

Bullet Time Fighting

<https://softomic.org/juegosflash/bullettimefighting.html>

Fecha:28-4-2026 14:03:15

Bullet Time Fighting (lanzado alrededor de 2005-2006) es la definición pura de lo que molaba en la era Flash: monigotes (stickmen), cámara lenta y mucha acción tipo Matrix.

Aquí os refresco la memoria sobre por qué era tan adictivo:

La Mecánica Estrella:

Como bien dice su nombre, el "Bullet Time". Al presionar la barra espaciadora (o a veces era automático al saltar), todo se ponía en cámara lenta. Esto te permitía esquivar balas, hacer piruetas en el aire y encadenar combos imposibles.

Estética Stickman:

Usaba el estilo de dibujo de palitos que estaba súper de moda gracias a animaciones como Xiao Xiao. Era minimalista pero las animaciones eran fluidas y sangrientas.

El Combate:

Podías usar armas de fuego (pistolas, escopetas) o ir a puñetazo limpio y patadas. Lo mejor era saltar de pared en pared mientras disparabas en pleno aire a los enemigos que venían de ambos lados.

Creador:

Fue desarrollado por Sittipong "Joe" Thongdee. Fue un éxito masivo en portales como Newgrounds, Stickpage y MaxGames.

¿Por qué lo recordamos?

Porque fue de los primeros juegos en Flash que lograba que te sintieras como Neo o Max Payne. No era solo esquivar, era esquivar con estilo. Si te daban un golpe, la pantalla solía temblar y perdías el flujo del combate.