

# JOJO'S BIZARRE ADVENTURE

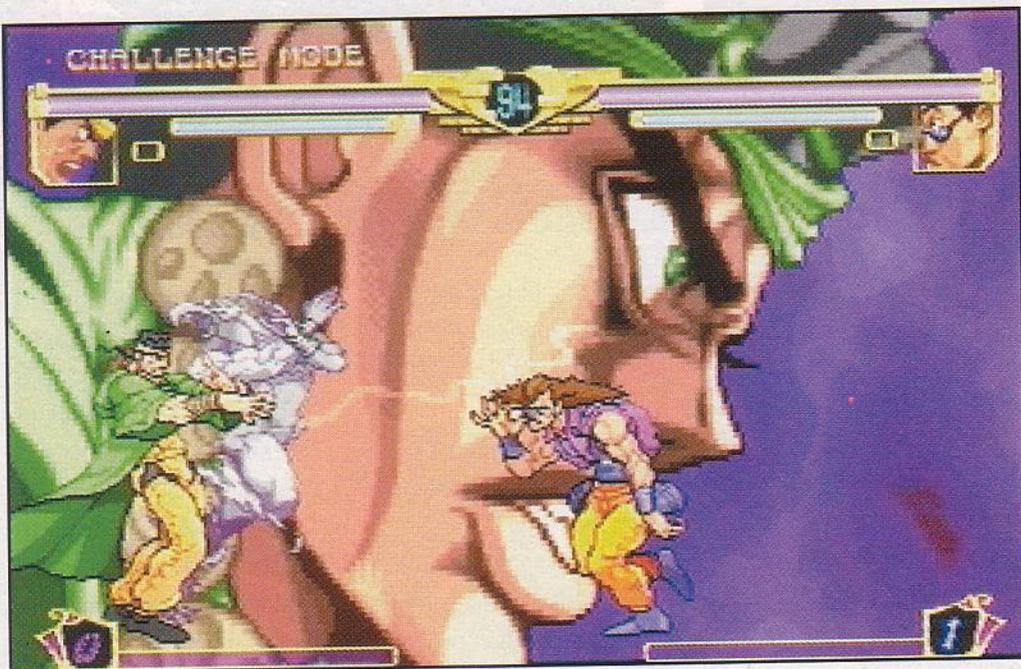
Saca tus manga del cajón donde los guardas, porque en ellos está el origen del **último beat'em up** de Capcom.

- Tipo de juego: LUCHA 2D
- Compañía: CAPCOM [www.capcom.com](http://www.capcom.com)
- Distribuidora: VIRGIN [www.virgin.es](http://www.virgin.es)
- Visual Memory: SI (4 bloques de memoria)
- Internet: NO
- Precio: 8.490 ptas.
- Jugadores: 1 ó 2
- Idioma: INGLÉS

Capcom continúa bombardeándonos con títulos de lucha en 2D. Su penúltimo fichaje, «Jojo's Bizarre Adventure», está basado en uno de los manga más populares allá por tierras niponas, ideado por Hirohiko Araki.

### YA EN ESTE PRIMER

**PUNTO** encontramos un escollo importante, porque se nos antoja algo difícil que una historia prácticamente desconocida para la mayor parte del público occidental

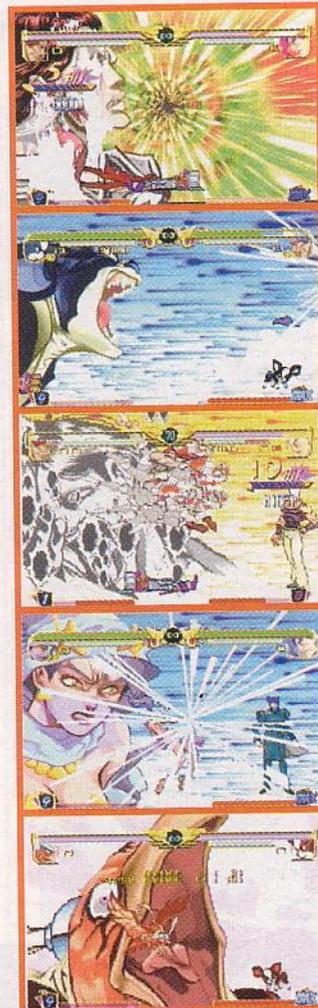


tenga igual tirón que otros compañeros de género.

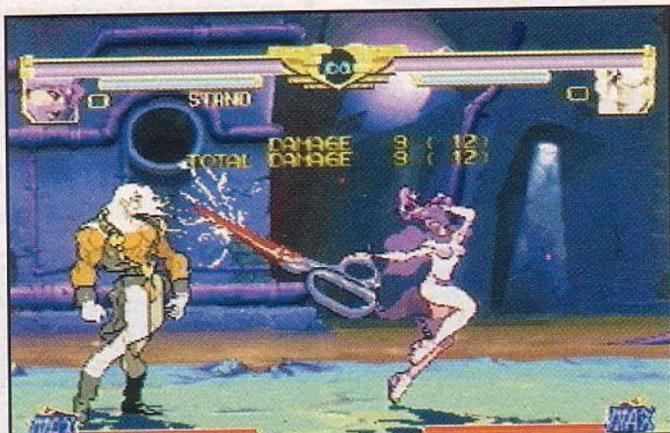
En cualquier caso, lo que sí abunda es gente a la que le mola todo lo que llegue de Japón, así que son ellos los

más interesados en seguir las andanzas de un joven llamado Jonathan Joestar (de ahí lo de «Jojo's»), que posee poderes telekinéticos heredados de su familia.

En realidad, este GD-Rom recoge dos versiones de un arcade que lleva ya algún tiempo funcionando en los salones recreativos nipones, ambas seleccionables



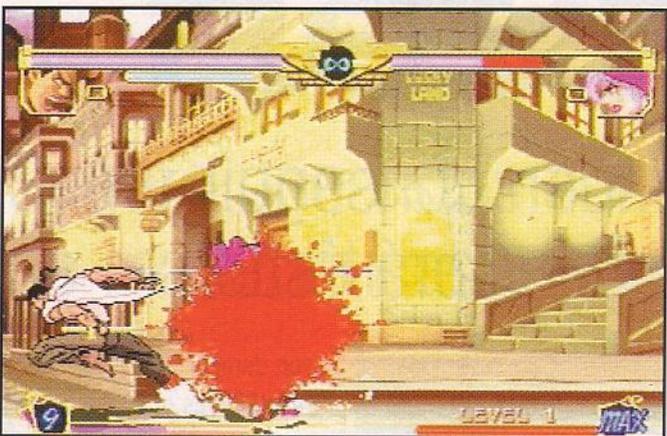
Como se puede comprobar por estas capturas, los chicos de Capcom no han reparado en gastos a la hora de dotar a los combos y ataques especiales de una enorme espectacularidad. Sin duda, estos momentos son lo mejor del juego.



Esta nena, que responde al nombre de Midler, ha debido pensar que el pelo de su oponente es demasiado largo, y se ha decidido a darle un tizeretazo cortando por lo sano. Un golpe la mar de simpático.



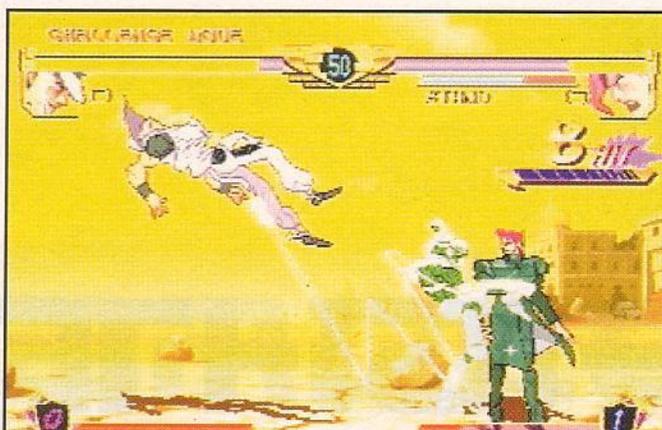
En el manga, cada héroe posee una especie de ayudante (le llaman "stand") que puede ser bueno o malo. En el juego, su actuación se traduce en breves apariciones cuando se lo pedimos.



Hay algunos golpes que hacen daño de verdad, y dejan la barra de energía del rival por los suelos. Si das tres de estos mamporros tienes la victoria en el bolsillo, aunque no todos son tan sangrientos.



►► desde el menú principal del juego. Además de repartir estopa a todo aquel que se cruce en nuestro camino dentro de los correspondientes modos Arcade, en las dos versiones disponemos también de un modo Historia basado en distintas épocas del manga, y que básicamente consisten en unas "charlas" en inglés



Una vez completado con éxito el modo Arcade tenemos oportunidad de desbloquear alguna pequeña sorpresa. Por desgracia, resulta demasiado sencillo acabarse el juego de una sola sentada.



que aparecen entre combate y combate (¿dónde están los minijuegos que aparecen en las versiones de «Jojo's...» para otras consolas?).

**HABLANDO YA DE LAS PELEAS**, que es de lo que se trata, hemos detectado una falta de jugabilidad alarmante, porque existen determinados golpes que resultan casi imparables para el luchador controlado por la máquina. Para que os hagáis una idea, nosotros hemos llegado hasta el final del modo Arcade en las dos

versiones utilizando sólo un golpe de Alessy que se hace con el gatillo derecho.

Estas carencias no se ven compensadas tampoco por los gráficos en 2D, que cumplen el expediente sin demasiados alardes. Siguen la estética del manga, y sólo destacan por las llamativas imágenes que acompañan a algunos golpes especiales.

En definitiva, Capcom se ha marcado un juego que sólo se puede calificar de correcto, sin más, al que le falta gancho para retener nuestra atención.

## HISTORIA CASI SIN HISTORIA



Las evoluciones de nuestro personaje se basan en los encuentros con los demás héroes, y claro... surgen los inevitables desafíos.



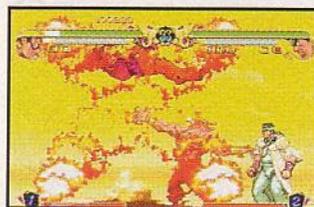
Después de cada victoria hacemos un viajecito de los buenos a los lugares más dispares del globo terráqueo. No olvidarse la mochila.



Una vez en nuestro nuevo destino, la cosa se empieza a calentar de lo lindo. Todo desemboca en una nueva pelea, y vuelta a empezar.

▲ Nos encanta: El despliegue gráfico a la hora de lanzar golpes especiales. También que se incluyan dos modos arcade.

▼ Podía haberse mejorado: La jugabilidad flojea un poco, y a los modos Historia les faltan los minijuegos de otras versiones.



Aunque resultan muy vistosos, la gama de golpes de los personajes no es muy amplia.

## ARCADE POR PARTIDA DOBLE.



Uno de los puntos fuertes de «Jojo's Bizarre Adventure», radica en que incluye versiones de las dos entregas del arcade que han salido en Japón. La diferencia principal entre ambos está en el número de personajes.

## Valoración

Un título que anda corto de jugabilidad. Sólo recomendable para los que conocen el manga en el que está basado.

5