sospecha de que se convirtió en "Basketball Nightmare"), y nos quedamos solo con Great Basketball, como simulador serio de Baloncesto para la Master.



Por suerte, gracias a Internet, hemos podido recuperar este prototipo de la versión de Master, y lo único que os puedo decir es que ¡guau!, que currada de juego.

10 - Sangokushi 3



Volvamos a Corea, con otro juego de lucha, que lleva el nombre de una de las sagas más famosas de ¿juegos de estrategia?. Si señores, porque este juego es supuestamente un arcade inspirado en la serie de "Romance Of The Three Kingdoms", que ya tuvo una versión arcade en recreativa, pero que aquí estos señores han convertido en una especie de Street Fighter, bastante bueno, por cierto.

Seguro que pensáis que en Master System no se puede hacer mejor... pues estáis equivocados, y mas abajo os lo demostraré.

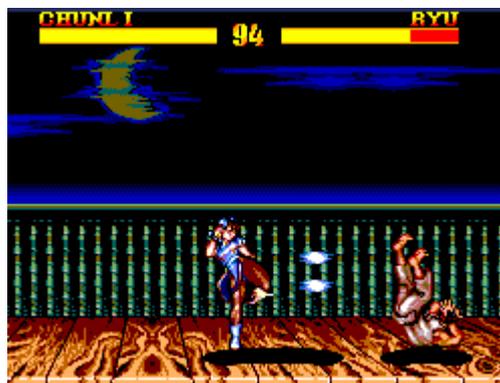


11 - [Sitio do Picapau Amarelo](#)



Inspirado en otro lamentable programa de la televisión brasileña, nos encontramos con un plataformas bastante decente, bien programado, pero no me acaba de convencer.

12 - [Street Fighter II](#)



En 1997, Tectoy consiguió, a través de Romstar, la licencia oficial para convertir a Master System el arcade más exitoso de todos los tiempos. Lejos de hacer una conversión para salir del paso, los programadores forzaron al límite el Hardware de la Master System, incluyendo unos fondos increíbles, buenas animaciones, voces digitalizadas, todas las músicas de la recreativa (no son muy buenas, pero están ahí), y una jugabilidad endiablada, con una velocidad que casi parece del Street Fighter II Turbo. En definitiva, una obra maestra para Master System, de esas que puede inclinar una balanza a favor de un sistema u otro.

13 - Super Boy II



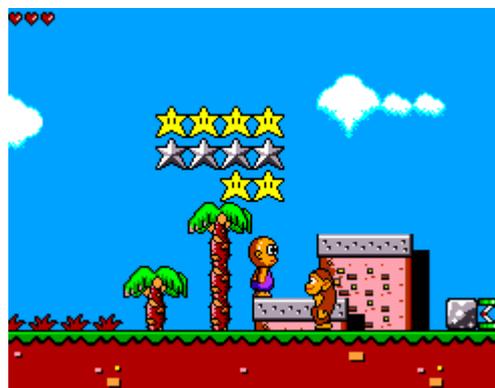
Lamentable versión de Super Mario Bros, que parece sacada de un MSX (de hecho está convertida de un remake de Super Mario para MSX con el mismo nombre), con controles que dejan mucho que desear. Recomendable, sólo como curiosidad histórica.

14 - The Three Dragon Story



Bajo este nombre de RPG plomazo, se esconde una conversión, casi clavada del famoso Knightmare de Konami, con los mismos gráficos y el scroll leeento de la versión de MSX.

15 - Toto World 3



¿Y la primera parte, y la segunda?, es lo que me pregunto después de ver este plataformas de impecable factura, que le rinde homenaje a los personajes más famosos del mundo del videojuego, (pero sin ripear gráficos). Este juego está programado con mimo, y podemos disfrutar de la presencia de algunos personajes míticos como enemigos, como Toki, el pollo de New Zealand Story, o los dragones de Bubble Bobble, con buenos fondos, y bien programado.

Game Gear

1 - Frogger



La primera "joya" de Game Gear, es nada más y nada menos que un remake antológico de Frogger, con ideas que luego se aplicarían a los arcades que protagonizó la simpática ranita en Game boy.

En esta versión, no hay que llegar al otro lado de la carretera, sino que hay que salvar a las ranas una a una, y llevarlas a casa, que está en la salida.

Brillante en todos los aspectos, ¿por qué cuerno no sacaron esto al mercado?.



2 - Yogi Bear in Yogi Bear's Goldrush



Una de tantas licencias desaprovechadas, para crear un juego de plataformas mediocre, de esos que HiTec y Codemasters hacían como los churros. No está mal programado, tiene buenos gráficos.. pero es absolutamente aburrido.

3- Jang Pung II



Y volvemos con nuestros amigos coreanos, y su afán desmedido por clonar arcades de éxito. En este caso le toca a Street Fighter, y aunque gráficamente no está mal, en el resto se queda corto.

4 - Super Tetris



Conversión del Tetris de Sega, y digo de Sega, porque la versión de Sega es completamente distinta a la que conocemos (es peor), y solo se podía distribuir en Japón.

En definitiva, de "super", no tiene más que el nombre.