

MagazinNES

Año 3 No. 4
Oct-Dic 2009

REVISTA NO OFICIAL DE...

Nintendo®

PLATOON

VIETNAMITANDO
TU NES

magazines.blogspot.com

De Fotografía:
La Guerra

Marcas Registradas:
CAPCOM

TOP 10:
Armas Devastadoras

Bajo La Lupa:

Hammerin' Harry
*The Hunt for Red
October*
GOAL!

Reportaje Especial:

*Viaje en el
Tiempo*



PROHIBIDA SU VENTA



12

VOL 3 NUM 4

**NOSTALGIA, REGRESIÓN, Y TODO
UN APABULLANTE MUNDO RETRO**

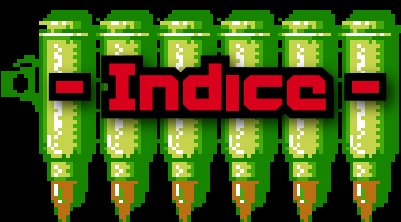


AIR FORTRESS

*La Odisea Espacial que le
hacía falta a tu colección*



Solo Para tu Nintendo Entertainment System



- Índice -

Página

2 Editorial
4 En portada: "Platoon"
5 Recuerdos Bizarros: Bump 'n' Jump
 Bajo La Lupa:
6	Hammerin' Harry
7	Goal!
8-9	The Hunt For Red October
11-27 Marcas Registradas: CAPCOM
29 Truqueando con el Control
30-31 Acertijos de... LOS LOKOS DE LOS 8-BITS
32 Déjà Vu: Ratas
33 Ocio en la Red
34 1492
36-37 TOP 10: Armas devastadoras
39 Area 404: Mickey Mouse III: Yume Fuusen
40-46 Reportaje Especial: Viaje en el tiempo
48 El Laboratorio: Duck (Maze)
49-51 De Fotografía: "Guerra"
53 Háblale a la Mano
55 Opiniones: Requiem por el héroe anónimo
56 Fé de Ratas
57-58 Humor MagazinNES
59 Continue...

Bajo La Lupa

Si los Estado-Unidenses tienen un "Pentágono", los Rusos tienen un Octágono, y eso lo veremos **Bajo La Lupa**, junto a mucho martillazo con **Hammerin' Harry**, y algunas otras anotaciones con **GOAL!**.



Pag 6

De Fotografía Guerra

Iremos directo al campo de batalla para tomar fotografías interesantes de algunas de las guerras llevadas a **NES**.



Pag 49

TOP 10 Armas Devastadoras

Fuego, metralla, laser, y otra variedad de armas son puestas en calibre para determinar cuáles de ellas son las más mortíferas.



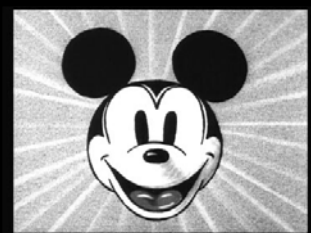
Pag 36

Pag 32

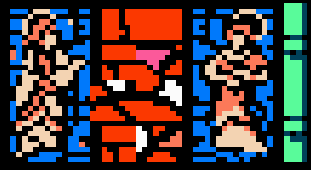


DJV Ratas

Cuando el gato sale, los ratones hacen fiesta, por eso ahora (que el gato no está) vienen a divertirse al DJV. ¿Los dejamos?



Humor MagazinNES Concierto de casi media noche



Los héroes de Castlevania buscarán más aliados en su lucha contra Drácula. Una hechicera, un pirata, y un vampiro serán los posibles candidatos... ¿serán reclutados por nuestros héroes?...

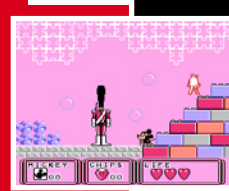
Pag 57

Pag 39

AREA 404

Mickey Mouse 3: Yume Fuusen

iMickey en el **Famicom**!... y eso no es tan espectacular como lo que el juego tiene para ofrecer.



EDITORIAL

La pretensión de crear una revista que continuara el trabajo que otras habían hecho (sobre el mundo de los video juegos de **NES**), no fue por seguir adulando títulos como *Super Mario Bros. 3*, *Contra*, *Megaman III*, *Duck Tales*, o alguna otra de esas caras que fosforecen en el mundo: la idea surgió como parte de una solución a ese resabio reflejo dejado por juegos difíciles y discutiblemente nefastos como *Platoon*, *Alyen Sindrome*, *Karnov*, *Mad Max*, *King's Knight*, o *Warpman*.

Aunque al final de este número (dentro de la sección **Opiniones**) seguiré implicado en este primer decir, hoy me complace anunciar (por ese mismo sentido) un número pleno de descarga emocional, con juegos como el mismo *Platoon*, un preámbulo a *Mad Max* y a *Hammerin' Harry* (que seguirás viendo en números futuros), así como un puñado de información extra de perfectos desconocidos. Este es un primer paso a uno de los objetivos que se tuvo en el génesis de la revista: descubrir de una vez por todas el talón de Aquiles de esos juegos fangosos.

Pasando al resto del contenido, y ya que estamos montados en la nave de la ficción, nos instalaremos en el futuro desde un pasado yacido en los ochenta, con el **Reportaje Especial**, y también iremos a ver esa Vía Láctea que se mide en 10 fases, con las armas más peligrosas de **NES**, en tono a las tomas **De Fotografía** de la guerra.

Endilgémonos pues el traje de astronauta, y vayamos a donde está la diversión, a ese mundo donde la maravilla de la holografía se mira en 2D.

Tygrus





LA MEJOR AVENTURA SUBMARINA DE CAPCOM



Con una villana así
tendrás las manos
muy ocupadas



El fondo del mar es
un lugar peligroso
para una Sirenita

Ariel, la pequeña sirenita, necesita de tu ayuda para lograr su sueño Disney: un príncipe que respire aire.

El reto es pasar por los cinco niveles del juego, y poder así demostrarle al viejo Neptuno que mereces unos pies.

Acción infantil, gráficos simpatiquísimos, musiquita de la película, y un reto que traerá a los chiquilines con mucho cosquilleo en las manos.

En el fondo del mar todo es posible, hasta el "vivieron felices para siempre"

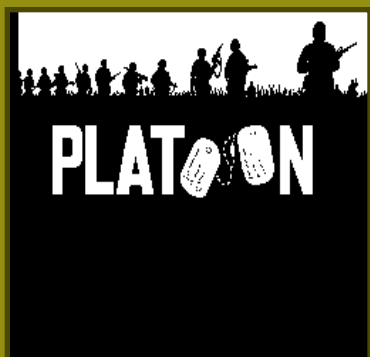


CAPCOM

Para tu Nintendo Entertainment System

EN PORTADA

PLATOON



Esta es la primera vez que vemos en portada un juego que de “grandioso” no tiene mucho, más bien se trata de un título catalogado como mediocre, básico, muy poco interesante, difícil, y también frustrante. Sin embargo, si has leído la nota editorial, dame la oportunidad de convencerte de que se trata de un juego que, por esas mismas características, tiende la primera línea estándar de los juegos de **NES**: un insalvable parapeto de 3 metros, aunque escalable si te le resistes férreamente.



El escape por los túneles está lleno de trampas y salidas inservibles

Indagando con algunos conocidos, me han dicho en su mayoría que **Platoon** es como sacrificar el tiempo inútilmente, apreciación que se comprende con solo iniciar el juego, pues la primera misión es una jungla-laberinto, donde no hay pistas sobre qué hacer, o hacia donde ir, ni siquiera sobre como aprovechar los toscos controles. Eso me hace pensar que seguramente cuando **Platoon** debutó en el mercado, muchos papás lo compraron a sus hijos porque oyeron o sabían que había una película del mismo nombre, aunque no supiesen ni media palabra del juego (un error común de aquellos años), quedando para los más jóvenes jugadores la difícil tarea de superarlo, o de cambiarlo en la escuela por alguno más atractivo.

El juego se compone de 4 misiones: el laberinto de la jungla, donde hay que dinamitar un puente; el escape por los túneles, donde avanzas por puntos cardinales, evadiendo y matando guerrilleros que se levantan del lodo, y de donde no podrás escapar hasta que tengas los pertrechos correctos; la barricada, donde la oscuridad ha caído y los enemigos quieren emboscarte, teniendo que dispararles “de frente”; y por último el enfrentamiento con el traidor, que tiene lugar en otro laberinto.



El puente es clave para detener la marcha enemiga ¡destrúyelo!

El juego, programado por **OCEAN** para varias plataformas, tuvo una carátula impresionante y muy bonita para **NES** gracias a **SUNSOFT** (aunque para un niño de los ochentas fuese en extremo horrorosa), y antes de que alguien pregunte, no, no es **Jim Morrison** en concierto.

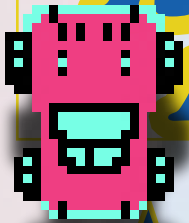


Que yo recuerde, **Platoon** es el primer “juego de objetivos” que jugué, esto quiere decir que no lo puedo definir como juego de plataformas, o FPS, o de algún otro género, pues viene siendo un intercalado de varios de ellos, y también dependiendo la misión serán los controles, así como las perspectivas. La música es muy depresiva y dormilona, quizás solo la de la pantalla principal empata al sentimiento de lo que vemos: un pelotón en procesión, en blanco y negro cual si fuesen fantasmas, llevados al compás del suspenso por las notas que se oyen, con lo que se viene un extraordinario sentimiento de duelo.

Se le pueden criticar muchas cosas a **Platoon**, pero si a nuestros veinte/treinta años de vida (de menos) te resistes a su terquedad, tendrás en pocos minutos un juego vertiendo un extraño concepto de difíciles estrategias que lo consagran para una generación de recios y constantes jugadores de **NES**. Personas de otro pensar, es mejor abstenerse. El Arte, como ya es evidente, fue lo que me conminó a ponerlo en portada.

Tygrus

RECUERDOS BIZARROS



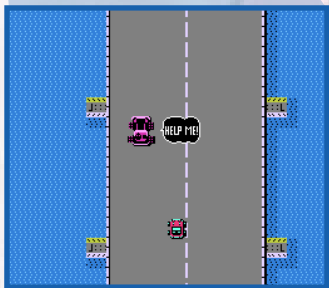
Bump 'n' Jump

Bump 'n' Jump es un mil-novecientos-ochenta-y-seiscero juego de carreritas. Pero si estás pensando en arrancones, turbos, check points, y mucha quemadura de llanta para llegar a la meta, entonces estás pensando en **Rad Racer**, porque aquí no estamos hablando de un semi realista simulacro de carreras, sino de una arcaica persecución para **NES**, con cochecitos extraordinarios, en esta preciosidad de juego.

"Buggy", El Auto Increíble

Lo primero que hace a este juego muy extraño es que nuestro **buggy** tiene la maravillosa cualidad de "saltar" como langosta, sí, igualito a **kit: el auto increíble**. Con el juego apalancándose en este solo detalle, el esquema de las carreritas que uno se imagina se vuelve muy diferente, aunque intrigante. Sea que estés en una hermosa Costera, o en una moderna Metrópoli, siempre habrá obstáculos fuera de serie (como muros que bloquean 4 carriles de una arteria principal) que te obligarán a saltar y saltar, y aunque esto parezca simple tiene sus limitantes, pros y contras, y su chiste. Pero antes de ir a eso, leamos la historia como nos la ha contado el reverso de la caja.

Un paseo que se vuelve una pesadilla andante



¡Villano!, que todo el peso de mi chasis caiga sobre tí

Auto nuevo, novia nueva. Y cuando juntos paseaban fueron rodeados por el Chacal siniestro y sus fanfarrones, quienes presumiendo su altanería te rodearon en una nube de polvo, más cuando esta se disipó, ¡tu conejita ya no estaba! Ha llegado el momento de ver de qué cuero salen más correas, y de que alcances al cuatro patas del Chacal para recuperar a tu novia. ¡Broooooomm!

Un salto a la diversión

Bump 'n' Jump se vale de la vista cenital para mostrarnos una carrera en vertical, con la pretensión de que observes el acercamiento que se hace del coche cuando este salta. El objetivo es llegar al final de cada pista, así de simple. Parece fácil, pero hay una serie de requisitos a cumplir para este difícil objetivo. En primer lugar debes saber que el carrito solo podrá saltar cuando la velocidad mínima sea de 150 km/h (no te preocupes tanto, pues la máxima velocidad es de 240 km/h, y se alcanza en un parpadeo), y en segundo lugar es necesario que tengas "tiempo" en la



Saltando esquivas enemigos, pero también premios y combustible



Bump 'n' Jump

HI 000000
SCORE 050000
© 1988 VIC TOKAI INC
LICENSED FROM
DATA EAST CORP.
LICENSED BY NINTENDO
OF AMERICA, INC.

esquina superior derecha, el cual se va consumiendo con el avance, pero puede ser recuperado con los botecitos de "P", o atinando a los difíciles pits.

En tu trayecto habrá esbirros del Chacal que te golpearán sin cesar para que pierdas la inercia y colisiones con las orillas, las cuales no son seguras en ningún momento, pues tocarlas significa perder una vida y volver a comenzar. Lo especial de los escenarios es que hay moches al camino que solo se salvan con saltos, puentes donde todos se impactan si no saben saltar, o rocas y señalamientos que obstruyen la circulación, y hasta edificios en pleno carril central.

Hay 4 pistas, las cuales se modifican 4 veces para dar un total de 16 circuitos a vencer, y por suerte ¡el juego sí tiene final!, aunque luego de verlo volverás a perder a la chica para iniciar de nuevo.

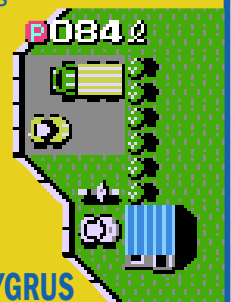
Algo que ayuda en este difícil juego es que cuando viene un obstáculo a saltar te lo indican con un signo de admiración, aunque el problema es que no sabes en donde saltará, y ni hacia donde saltar.

Lo más brillante del título es la excelente precisión al control, sobre todo cuando hay que pasar en estrechos pasajes, o tomar un escaso combustible al filo de un precipicio.

Tanto me ha gustado esta propuesta, que por ahora aquí dejaré el comentario, pues pronto ofreceré una guía de todo lo maravilloso que **Bump 'n' Jump** ofrece.



TYGRUS



Hammerin' Harry

Por: Tygrus

Bajo la lupa



Los Rusty Nailers han dejado claro que son los constructores oficiales de *Carpentersville*, así tengan que demoler, piedra a piedra, este pueblucho, o pasarse por las ancas el *FICAPRO*.*

Eso a **Harry** le tiene sin cuidado, hasta que un buen día, en que regresa del trabajo, encuentra su casa demolida cual si fuese castillo de arena. Aquí es donde empieza este ameno juego de **NES**. Como no, la venganza se da mucho en los video juegos.

Más poderoso que el martillo de Thor

Harry no tuvo tiempo de sacar de su casa las escrituras, ni ropa, ni siquiera sus juguetes favoritos, pero los villanos no contaban con que su martillote lo acompañaba a todo lugar.

El martillo (que más parece una maza de Títan) es el arma principal de Harry, cuya programación se ha cuidado hasta el último pixel de colisión, esto quiere decir que de inicio es de corto alcance y que requieres cálculo para golpear a los Rusty Nailers, e igual ocurre cuando hallas items que hacen de tu martillo todo un *Mjölfnir*, con poder suficiente como para hacer temblar la tierra e infligir daño o paralizar a los constructores en pantalla. Como tip puedo adelantarte que sirve de mucho usar el martillo como paraguas: más vale maña que fuerza.

Otras cualidades del martillo son que podremos usarlo para "batear" bultos de cemento, o podremos girarlo estilo yo-yo para una cobertura de 360°. Es en base a las cualidades de esta herramienta que el juego se hace entretenido y adictivo, y eso que los gráficos también lo animan a uno.

Los items que hay esparcidos por el juego son el casco de obrero, que aumenta la protección que se tiene; el picante, que permite hacer el citado círculo con el martillo; o el reloj, que hará que los enemigos se hagan lentos. Algunos de ellos se activan con el botón **Select**.

**Ficapro*: Fideicomiso Casa Propia.

Ya con la mezcla terminada tenemos [como en muchos juegos de este género (acción/plataformas), de esta consola, y de estos años], acción desbocada, pero bien estructurada, de tal modo que podrás seguir adelante en su ofrecimiento sin sentirte que es una cuestión de suerte el avanzar, sino que hay que jugarlo con un dejo de estrategia, y memoria básica.

Manos a la obra

El juego cuenta con 5 niveles de reto subidito, pero ahí no termina todo, ya que luego de ver desfilar los créditos te anuncian que debes darle una segunda vuelta, con *Rusty Nailers* más convencidos de ponerte un alto, y de hecho se agradece que sea así, pues con la enseñanza y medida que le tomas de la primera vuelta, es como empezar de cero otra vez. Luego de terminarlo por segunda ocasión verás el verdadero final, pero recuerda que fue venganza: tendrás construir tu casa tú solo.

Hay jefes de escenario, aunque nada resaltable, y luego de vencerlos hay un bonus, donde golpeas bombas, o malechores que tienen a una chica atada (puedes golpearla si gustas, pero no te dan puntos). Los enemigos son constructores, cargadores, peones, pero también habrán hombres disfrazados, pelícanos, y ¡hasta una recepcionista cinta negra!

El juego es muy lineal en su ofrecimiento, vas pega y pega en todo el juego, subes/bajas unas plataformas y sigues pega y pega, pero no cansa tanto como podría parecer.

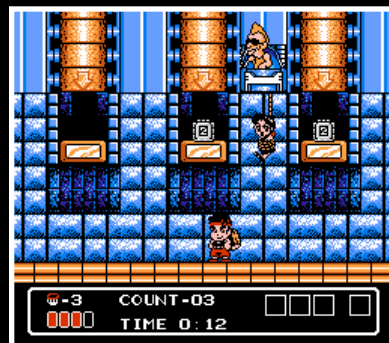
La música es buena, y como no sé como describirla la explicaré así: guarda congruencia con el interminable martilleo (pero no a tu oído), siendo por tanto movidita, además de que los sonidos vienen a concretar la grata sensación, no se diga la voz de "Let's Get Busy", traída de su hermano mayor Arcade.

Hammerin' Harry para **NES** solo salió en Europa (extraño), quizás por eso algunos de nosotros no lo recordemos como juego de aparador, aunque sí recordemos la maquinita, desde la cual viene trasladado.

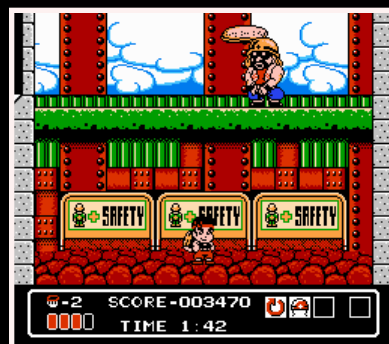
Bueno, pues me dejaré de "cementalismos" para entrar en la jungla de concreto de *Carpentersville*, que con tanto trabajo me han dado ganas de jugar otra vez.



Un martillo parece poca cosa contra esas armas, pero David venció a Goliath con solo una honda



Un bonus sucede cada escenario



Una de cal por las que van de arena

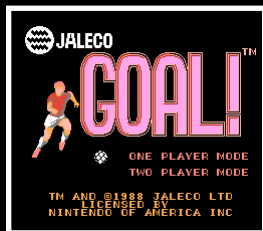


Dinero: puede comprar una casa, pero no un hogar

Goal!

Bajo la lupa

Por: Tygrus



El soccer: esa increíble sensación de poder reunida en un balón, y para coronar esa gloria nada mejor que patearlo a la meta contraria para que al unísono resuene el ¡GoooooIIIIIIII!

Creo que el soccer es el deporte que la mayoría de nosotros hemos jugado, al menos en los video juegos. **Goal!**, uno de esos juegos para **NES**, busca llamar nuestra atención con su propuesta visual: un campo de foot-ball en diagonal, que si bien atrae, hizo que faltase inspección a otros elementos. Entremos al terreno de juego para conocer esos elementos.

Se perfila, tira... ¡¡GOL!!

Ya lo dije, la cancha la miramos en diagonal, con una vista de 3/4 aérea, y como en casi todos los juegos donde debes mantener las direcciones del control con todo el peso del pulgar, este resulta lastimado por la sensación de "escalada" cuando se posee el balón y se avanza. Por otro lado, las proporciones de la cancha parecen grandes si miramos lo pequeñitos que son los jugadores, y de hecho esto se compone un poco en la modalidad "shoot" (a mi parecer, la más espectacular y estratégica del juego), donde veremos a los jugadores en un acercamiento.

Pues sí, **Goal!** es un juego muy simple, no hay que andarse con recesos para elegir alineación o formación, pues todo funciona en base a los equipos, los cuales tienen sus fortalezas y debilidades ya equipadas (algunos son más ventajosos). Lo que más quita tiempo es el password, algo confuso de aprender, pero funciona, y eso es lo importante.

Cada partido dura 15 minutos, pero no en acuerdo a las reglas de la **FIFA**, ya que cuando el portero sostiene la bola el tiempo se congela, y bueno, aunque pienses que 15 minutos se van rápido, en realidad es algo que te puede hacer sufrir (salvo que tengas un pulgarcito bravo), ya que no hay manera de alterar este ni otros parámetros.

Lo que sí es bueno es que 2 jugadores pueden jugar los modos principales.

Los gráficos no son nada satisfactorios (ni tan importantes), pero al menos podremos ver una buena animación cuando hay un gol. Y si los gráficos no son tan importantes, el modo de juego sí que lo es, y ahí el fallo es abismal, y es que a la defensiva los jugadores se atascan mucho y no quieren barrer, a menos que seas preciso y oportuno, y en la ofensiva el drible no es tan manejable, ya que si el contrario aplica una barrida anticipada, tu jugador se bloqueará para enseguida perder el balón. En fin, ese tipo de cosas no cualquiera las puede programar, menos aún cuando se decide que el deporte será "realista", y no una chistosada que termina siendo atractiva, fantástica, y más vendible.

Algo bueno del juego es que se aprende fácil, pues con un botón haces pase corto y con el otro largo, pero además, sosteniendo el botón de disparo y moviendo la cruceta podrás dar efecto a la bola, lo que al menos permite armar un poco de juego. Otro detalle que seguro descubrirás en los últimos partidos, es que el balón no viaja muy alto, y que cuando pasa sobre tu cabeza lo puedes atajar con un cabeceo (o el rival lo puede atajar).

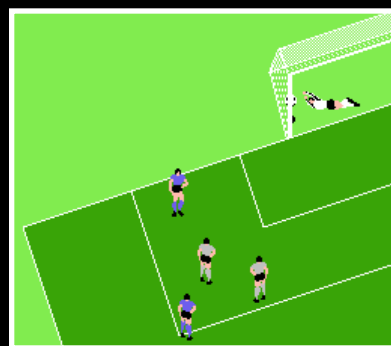
No hay celebración sin copas

Los modos de juego son: **Copa mundial**, donde 16 equipos se disputan el atlas dorado (con Argentina y Alemania sobresaliendo); **Torneo**, con equipos locales y en corto; y **Shoot**, que es un 2 VS 2 en el área de los 16.50, donde tú tienes que sacar un tiro limpio, que no sea atajado ni por los 2 defensas ni por el portero, son 5 oportunidades, y este es para mí el más entretenido del cartucho.

El juego es en suma tedioso: el avance se siente como una escalada al Everest y se oye como si arrastraras una locomotora, y tanto en la ofensiva como en la defensiva, los dribles y las tacleadas (o barridas) tienen muy poco rango de control (frustrante si le agregamos la fricción al pulgar). **Goal!** es un juego que por buscar amoldarse al realismo, terminó siendo menos atractivo que los juegos de soccer fantásticos e irreales, pero puede que a uno que otro llegue a gustar, pues como dirían los Carriocas: "si no hay solución, entonces no hay problema".



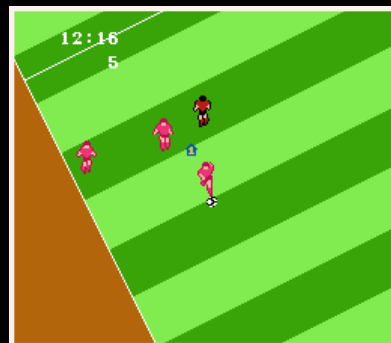
Cielos, metí un ¡¡GOOOL!!



Sáltale papá, que ni así la atajarás



El juego tiene 3 modos de juego, y un password de "hágase bolas usted solo"



Lo que parece una piscina de algas, es un enorme y "animado" campo de juego

The Hunt For Red October

Bajo la lupa

Por: Tygrus



Con lo bonita que es la historia Rusa, y yo sin haber jugado **The Hunt for Red October** (al que casi confundo con “Desesperadamente buscando a Susana” de Madona).

Eso hasta ahora, en que finalmente me he puesto a picarle y a moverle por un buen rato para recorrer sus 7 niveles acuáticos, y he aquí la sinopsis que puedo hacer de él.

LAS TRANQUILAS AGUAS DEL ATLÁNTICO SE ENROJECERÁN

Este juego está basado en una película del mismo nombre, centrada en el **Octubre Rojo**, un poderoso submarino nuclear Ruso. Nuestro papel corresponde al del capitán: Marko Ramius, a quien se le ha prestado el sumergible para hacer pruebas de manejo, pero como todo buen pícaro *tovarich*, querrá de buenas a primeras llevarlo a las manos santas de la Casa Blanca; en efecto querido lector, sé lo que estás pensando, porque cruzar el Atlántico no será cosa de orientar las manivelas a esa latitud y dormir la siesta en el reclinable: la Armada Roja está furiosa, y nos muerde los talones, además de que ha mandado un mensaje a sus bases transatlánticas: «Alerta Roja: hay que dar caza al **Octubre Rojo**»

En Washington mientras tanto, no se sabe si este peligroso y único “Tyfon” viene como regalo de los Rusos, o supone, como es más probable, un detonador a la libertad; por suerte está el super héroe *Jack Ryan*, quien luego de esclarecer todo ese complicado aparato político, convence al senado de seguir un plan, un plan capaz de sacarle provecho a la torpeza Rusa, y así ayudar al *cap* en su turbio

y antipatriótico propósito, adoptando al mismo tiempo esta arma bélica tan perfecta.

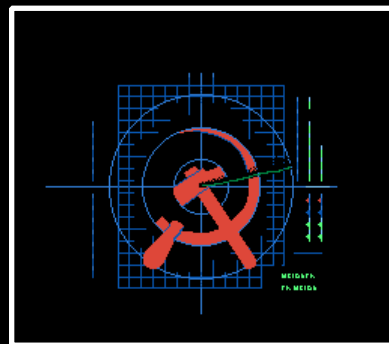
UNA CREACIÓN DE TOM CLANCY

Aunque no lo creas, este es el primer juego de espionaje basado en una conocida novela de **Tom Clancy**. El título (afortunadamente) es una aventura netamente submarina sin tanto enredo: conducimos un submarino con toda la física de un objeto maniobrable en las profundidades del agua. Con los botones **A** y **B** lanzaremos misiles seguidores en vertical y horizontal, y con **SELECT** haremos una barrera limitada para destruir lo que esté cerca. En la barra de estatus también tenemos un radar, pero sirve para poca cosa, ya que cuando detecta enemigos estos ya están abriendo las fauces. También hay vidas, que se suman al capturar a los paracaidistas, así también pertrechos de combustible, escudos magnéticos (ECM), etcétera, todo esto identificable por los contadores que verás en esta misma parte de la pantalla. Tómate el tiempo para identificarlos y saber qué es cada cosa.

Sumergidos ya en su parte técnica, el objetivo del juego es cruzar cada escenario lo más rápido posible, antes de que el contador de “armor” (vida) o el de “power” (combustible) se agoten, o será cuestión de un solo toque para que tiremos el valioso uranio.

Los escenarios no son tan diferentes entre sí (quizás solo el del Ártico, donde los pasadizos se congelan rápidamente y hay que darse un poquito de prisa para pasar), a excepción del último que adelante explicaré, pero lo que sí es un verdadero obstáculo son los cazas aéreos que nos bombardearán con múltiples cargas explosivas, o los molestos buques de guerra que también saben tirar misiles seguidores a mares (y hay que contrarrestarlos con los nuestros, requiriendo tener buena puntería), y no se diga los sumergibles enemigos que salen de la tierra misma y por la espalda. Hay también cañones establecidos en arrecifes y rocas, aunque estos son algo fáciles de advertir y eliminar.

Al final de cada mar hay un enemigo con valores mal trabajados, siempre acompañado por una flotilla de acosadores súbditos, siendo



Ahora entiendo porqué la llaman “marea roja”



¿No quiere que también le encerremos el submarino?



Después de todo, el Red October no es tan ¡Kaboom!



Se habló de escape, pero nadie dijo que tendríamos que pelear contra nuestro país

**EL ARMA NUCLEAR
MÁS PODEROSA
HABIDA EN TU NES**



BOX-ART

ese momento climático algo difícil de superar dado lo furtivo, y la discreción de los múltiples ataques. Otra serie de obstáculos como estalactitas, pilares, y relieves pronunciados, hacen que el avance sea más complicado.

En el último escenario debemos lidiar con los



MagazinNES No. 12 Portada Alterna

A propósito del tono rojo por la "Guerra" de este ejemplar, esta iba a ser la portada. Al final, **Platoon** se quedó con el honor

NO GOLPEES A UN HOMBRE CON ANTEOJOS

Entre escenarios veremos al Embajador Ruso *Andrei* limpiándose al sudor, como diciendo <<siempre los Rusos somos los que metemos la pata, gracias Dios por los Norteamericanos que siempre nos salvan el torpe trasero>>; y lo gracioso es que entre esas intermitencias también vemos al consejero *Pelt*, el Estadounidense encargado de regañarlo como si de un chiquillo se tratase, algo que a mí me ha sacado muchas risas, y que les invito a ver (acompañar con palomitas o frituras).

Las tonadas del juego no son malas, pero a veces se guarda un silencio que obstruye la emoción del juego, sobre todo cuando se está contra un jefe en pleno abismo, y no se comprende en concreto qué es lo que está pasando. Los sonidos tienen un ligero retardo, aunque son buenos en general (salvo quizás el del tiempo, que cuando se va a terminar no deja de sonar como alarma de las 6 de la mañana).

En conclusión, tenemos una conversión a NES de uno de los pocos juegos de manobraje submarino tipo *Eco the Dolphin*, pero con más uranio en las entrañas, conversión que se salva por ser de un género del que muy poco se puede hablar en NES, razón por la que se agradece, y que sería de lo poquito por lo que yo podría abogar. Los gráficos, así como su movilidad, me parecen rescatables, aunque le haya faltado variedad y más ejercicio entre su programación y fecha de lanzamiento, igualito que al Submarino por el que tanto pelean.

Bajo la lupa



La armada rusa, incluyendo esta matatena enterrada, estarán detrás de tu uranio



Este es el ECM: invento Ruso



De antología.
Y de la sartén al fuego

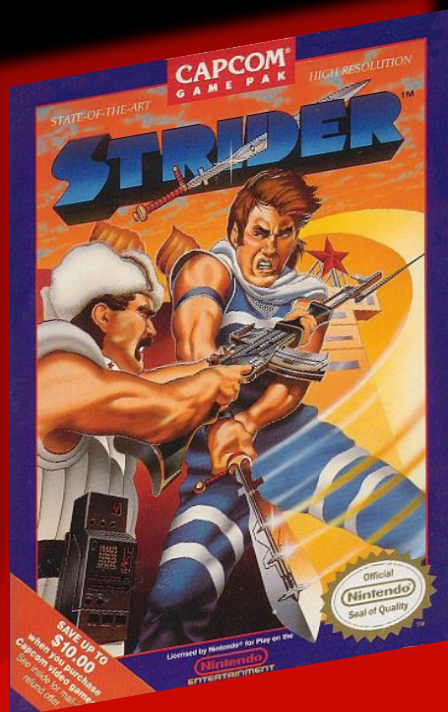


Los fuegos artificiales son en Diciembre, no en el **Octubre**: ¡Evita que los rusos detonen las bombas del submarino!



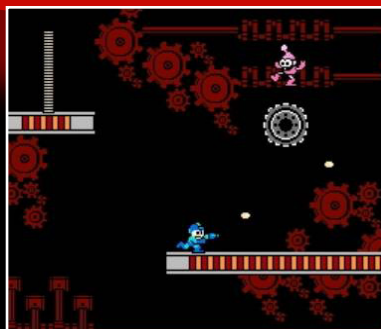
¡ACCION!

RADICAL



Un nuevo equipo de ninjas irrumpe en tu NES, en el nuevo traslado Arcade de **Strider**. Grandes saltos, barridas, y un arsenal de primera estarán a tu alcance para que corras el velo del misterio que trae en jaque a los **Striders**. Descubre de una vez por todas qué esta sucediendo, al calor de veloces espadas cortando el aire.

En **Megaman II**, el Dr. Willy ha escapado de su encarcelamiento, trayendo consigo 8 nuevas creaciones. Es hora de que el héroe de Monstruópolis ponga las cosas en claro, ayudado por los super artículos que el Dr. Light le irá facilitando, además de su capacidad de asimilar las armas de los nefarios Robot Masters.

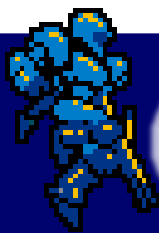


¡Hiedras saltarinas!
El Dr. Willy está de regreso con
sus ¡8 nuevos Robot Masters!



¡Toda la infiltración Ninja vívela
solo con el ninja Strider!

CAPCOM



CAPCOM®

1a. Parte

**“Creador de Cultura de Entretenimiento
que estimula tus sentidos”**

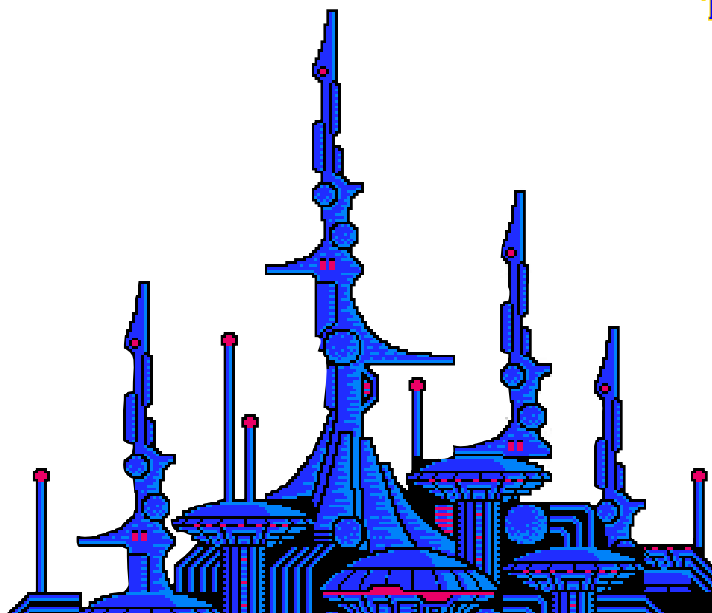
INTRODUCCIÓN

El gigante de Osaka, **CAPCOM**, fue uno de los pilares con más titanio que diesen cimiento y estabilidad al Sistema **NES**. Y aunque un axioma como ese parece más un texto insulso que una observación de peso, muchas veces nos toma tiempo enlistar las razones (los video juegos incluidos) por las cuales es, entre la comunidad, uno de los 3 más importantes (quizás el más importante) desarrollador para **NES**.

¿Será pues que su paso por el Sistema **NES** fue grande por ese jovencito de nombre **Megaman**?... por ahora lo ignoro, pero es en base a preguntas como esa que esta **Marca Registrada** este realizada, con el necesario rejuego de muchos de sus títulos, y algo de investigación oficial y no oficial.

En esta primera parte sabremos un poco del origen de **CAPCOM**, conoceremos ciertas rarezas y breves del medio, también habrá opiniones, y veremos superficialmente algunos de los títulos de su sangre, cerrando el capítulo con el listado de juegos que se comercializaron con el visado de **Walt Disney**, todo ello hospedado por la primera mascota de la compañía: **Captain Commando**, quien entre algunos recuadros nos irá dando tips e información varia, y quien ya se encuentra listo para comenzar este recorrido.

Tygrus



FICHA TÉCNICA

CAPCOM

1979 - A la Fecha



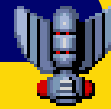
Slogan Corporativo:

"Creador de Cultura de
Entretenimiento que estimula
tus sentidos"

Juegos populares (NES):

- ✦ Saga Megaman
- ✦ Producciones Disney
- ✦ Little Nemo the Dream Master
- ✦ Trojan
- ✦ Mighty Final Fight
- ✦ Section-Z
- ✦ Ghosts 'n Goblins
- ✦ Commando
- ✦ 1942

ORIGEN



CAPCOM

CAPCOM nace en 1979 como una compañía fabricante y distribuidora de máquinas electrónicas bajo el nombre de "**Japan Capsule Computers**" (de ahí su nombre), aunque en realidad es solo una rama de un consorcio conocido como "**IRM Corporation**". Eso tiene poca importancia cuando queremos hablar de video juegos, puros y divertidos video juegos, pues es en 1983 que ya como **CAPCOM** (a secas, para no entrar en más desglose y letritas que confunden) saca al mercado su primer Arcade: **Vulgus**.



Foto: Kotaku.com

Como más adelante abriré una caja de texto para hablar de estos Arcades, corresponde seguir concentrados en el papel contractual que **CAPCOM** tuvo con **Nintendo**, en particular el sistema **NES**, así como la filosofía de esta empresa de entretenimiento. Eso es lo que sigue.

"La filosofía de CAPCOM está basada y sustentada en el principio de estímulo de los sentidos mediante software altamente desarrollado"

FILOSOFIA CORPORATIVA



"Cultura de Entretenimiento"

La filosofía de **CAPCOM**, que a más de uno sonará a mezclar "agua y aceite", está basada y sustentada en el principio de estímulo de los sentidos mediante software altamente desarrollado. O sea video juegos, si así conviene al interés.

Esto se traduce, pasando del plano metafísico a uno más real, que **CAPCOM** no se limitará a vender software, sino "productos" para tener una "experiencia" de entretenimiento. Sea por un celular, o por alguna red global, **CAPCOM** sabe que sus creaciones trascienden lo banal que pudiese ser un videojuego para llegar a ser un medio artístico de expresión, disfrutable a todas las edades. Creatividad vertida en historias, personajes, modos de juegos, melodías, entre otros, no son una pedrada a un panal de abejas, sino lo que da sentido, figura, y acción ejercida de esta filosofía.

Video juegos es decir poco, pues una parte más de la evolución de **CAPCOM** yace en otros productos de entretenimiento: películas, series animadas, libros, etcétera. Esto no hace más que demostrar el porqué se le considera una empresa líder (resaltable sobre todo en los video juegos), y con un gran potencial para seguir creciendo, al brindar contenido con creatividad. No es lo mismo vender la cama, que vender el sueño.

TRANSICIONES

Toda esta filosofía de crear juegos **Arcade**, hace que la compañía se sienta orgullosa en extremo por ser la primera (al menos así lo hacen saber) en imprimir toda una ingeniería técnica y emocional en sus juegos, chispa que es llevada como fuego olímpico al Sistema **NES**.

Premier World-Wide Arcade Game Designer **CAPCOM®**

Cabecera de texto en varios de sus juegos de NES

1942, **Son Son**, y **Ghosts n' Goblins** son sus primeros juegos para **NES**, pero es **Commando** la primera producción de **CAPCOM** para **NES** (los tres primeros fueron hechos por **Micronics**).

Verás más detalles de todos estos juegos en la tercera parte de esta **Marca Registrada**.



¿SABIAS QUE...

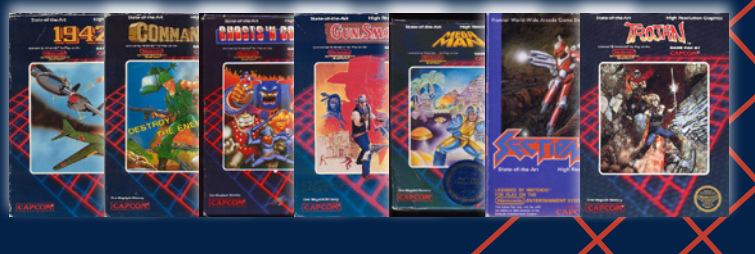


la primera serie de juegos para **NES** fue llamada **CHALLENGE SERIES**?

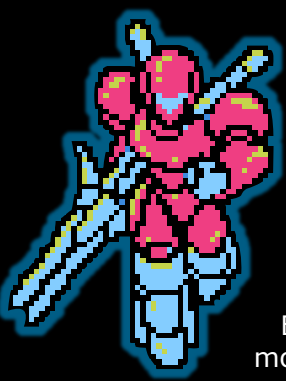
7 fueron los juegos que correspondieron a esta primera ola de diversión:

1942
Commando
Ghosts n' Goblins
Gun.Smoke
Megaman
Section-Z
Trojan

Abanico Locomía.



EL CIELO ESTA ENCAPOTADO...



Efecto Samba, Efecto Dragón, Efecto Tequila... no, no son técnicas de **Street Fighter**, sino crisis por las que hemos pasado, pero la más importante para este tema es aquella que se dió +/- 1983: la crisis de los video juegos.

Así como pasó con **Natsume**, que se arriesgó al negocio publicista luego de ser desarrollador para terceras compañías, **CAPCOM** hizo algo grandioso: apostarle a la conversión de sus Arcades para consolas caseras, en justamente esa vorágine crítica de proporciones apocalípticas para los video juegos.

Era un tiempo difícil, pero también de oportunidades, y pienso que por ello **CAPCOM** quiso mostrar porqué los **shooters** (que más que un género, parecían una moda ya muy improvisada por los juegos de Atari, y que se dice fue circundante de dicha crisis) seguían teniendo cosas buenas que dar. Juegos como **1942**, **Exed Exes**, **Vulgus** son la base de esta teoría, incluso **Forgotten Worlds** y **Section-Z**, en los años que le siguieron.

Pocas veces sabemos los problemas financieros por los que una compañía pasa, pues pensamos que por tratarse de un líder en Arcades, se tiene todo servido como en banquete, pero no es así: entre la cultura corporativa, **CAPCOM** sabe que hay una serie de riesgos en este negocio: el incremento en los costos de desarrollo, obsolescencia de software, dependencia de las series populares, dependencia de un mercado económico y de consumo, dependencia de las consolas caseras, crecimiento del mercado de consolas obsoletas en detrimento de las nuevas. Como puedes ver, la industria de video juegos también tiene mucho que ver con economía, y es el mismo **CAPCOM** quien ha escrito esto.

Vulgas



Este es el primer Arcade de **CAPCOM**, un *shooter* vertical con tema espacial (aunque de superficie extraterrestre).

Como en muchas otras compañías de video juegos, el género **shooter** era percibido como sinónimo de video juego, alguna otra cosa que no lo fuera, quizás estaba condenada al fracaso.

¿SABIAS QUE...



PILOT DATA
NAME WOLF JACK
AGE 32
AD 2254 PARTICIPATE TO
OPERATION NO.1

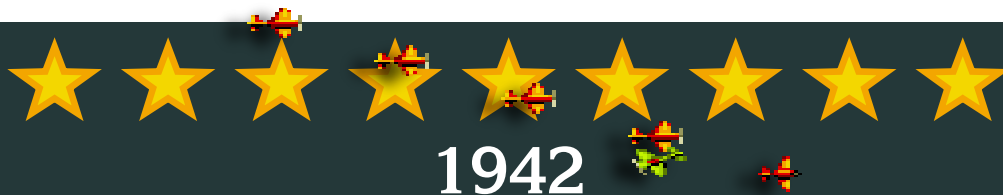


existió una versión para **NES** de **Vulgas**?...

Pero por alguna razón el juego fue cancelado, y llevaba por nombre **Titan Warriors**.

En este juego que daba la talla a cualquier *shooter*, podemos oír soniditos y música de juegos como Megaman, así como un reto admisible y aceptable, y todo para ser del año 2258... quise decir, 1988.

Abanico Locomía.



1942 es otro de esos shooters que impactaron por lo bien que se creaba la estrategia aérea con danzas de biplanos, tomcats, tigres, y otros.

El tema, recreado de la segunda guerra mundial, apenas si superaba a un digno (y muy viejo) Time Pilot de Konami, pero pondría un "check point" en **CAPCOM** para este género.

Armas, items, y mucha sucesión de balas, hicieron de este juego una primera piedra para una de las sagas más populares de avioncitos de guerra entre cielos azules y de pedernal.





Final Fight



Pelea sucia, en uno de los trabajos más limpios de CAPCOM

En un hereje Wide-screen anamórfico, **Final Fight** quería arrebatarse el trono a esa joya del beat 'em up de **Technos Japan** llamada "**Double Dragon**".

Con personajes grandes, armas y comida, jefes, tres personajes en lugar de 2, y patadas voladoras que tiraban más de un malechor a la vez, los peleadores de **Metro City** nos dieron el método para levantar y azotar maleantes por calles, metros, y hasta unos edificios. Lo "feo" es que todos los personajes tienen poca animación, aunque aquí nació aquel bonus donde vas y le destartas el carro a un pillo.

De juegos como **Final Fight** se desprenderían juegos como **Cadillacs and Dinosaurs**, **Captain Commando**, **The King of Dragons**, **Battle Circuit**, **The Punisher**, **Alien VS Predator**, etcétera.



Bionic Commando



Los aliados han hecho coo-pera-cha para crear a un super solda-do. Dotado de un brazo biónico, él habrá de detener a las fuerzas malignas que se oponen a la justicia y a la verdad.

Bionic Commando es otro más de los juegos de **CAPCOM** que lo hicieron estar en el trono, y con el Arcade es decir poco, pues en la versión de **NES**, más asequible que la de Arcade, se puso a prueba su extraño modo de juego, pero que en menos de lo que canta un gallo dejó fascinados a muchos jugadores amantes de las plataformas y las aventuras.

Tiger Road



Y si de Aventuras hablamos, o Scroll Fighting (como se le cataloga a este juego), **Tiger Road** hacía un trabajo majestuoso.

Sin perder su idea de traga monedas, te encaminaba por un enorme palacio repleto de estatuas vivientes, mazmorras, cascadas, cuevas, y otros nidos de culebras para ir al rescate de los hijos del Emperador.



Grandes momentos se viven con este juego, como ese donde debías abatir al gigante antes de que te hiciera una

plancha de pantalla casi completa.

¡Échale otra moneda para ver lo que sigue!

Trojan

Superado el trauma de los *shooters*, y el del famélico espectro de la crisis, **CAPCOM** dió paso a la hambruna, la megalomanía, y a la mutación en **TROJAN**, donde un caballero debe derrocar al malvado Aquiles. Avance lateral, pero con pausa para pelear "tête-à-tête", hicieron a este Arcade uno de los más odiados por su dificultad, pero intrigante y divertido por la mística y catálogo de argonautas, junto a jefes y esbirros como de poesía Homérica. También lo hubo para **NES**.



Ghosts n' Goblins



Hablemos ahora de Aventuras de ultra-tumba, de zombies, de muertos vivientes levantándose de su tumba. Y hablemos también de un valiente caballero medieval que ha de cruzar estos terrenos infernales para ir a rescatar a su Princesa.

Ghosts n' Goblins es otro de los juegos de **CAPCOM** con un vasto mundo de seguidores, no obstante que el juego demande agilidad, mucho control, y aplomo para deshacerse de los demonios y otras criaturas de la noche.

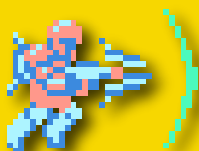
Asimismo, esta es una Arcadia que también fue trasladada a **NES**, pero de ella nos ocuparemos en la tercera parte de **CAPCOM**.



Street Fighter



Caminar en **Final Fight** era aburrido, así que el peregrinaje se volvió pura y absoluta pelea callejera apegada a la realidad, con todo y poderes corporales, y viajes por el mundo todo pagado en este **Street Fighter**.



Estos son en sí, algunos de los Arcades de **CAPCOM**. No he querido ocupar mucho espacio para no desviarnos de su acontecer en el sistema **NES**. Espera pronto más sorpresas sobre el resto de las consolas para las cuales **CAPCOM** hizo proeza otras grandes iniciativas.

¿SABIAS QUE...

Ghosts n' Goblins Arcade (conocido también como **Makaimura**) es considerado por uno de los equipos de coleccionistas más respetados del mundo (KLOV), el mejor juego de **CAPCOM** antes de **Street Fighter II**?. Esto por encima de juegos como **Street Fighter**, **Commando**, **1942**, **Final Fight**, y otros.



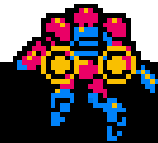
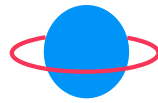
Abanico Locomía.

CAPTAIN COMMANDO

En los inicios de **CAPCOM** como desarrollador para la consola **NES**, un muchacho "futurista" de plateada cabellera, fue el personaje que daba la cara por la compañía; su nombre: **Captain Commando**.

Fue en 1987, con el juego **Section-Z** (cuya historia, copiada del manual me he servido adjuntar) donde por fin entra en acción, y a partir de esa fecha su imagen sería renovada en más de una ocasión, según la plataforma donde apareciese. En cuanto al Sistema **NES**, las 2 renovaciones más importantes que yo puedo comentar, son las del reverso de las cajas, donde aparece más humano (foto al costado derecho de la siguiente página), y con un extraño extraterrestre (tipo primate) en su hombro.

El segundo cambio es aún más extraordinario, y se da en la conversión casera del Arcade **Section-Z**. Leámoslo.



En **Section-Z**, **Captain Commando** es el último

astronauta en órbita que se encuentra equipado con un super traje solar con chaleco cohete, y muchas armas futuristas incluidas. Su misión es detener la invasión a la Tierra que los soldados de **Balangool** pretenden hacer, yendo para eso de la sección A a la Z (como las vitaminas) para neutralizar todos sus ataques.

Como curiosidad, en las intermitencias y final, **Captain Commando** es visto como si fuese la versión masculina de **Samus** en **Metroid**, muy a pesar del Box-Art del juego, donde por tercera ocasión es muy distinto al concepto original. Pregúntale a Megaman.

ABCD

EFGH

Este es el primer Captain Commando de **CAPCOM**



¿SABIAS QUE...

Captain Commando nació en 1999?, pero como se supone que es un viajero del tiempo proveniente del año 2025, entonces es un muchacho de 26 años. Como su servidor.

¿Quieres una foto de él en su siglo?... aquí la tienes, según el juego **Section-Z**.



Un muchacho famoso antes de nacer.

Abanico Locomía.



"Captain Commando here. Look to me for up-to-date reports on all the exciting action games from Capcom! Until next time..."

Captain Commando

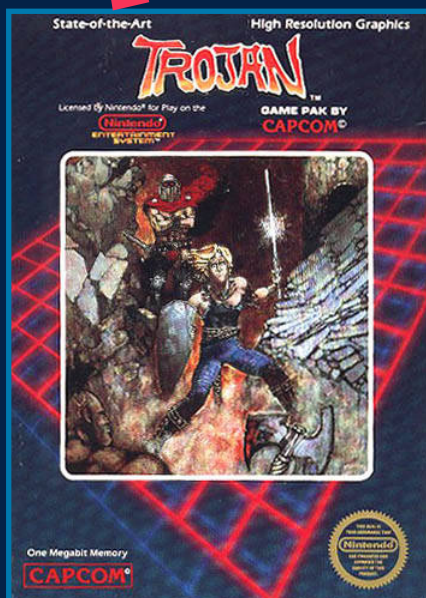


Este es el segundo **Captain Commando** de **CAPCOM**

Este segundo **Captain Commando** da pie a muchas preguntas: ¿quién es ese animal en su hombro?, ¿acaso no respira, pues se ha quitado el casco?...

Como **Captain Commando** es un viajero en el tiempo, hay quien asegura que ha estado en el viejo Oeste de **Gun.Smoke**

¿SABIAS QUE...



State-of-the-Art (término usado en algunos Box-Art de **CAPCOM**) significa que el arte que mirabas estaba hecho con los métodos más modernos?...

Tal fue el caso de juegos como **1942**, **Commando**, **Section-Z**, y desde luego: **Megaman**.

Seguro ahora muchas cosas cobran sentido, en relación a las horripilidades que ahí veíamos.

Abanico Locomía.





LA MAGIA DE DISNEY ES HECHA VIDEO JUEGO



Una de las etapas más sobresalientes y brillantes de **CAPCOM**, fue cuando pudo acordar con **Disney** llevar al sistema sus Aventuras.

Al ser **Mickey Mouse** el personaje principal de esta casa productora, quizás por ahí debía iniciarse dicho tratado, y ciertamente así fue, aunque no del modo como lo imaginamos...

El primer juego de **CAPCOM** a propósito de **Disney** fue **Mickey Mousecapade**, en donde hace dupla con su media naranja **Minnie**, para ir al rescate de un personaje misterioso de la ficción (al que **Disney** también adoptó), ¿adivinarías si te dijera que en el mundo de este personaje una nota dice "léeme"?...

Pero estábamos en que este primer juego no es lo que uno cree, y eso es porque no fue programado por **CAPCOM**, sino por **Hudson Soft**, mira por esta ilustración que el juego tiene toques de **Adventure Island**. **CAPCOM** solo se encargó de la distribución.



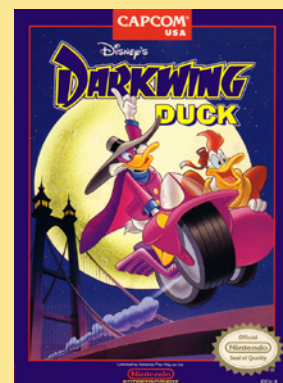
Para todo hay una primera vez, sobre todo cuando se desea y hay magia de por medio, y aunque no se repitió con **Mickey Mouse**, se le dió a **CAPCOM** la oportunidad de hacerlo con una de las series animadas más difundidas y famosas de los ochentas: **Duck Tales**, o **Pato Aventuras**.

El éxito de este primer juego de **CAPCOM** para **Disney** es muy recordado, más por sus cualidades que por sus cantidades (al cierre de este tomo no tengo las cifras de venta del juego), éxito que le abriría las puertas a otras series como **Tale Spin**, **Little Mermaid**, **Chip and Dale**, y hasta una que otra secuela.

Desconozco el porqué **CAPCOM** y **Disney** ya no concretaron otros juegos, como por ejemplo **Beauty & The Beast** o **Aladdin**,

pero con el pobre resultado que estos juegos obtuvieron, es casi seguro que **CAPCOM** lo hubiese hecho mucho mejor, de haber seguido el estilo de los juegos que hizo para **NES**.

**TERMINADO
DISNEY**



En el caso del mercado Americano (ojo, no solo Estadounidense) los productos de **Disney** con **CAPCOM**, así como algunos otros juegos de ese entonces, fueron lanzados con un detalle muy peculiar: las cajas venían con un marco en color morado, detalle que he querido duplicar en el catálogo de juegos que sucede a esta página.

Hubo también promocionales con una misma estructura, pero eso lo veremos en el siguiente número.

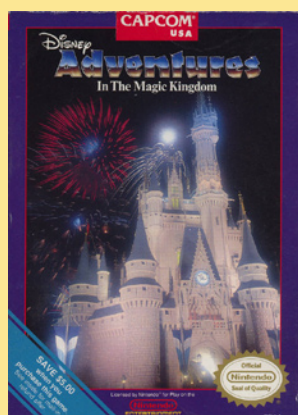
Antes de cerrar este apartado, quisiera hacer la observación que el **State-of-The-Art** de los juegos de **Disney** fue una imagen de la misma caricatura, según correspondiera al juego. ¿Te imaginas si **CAPCOM** hubiese hecho el arte de **Disney**?...



CATÁLOGO DE JUEGOS DISNEY



9 son los juegos de **Disney** que **CAPCOM** hizo traslado a **NES**. La mayoría goza de buena reputación, siendo que aprovecharon los buenos aires de las Plataformas y Aventuras (en su mayoría), pero mejor leamos los detalles, ¿gustas?...



AMÉRICA



EUROPA



AUSTRALIA

En **Adventures in the Magic Kingdom** nos divertiremos en varios minijuegos del parque de atracciones de **Disney**, con el objetivo de encontrar las 6 llaves de plata que abren el Castillo encantado, donde hallaremos la llave dorada que Mickey nos ha pedido le ayudemos a encontrar, a fin de que se pueda realizar su desfile inaugural sin contratiempos.

Juegos de carritos, en los rieles de una mina, en una nave espacial, y algunos con plataformas (con coreografías del viejo Oeste, los Piratas, la Mansión embrujada, y otros), suponen un juego excelente, pero lo extraño es que no mucha gente habla de este juego, antes bien lo hacen de juegos como los **Chip and Dale Rescue Rangers**, o incluso **La Sirenita**.

Explora el parque de diversiones como si fueras el inspector de seguridad que ha de dar el visto bueno, y diviértete a tu gusto sin tener que hacer largas filas en todas esas bonitas atracciones. Junta estrellas para comprar vidas y otros premios, y entretente en los varios stands con trivias del **Reino Mágico de Disney**.

ADVENTURES IN *The Magic Kingdom*

AÑO: 1990

GÉNERO: MINIJUEGOS



Explora cada rincón del reino mágico con la guía de Mickey, Donald, y Tribilín.

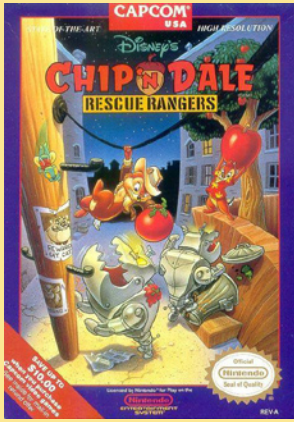
¡Esta es una aventura que te traerá como Pingo!

BOX ART ESPECIAL

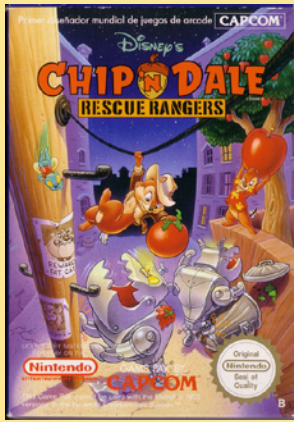
En algunos países del Norte de Europa, este fue el arte del juego.

Para algunos, muchísimo mejor que el del resto del mundo, por su acabado caricaturesco.





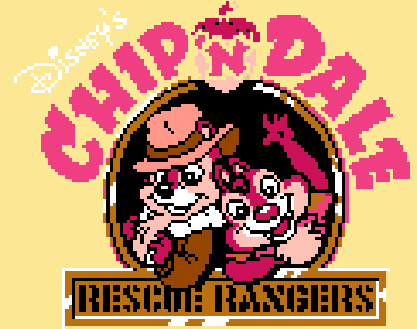
AMÉRICA



EUROPA



JAPÓN

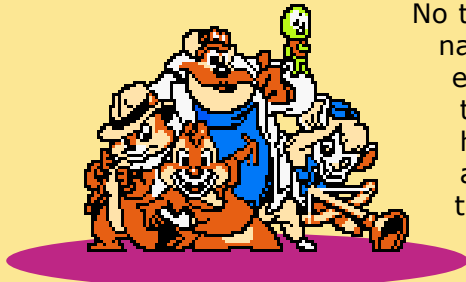


Año: 1990

GÉNERO: AVENTURAS

Basado en la serie animada **"Exploradores al Rescate"**, las famosas ardillitas que hacían la voz de "El Morro", ahora se dan a la tarea de continuar con su papel ya no solo de exploradores y molestos del pato **Donald**, sino que ahora la hacen de intrépidos Aventureros.

Con 8 niveles llenos de inocencia **Disney**, **Chip** y **Dale** y sus camaradas igual de simpáticos y alegres, irán al rescate de uno de sus miembros: ratoncita **Gadget**.



No te fíes por el hecho de que los personajes son pequeños estando en acción: el juego es uno de los más convincentes en su control, en sus gráficos, y hasta en su música, que aunado a las animaciones entre misiones le dan todo el porte, categoría, y calidad de un producto de **Disney-Capcom**. Aunque hay que aclarar que también es fácil, pues esta hecho pensando en los jugadores más chicos.

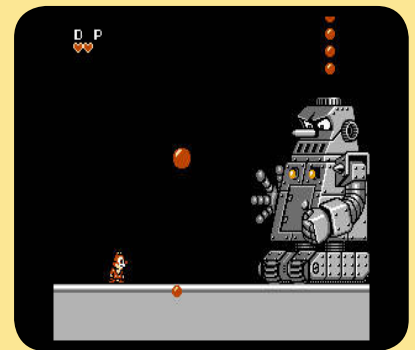
Acción constante y bien trabajada para dos jugadores simultáneos, y una suma de aciertos de **CAPCOM** para **Disney** en su proposición, hacen que esta experiencia se gane (sin mucho trabajo) el corazón de chicos y grandes.



La sonrisa de Mona Lisa es todo lo que por ahora nos impide salvar a Gadget



Lo mejor de una aventura en chiquito, es que la diversión es grande



Fat Cat si que sabe de robos... digo, robots

CHIPPENDALE

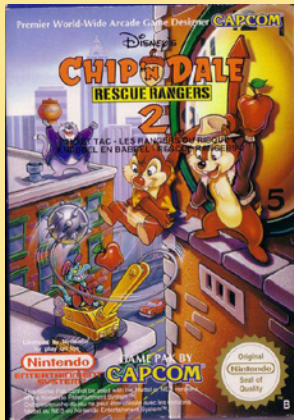


Para varios lectores de NP, el ejemplar de Chip 'N Dale de agosto de 1990, es uno de los favoritos que puedan recordar.





AMÉRICA



EUROPA



JAPÓN



2

Año: 1994

GÉNERO: AVENTURAS

"Y soy libre, y no me sirve, ¿para qué quiere la libertad de la luna un tigre?..." algo así cantaba Arjona por este año, que le venía al dedo a esta secuela.

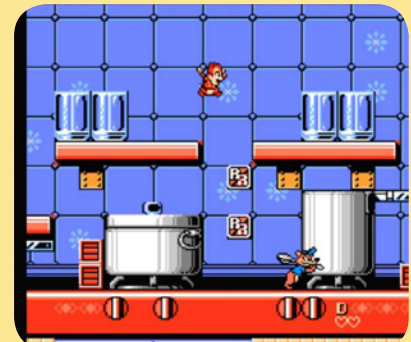
Con una buena primera parte que se sentía muy solita, **CAPCOM** hace la secuela de los rescatadores **Chip 'N Dale**. Nótese que han pasado cerca de 4 años para este suceso.

A mi parecer, los gráficos dan la impresión de haber quedado por abajo de los de la primera parte, aunque nada grave. La dificultad, por su parte, se ajustó para que ya no fuese tan fácil pasárselo en una mañana.

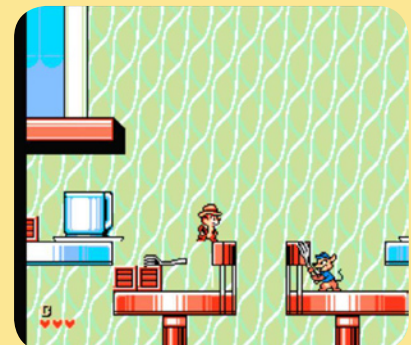
Las cajitas de madera que eran el principal objeto a usar en la primera parte, ahora cuentan con dos características más, que son el poder lanzarlas curvadas, y poder lanzarlas en diagonal (y siguen sirviendo para esconderse del peligro); y no se diga la chispa de jugarlo a dobles, donde podrás molestar a tu compañero, cargándolo y atarantándolo con todo lo que puedas arrojarle, para que la Aventura no sea tan pasajera.

Otro detalle más es que los personajes de apoyo ahora tiene menos intromisión en la trama, por ejemplo la libélula **Zipper** ya no nos hace invencibles por un corto periodo de tiempo, sino que solo aparecerá para abrirnos una llave de agua.

La historia versa sobre el escape de **Fat Cat** de prisión y el robo de la *Urna del Faraón*, mientras que algunos de sus sirvientes se han dado a la tarea de sembrar el caos en la Ciudad.



Más diversión de bolsillo... ¡y más ratas!



Estos roedores son listillos, así que tendrás que golpearlos por sorpresa

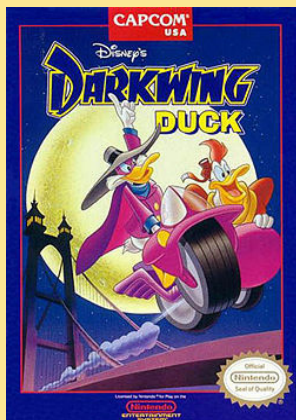
Una buena segunda parte, con escenarios congelantes, torres del reloj, y hasta un viaje a iFuture World! (muy del tipo **Megaman**).



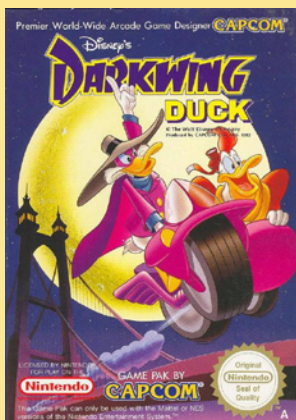
EL ULTIMO Y NOS VAMOS

Chip 'N Dale Rescue Rangers 2 es el último juego que **CAPCOM** hace para la colección de **Disney** en **NES**.





AMÉRICA



EUROPA

DARKWING DUCK

Año: 1992

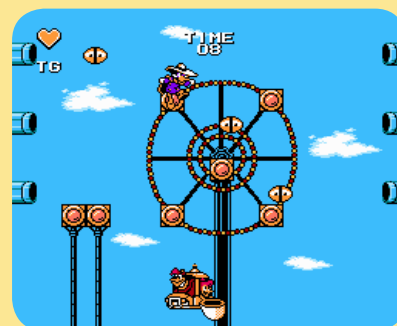
GÉNERO: AVENTURAS

El manto de la noche queda conferido a **Darkwing Duck**, el pato de pico más corto pero con el ala protectora más ancha del cielo, capaz de abrigar a San Canario, que no, no es una reliquia, sino la Ciudad donde viviremos sus tórridas aventuras. Junto a su asistonto, el gran **Mc Quack**, **Drake Mallard** (alias **Darkwing Duck**) hará de sus nocturnas aventuras en **NES**, toda una divertida obra histriónica con los gráficos más dulzones que se le permitan al duo dinámico **Disney-Capcom**.

Con bonus ocultos, una super pistola, y otro arsenal del S.H.U.S.H. (**Servicio Hueco Ultra Secreto de p-Hatos**), **DD** estará listo para poner a roncar a toda clase de aves, con muchos minutos de diversión en este viejo plataformas, donde se tiene un ejemplo de que **Disney** y **Capcom** hacían contrapeso como pocos... ¿te imaginas si en lugar de un **Marvel VS Capcom** tuviésemos un **Disney VS Capcom**?...

Esta será como una *Misión Imposible* compuesta por 6 niveles, todos ellos apretujados por marrulleros de la talla de **Duck Boomer**, **Megavolt**, **Firebug**, **Patguasón**, y por supuesto, el líder de **F.O.W.L.**: **Steelbeak**.

Con la experiencia de otros juegos de **Disney**, **Darkwing Duck** ofrece un dechado de gráficos a la altura de los predecesores, efectos de sonido que al parecer superan su bonita banda sonora, junto a la acción y secretos que siempre estamos prestos a demandarle a **CAPCOM**.



Dispara a todo rincón, podrías descubrir escenas de bonus



La ciudad clama por justicia, idebes atender el llamado!

Al parecer, este juego iba a tener una continuación, pero como la consola estaba pasando ya a otro esquema, quizás por ello ya no se concreto. Una pena: juegos así debían tener tantas secuelas, como plumas tiene un pato.

UN PATO SIN SOL NACIENTE

Junto a **Tale Spin** y **Adventures in the Magic Kingdom**, **Dark Wing Duck** fue un juego que no llegó a Japón. Quizás se deba al hecho de la popularidad, que muchas veces quedaba eclipsada por unos patos de la misma especie: **Duck Tales**.





AMÉRICA



EUROPA



JAPÓN



AÑO: 1989

GÉNERO: AVENTURAS

¡Mira lo que tenemos aquí!: el primer juego licenciado por **Disney** para **CAPCOM**.

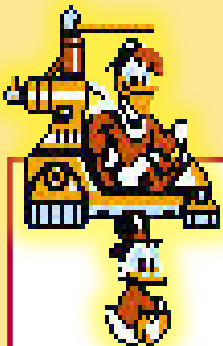
Algunos deben recordar las Pato Aventuras, esa caricatura que maneja el drama antes que el tema infantil, donde (va una capciosa) el tío de los sobrinos, o sea el viejo Mc Pato (o Tío Gilito) busca por todos los medios incrementar su pobre fortuna.

Eso sí, sin perder el acabado infantil, y dando cátedra a otros grandes licenciarios, **CAPCOM** supo desplegar escenarios atractivamente detallados para ojos infantiles y adolescentes, en un juego que los padres no dudaban en comprar a sus hijos.

La música de la serie quedó también muy al dedo, junto a otra serie de melodías que dan una muy sincera invitación a la Aventura.

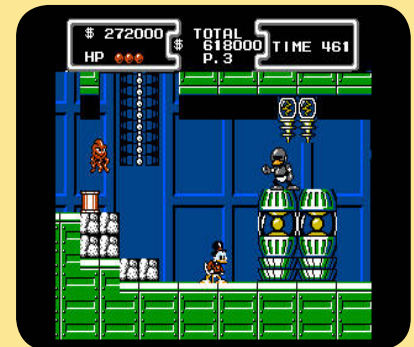
Lo que yo veo clave en este juego de Aventuras fue el uso del bastón, el cual por principio se siente extraño, pues no era habitual presionar abajo para activar el valor de caída (¿*Castle of Illusion* te dice algo?), pero con el andar del juego, y lo fácil que llegar a adaptarte a él, te sientes inmerso en un nuevo juego que posee todas las características y acabado de otros juegos de plataformas-aventuras como **Super Mario Bros**, **Megaman**, **Yo! Noid**, y un largo etcétera.

Despotricados con las Pato Aventuras, los Patoaventureros de Pato-landia de los 8-bits consideran a este el mejor juego de **Disney** para **NES**.

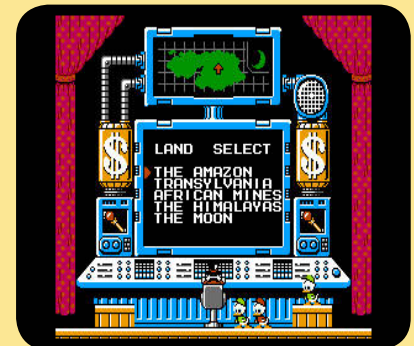


MUSICA LUNAR

Viájate con la melodía de la fase de "**La Luna**", que es considerada una de las 10 mejores tonadas que puedas oír en tu **NES**.



Un pequeño paso para el pato, pero un gran salto para Pato-landia



¿Por donde iniciaremos esta gran aventura?



Tranquilo ratoncito, por aquí tengo un quesito para tí



Año: 1993

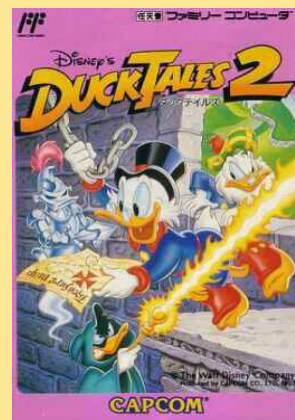
GÉNERO: (PATO) AVENTURAS



AMÉRICA



EUROPA



JAPÓN



Espejito espejito,
¿quién es el pato con más
dinero de Patolandia?



McQuack y el resto de la
pandilla cooperan para que
encuentres la fortuna



Esta es una Aventura de
muchos picos largos

Y como paso con **Chip 'N Dale**, llegó la segunda parte de una de las series favoritas de **Disney: Duck Tales**.

Ahora **McPato** debe competir contra su archi-enemigo **Magnate** por juntar las partes de un mapa que habrá(n) de conducirlo(s) al tesoro que definirá de una vez por todas quién es el Avaro más rico de Patolandia.

CAPCOM mantiene los estándares de la primera parte, con gráficos detallados en sus fondos y retocados en las plataformas más próximas (quizás está empleando el mismo motor gráfico), pero también despilfarra algunos doblones de talento en efectos de luz como los que ves en la imagen contigua, junto a otros ingeniosos detalles visuales que hacen ver al juego con un progreso visual.

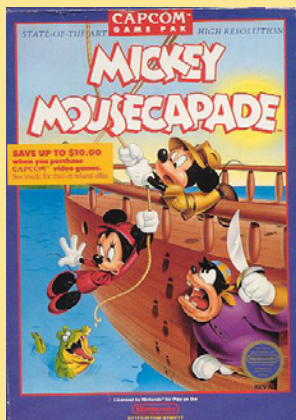
Por su parte, el hábil y correoso **McPato (Tío Gilito)**, sigue haciendo uso de su bien ponderado bastón-pogo, aunque se ha facilitado su uso al ya no tener que oprimir "abajo" en el control para accionarlo (es más fácil, pero no menos estimulante, pregunta a quien quieras). Los sobrinos también están en el juego, pero ahora al final de los escenarios la harán de comerciantes, vendiéndote items para que tu Aventura sea completa.

Los escenarios son Egipto, el malvado Triángulo de las Bermudas, un barco pirata, las cataratas del Niágara, la Isla de Mu, y un enigmático Castillo.

Así que ya sabes, que la avaricia te pueda para así recobrar el mayor número de tesoros posibles, y que con toda felicidad puedas reírte y patear el trasero, digo, molleja de **Magnate**, con esta Aventura donde no hay lugar para un pobre perdedor como él.

Como sucesor de la que he dicho fue la mejor aventura de **Disney** en **NES**, **Duck Tales 2** también viene con el catéter que te conecta a la diversión. ¡Enhorabuena **NES**!





AMÉRICA



JAPÓN



Año: 1988

GÉNERO: AVENTURAS

Este es el juego más simple de **Disney** comercializado por **CAPCOM**, en él manejamos a **Mickey** y a **Minnie** como si fuesen uno solo.

Dije que este juego es simple no porque sea fácil o aburrido, más bien por ser muy básico en su programación, lo que se nota tanto en los colores, como en lo primitivos que lucen **Mickey** y **Minnie**. Hay 5 escenarios en el juego con guiños al Universo **Disney**, para al final ir al rescate de un personaje ficticio que seguro no te lo esperas.

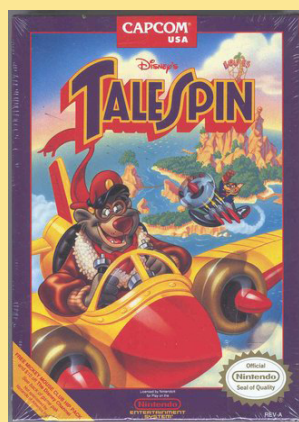
Este fue el primer juego de **Disney-Capcom**, así que no diré cosas malas de él, pues el intento y el interés que despertó en **CAPCOM**, bien merece el sacrificio.



Mickey y Minnie son como uña y carne: juntos hasta para ir al baño

HUDSON

Este es el único juego de **Disney-Capcom** que fue programado por **HUDSON**. ¿Notas las 1001 diferencias?...



AMÉRICA



EUROPA



En avión hasta yo entro en la Mansión Embrujada



Año: 1990

GÉNERO: SHOOTER

El guapach-oso **Baloo** salta del libro de la Selva al interior de un biplano. Pero como nunca faltan los ladrones de miel y hojuelas, habrá de vivir peligrosas Aventuras de altura en este, el único Shooter de **CAPCOM** para **Disney**.

Buscando innovar en lo suyo, **CAPCOM** introduce al juego el sistema "derecho-revés", donde con un botón se puede hacer que el biplano se ponga de cabeza (aunque no digan el secreto para que un piloto pesado como **Baloo** no se caiga) y la dirección del avance se invierta. Hay cinemas entre escenarios y una tienda para hacer mejoras. También hay premios, comida, jefes, uno que otro reto, soniditos de Megaman, y un buen ambiente de juguetes y dibujos animados, en este que estoy seguro es el menos carismático de los juegos de **Disney**. En Australia y otros países, **Mattel** fue quien lo comercializó.

THE LITTLE MERMAID™

Año: 1991

GÉNERO: AVENTURAS



AMÉRICA



JAPÓN

Con la confianza ganada de pasados juegos de **Disney**, **CAPCOM** hace la conversión de la exitosa película animada "La Sirenita" a consola casera.

Para **NES**, tenemos un juego con colores más intensos, esto para resaltar aún más lo tierna que es Ariel, la Sirenita. Pero como es algo simple hacer ver bien a Ariel, el resto de la programación se ocupa para dar un detallado y amplio terminado a los escenarios, es decir, vemos a Ariel muy inofensiva, y el entorno vasto, como invitando a la precoz chiquilla a hurgar por aventuras.

El juego, como el resto de los juegos programados por **CAPCOM** de esta categoría, cuenta con cortos entre escenarios, infaltables para asimilar las emociones.

El control del juego es fácil, de hecho se nota que está pensado para jugadores regulares, y el sonido también da pie a que te sientas inmerso en lo que **CAPCOM** quiso transmitir de esta serie de **Disney**. Un título no tan popular como **Duck Tales**, pero popular al fin y al cabo.



El fondo del mar guarda muchos secretos



Ariel es una peccecita que te dará gratas aventuras sin pedirte que seas un príncipe

Aún quedan cosas por saber de **CAPCOM**, así como detalles, curiosidades, y desde luego: su atractivo catálogo de juegos.

Para el siguiente número tendremos oportunidad de darle un vistazo a la saga no solo más popular de **CAPCOM** para este sistema, sino también la que tuvo más secuelas de todo el sistema: **Megaman**.

Por lo pronto, aquí tienes 9 juegos que te darán muchos días de regocijo y bienaventuranza al estilo **Disney**: el Reino mágico de la caricatura... y el video juego.

CONTINUARA...





EXPERIMENTA EL

PODER BIONICO

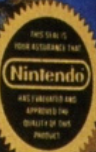
ALL THE
ARCADE
ACTION!

BIONIC COMMANDO™

A NEW
BREED OF
HERO!

CAPCOM®

LICENSED BY NINTENDO FOR PLAY ON THE
Nintendo ENTERTAINMENT
SYSTEM®

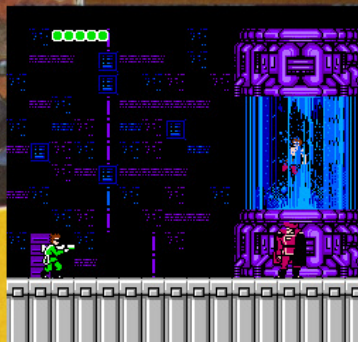


Tan pronto seas convertido en **Bionic Commando** ¡la acción no cesará! El *Best-Seller* de los salones Arcade ahora lo puedes disfrutar en una dinámica conversión para tu NES, de los genios de Capcom.

Durante la infiltración en los cuarteles enemigos, espera una oleada de retos así como de gráficos extraordinarios. Tu poderoso brazo biónico retráctil, y un increíble arsenal futurista, te harán el perfecto hombre "yo las puedo todas".

Desde los más fieles soldados del régimen enemigo, hasta las mortales máquinas del Eje, esta parece una misión imposible, eso solo si al servicio del bien no estuviese ¡**Bionic Commando**!

Grandes gráficos y acción sin límite, para tu
ultra-revolucionaria consola de 8-bits



Para tu Nintendo Entertainment System

CAPCOM®

TRUQUEANDO CON EL CONTROL

The Hunt For Red October



Estos trucos de control se ejecutan cuando el juego esta pausado. Si los introduces correctamente verás un contraste verde en la pantalla de estatus, y si lo repites, entonces el contraste será rojo, porque estos trucos solo se pueden ejecutar una vez por juego.



CODIGO	RESULTADO
↑↓←→ ↑↓←→ ↑↓←→A B B A	Cámara lenta
↑↑↓↓←→→	Controlas el scroll
A B B A → ↓ ↑ ← ←	Doble Puntaje
A B SELECT A B SELECT A B SELECT A B SELECT A B SELECT A B B A	Todos los indicadores a tope
A B SELECT → ← ← → SELECT B A B B A	Saltar Nivel
↑ ↓ ← → SELECT	Sin inercia
En tu última vida introduce el código de saltar nivel	99 Vidas

Mickey Mousecapade

Elige Escenario

Castillo

En la presentación oprime simultáneamente **A B Select ↑ START**



Barco Pirata

En la presentación oprime simultáneamente **A B Select ↓ START**

Océano

En la presentación oprime simultáneamente **A B Select → START**

Bosque

En la presentación oprime simultáneamente **A B Select ← START**

Continuar

En la presentación oprime simultáneamente **A B ↑ START**

Segundo control

Con el segundo control también puedes manejar a Mickey y Minnie



Hammerin' Harry

Invencibilidad

Estando en juego da un salto, y en lo más alto pon pausa, ahora oprime **↑ + A** en el control 2. Si lo haces bien entonces el juego se detendrá y ya serás invencible.





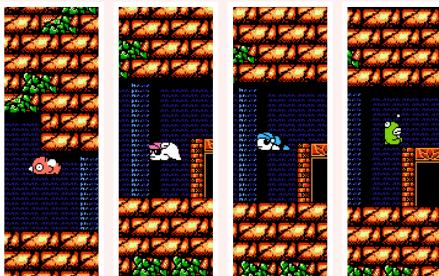
LOS LOKOS DE LOS 8-BITS

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99 100

31

U.Four.IA -The Saga-

Lo dicho: nuestros amiguitos de **U.Four.IA** no saben muchas cosas de eso que se llama lógica, por eso aquí los vemos arrastrándose en el aire... ¿cómo consiguen hacerlo, aunque solo sea por unos instantes?...



R= Todo lo que tienes que hacer es agacharte, enseguida gírate al lado contrario a donde miras, y un instante después presiona salto.



NOTA: Date una pausa entre el tiempo que giras la dirección y el momento en que das el salto, o no funcionará el truco: si lo haces casi simultáneamente no funcionará.

32

River City Ransom

Aunque no lo parezca, en esta foto había un bote de basura, pero de algún modo Alex lo desapareció sin sujetarlo ni patearlo hacia los costados del televisor.

¿Cómo le hizo el muy gan-
dul?...



R= Primero carga el bote hasta el callejón, y ahí tíralo. Enseguida rebota en las paredes y comienza a dar patadas voladoras como si el bote fuera tu enemigo. Si logras golpearlo varias veces sin tocar el suelo, el bote quedará comprimido en un muro, y repentinamente caerá a la parte baja de la pantalla, desapareciendo por siempre.



33

Duck Tales

McPato (o Gilito) tiene su cabeza por las nubes nomás oye que hay dinero y riqueza de por medio, por ejemplo en la foto al final de esta columna.

Pregunta: ¿cómo se le hace para que alcance a subir hasta el marcador?...



R= Comienza a subir por la liana (izquierda) que ves en la foto (que no te toquen los enemigos), y como a media pantalla déjate caer en medio de las dos lianas. Antes de tocar el extremo inferior de la pantalla opríme arriba y mantenlo.

Si lo haces bien, entonces no caerás una pantalla hacia abajo, sino que aparecerás por la parte de arriba, donde está el marcador.

Inténtalo varias veces, pues no es tan fácil como parece (y con esas abejas menos). Ya dominado úsalo como mini-atajo.



¿Lograste descifrar los últimos acertijos?... ¡que bueno!, porque aquí tenemos una tanda más de curiosidades, ya sabes, cortesía de las cabezotas de la Isla de Pascua del Universo **NES**: Los **Rapa-Kun**.

Hoy nos preguntaremos cómo aparecemos una granada perdida en pantalla dentro del juego **Commando**, y también nos preguntaremos como hace el ratón Miguelito para dar saltotes, y... mejor comienza a leer que ime come la emoción!

¿Te gustaría aportar algo a esta sección?, con gusto recibo tus trucos, y si son aptos se publicarán, con la debida autoría.

Bueno, pues no estamos aquí para platicar, sino para adivinar, ¡suéltenos los toritos!

34**Commando**

Te gustaron las tomas de fotografía de ¿"La Guerra"?... porque ahora tenemos un acertijo poco común del juego **Commando**.

Al iniciar una misión (cuando están poniendo en pantalla el número de la fase, y tú no puedes moverte), ¿cómo se le hace para que caiga una granada en algún lado de la pantalla?

Pista 1: Piensa un poco en lo que estoy escribiendo, y tendrás una pista acerca de cómo conseguirlo, incluso tú decides dónde caerá dicha granada.

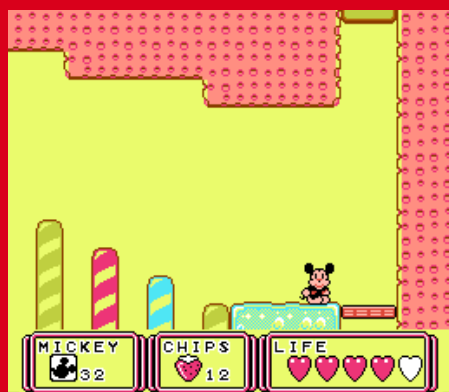
Pista 2: Se puede hacer en cualquier fase del juego, excepto en la primera.

**35****Mickey Mouse III**

¿Cómo haces que Mickey alcance la base marrón de la esquina superior derecha que se ve en la foto, sin hacer uso del elevador a su derecha?...

Pista 1: Este acertijo es más bien un desafío a tu astucia, por lo tanto debes estudiar las habilidades del personaje para responder acertadamente.

Pista 2: Si crees que no tiene gran sentido descifrar este minucia, piensa que en otra parte del juego lo puedes aplicar.. ¡y descubrirás un bug que hace un bucle, o para que se oiga divertido: un warp!

**36****Super Mario Bros 3**

¿A quién no le han molestado los Mini Goombas de ladrillo en el desierto del mundo 2?...

Bueno, pues el acertijo de hoy es: estando como Mario chiquito ¿cómo eliminas a los Mini Goombas de ladrillo sin pisarlos, y solo tocándolos POR ABAJO? (mira la foto)

Pista 1: Hay un truco para eliminarlos sin moverte, búscalo en la sección **1492**, eso puede darte una pista.

Pista 2: Debes estar en chiquito tangible, no funciona si estás invisible luego de ser revertido de Mario Grande.



Deja Vu

Esto es **Déjà Vu**, sección donde verás temas, personajes, clichés y algunas otras figuras retóricas tomados como eje de partida para algunos de nuestros video juegos de NES.



¡Que monstruosidad las **ratas**!, pero si no estuviesen en los videojuegos, qué aburridos serían. Déjenme les cuento este cuento de ratas.

¿Por donde empezar?, ¿con la cadena diverticia-alimenticia de gatos y perros?, o quizás deba decir algo solemne de ellas, como la familia de asquerosillos roedores a la que pertenecen, o sus hábitos alimenticios, o... naaaa!, eso es aburrido, mejor vayámonos de pinta, y empecemos hablando de ratas y ratones en el ámbito donde también son divertidos: las caricaturas.

Super Ratones



Mickey Mouse es el personaje ficticio más conocido en el mundo entero (**Superman** le muerde la cola). Creado en 1928 por co-autoría de Walt Disney, yo no creería que un ratón así de simple pudiese llegar a ser tan querido por las mujeres. Se dice que inició como un reemplazo de "Oswald, el conejo de la suerte", para luego quedarse con toda la fachada de la firma **WD**. Este ratón **Miguelito** (como algunos lo conocemos) fue, durante el siglo XX, un producto de consumo sumamente exitoso, archireconocido por sus caricaturas.

Otro ratón que se ganó su queso a la fuerza fue **Super Ratón**. Nacido como una parodia del ese entonces recién aparecido **Superman**, sorprendería a propios y extraños con un éxito que se prolongaría ipor más de 4 décadas!. Panzoncito, y con casi las enaguas escurridas, es en su última etapa de vida, con el traje roji-amarillo, que algunos lo recordamos en todo su esplendor, volando, y con esos puños capaces de pararle unas tranquizas a los gatos malandrines.

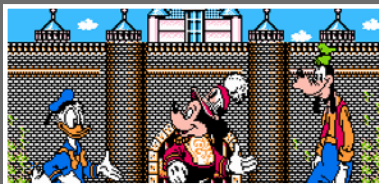
Speedy Gonzalez es otro de esos jus-

ticieros que hacen que los ratones sean todo, menos una plaga ordinaria.

Antes de seguir, quiero esclarecer un mito, ese donde se ha dicho que un ratón puede espantar a un elefante... ¿habrá alguien que crea semejante barbaridad?... solo falta que también me digan que pilotean aviones, y que cocinan **Ratatouille**... ¡incrédulos!

RatoNES

Cielo santo: ya quería llegar a lo primordial de este **Déjà Vu**, donde toca hablar de sus apariciones en **NES**.



Ya que **Mickey Mouse** es el más popular ratón de las caricaturas (al punto que estoy preparando su biografía), empecaremos por ahí, y lo podemos ver en juegos como: **Mickey Mouse II Yume Fuusen** (para **Famicom**, artículo incluido en este **Magazin-NES**), y en **Adventures in the Magic Kingdom**, donde será tu anfitrión en el **Reino Mágico**, y donde te pedirá ayuda para encontrar una serie de llaves que permitirán el desfile de estrellas.



amante de las bombas (y no, no es **Yucateca**).

En **Krusty's Fun House**, **Krusty** tendrá que acabar con la plaga de ratas que ha invadido su casa de la risa. Para ello, deberá usar ingeniosamente los bloques, trampas, y demás artilugios que habrán de despe-dirlas del lugar.

Y no se puede hablar de ratas

sin hacerlo de queso, y es que en **Chip 'N Dale Rescue Rangers**

habrá que darle a la rata **Montoya** un trozo de queso para que agujeree la pared, donde continuaremos el juego.

Pero también hay ratas radiactivas, como el maestro **Splinter**, mentor de las **Tortugas Ninja**. Y parece que algo del residuo de ese mutágeno se quedó en las alcantarillas pues, en **Wanpaku Graffiti**, **Rick** tendrá que vérselas con una rabiosa rata gigante, pero tan suculenta que hará unas chuletas de rata.



En **Little Samson** se cuenta la historia de un mago que, para escapar de un ladrón, bebió una pócima para volverse ratón. Este ratón, llamado bizarramente "**KO, la**

bestia encantada", es capaz de poner bombas como su primo **Mouser**, y es uno de los personajes jugables más efectivos del juego.

Hay más juegos donde se les puede encontrar, pero el queso se me terminó. Al menos me di el gusto de hablar de las ratas y ratones, personajes con los que vienen a nosotros divertidas corretizas con gatos entre tantísimas puertas de hotel. Y así, con esa panorámica, te invito a que sigamos recorriendo este **Magazin-NES**, antes de que dicho gato pare la fiesta.



Tygrus

Un ratón muy juguetón



Con **Tom & Jerry**, la típica persecución del gato y el ratón con cacero-las, ratoneras, y hasta las cuerdas de un piano volando detrás de ellos, llegó al **NES**, lugar donde descubrimos que en la casa de **Tom** ¡hay un **NES**!

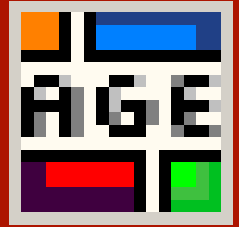
Ahora sabemos porqué tanta pachanga cuando el gato sale.



Ocio en la Red



Ya hemos comenzado a hablar de los sitios de **NES** con contenido sumamente interesante, y ahora quiero continuar con otro de esos grandes sitios, 100% retro, con información, capturas, un foro, y mucha actividad en colecciones y subastas, la mayoría de ello ligado al mundo del **NES**: **Nintendo AGE**.



La página está en inglés, pero confío en que su contenido será comprensible para la mayoría (ojalá todos) de nosotros. ¡Anímate a echarle un ojo!

Nintendo Age

URL: <http://www.nintendoage.com/>

¿Y que hay de interesante en **Nintendo Age**?...

En primer lugar su acervo, pues es un sitio con miles de capturas de juegos de **NES**: carátulas de cajas, cartuchos, e incluso capturas de juegos piratas y no licenciados. Así también puedes ver manuales de **NES** en *pdf*. Todo en constante actualización.

En segundo plano tenemos una lista de precios muy dinámica, la cual se actualiza al menos una vez al mes, en base a sitios famosos de subastas, y otras fuentes de información. Esta lista sirve sobre todo para los coleccionistas, quienes pueden saber como se están moviendo sus adquisiciones, algo así como un corredor de bolsa que te pone en una dirección adecuada sobre cuándo y qué vender, y cuándo y qué comprar.

En tercer lugar, el sitio se complementa con información de otras consolas, de la familia **Nintendo**, por el momento (en un futuro habrá Arcade, y quizás otras marcas), un foro, blogs que se enfocan al coleccionismo, y otros apartados afines.



Nintendo Age E-zines

Finalmente, el sitio cuenta con algo sumamente atractivo: una revista electrónica llamada **Nintendo Age e-Zine**, la cual se publica mensualmente, enfocada al contenido de actualidad de la consola **NES**, seguido de entretenidas columnas editoriales del coleccionismo, consejos, anécdotas, algunos chistes, además de recomendaciones, revisiones, y avisos de lo que ocurre u ocurrirá en el ámbito.

Esta publicación tiene la ventaja de que es hecha por gente que ha vivido en Estados Unidos toda su vida, lugar donde tuvo lugar el **Nintendo World Championship**, o el **Campus Challenge**, y otros eventos de la estirpe, así que toda esa experiencia se vuelve un tesoro invaluable para los que no vivimos ahí, gracias a este cómodo compendio de lectura ágil y concisa. ¿Sabes que son los 5 tornillos en **NES**?... quizás sea hora de que te des una vuelta por **Nintendo Age**, y descargues un **e-zine** para que hagas la prueba y lo averigües.



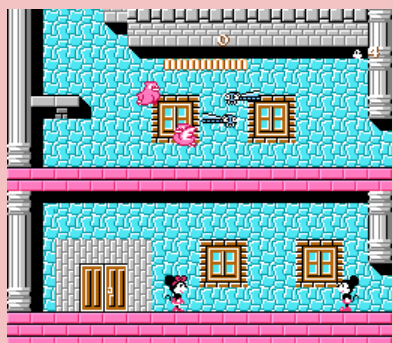
En los últimos meses ha habido unos días de retraso en los **e-Zines** mensuales de **Nintendo Age**, pero no ha pasado un solo mes en que nos falte la susodicha publicación, siempre con algo interesante para comentar, y como última actualización (antes del cierre de este número), se le ha hecho una buena mejora al diseño.

Visita **Nintendo Age**, y créeme, no te arrepentirás.

Nintendo AGE

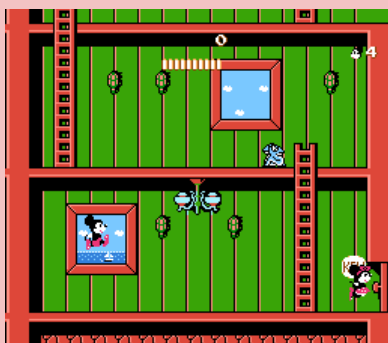
Mickey Mousecapade

Moonwalk



Inicia un juego, ahora oprime y mantén la dirección izquierda en el control 1, y la dirección derecha en el control 2, y con esto verás como Mickey y Minnie hacen el Moon Walk.

Ahora que si inviertes las direcciones antes citadas, entonces Mickey y Minnie se separarán, pudiendo controlar la distancia por la que están separados. Recuerda que el que recibe daño es Mickey, por lo tanto puedes ir avanzando con Minnie por delante: las damas primero.



Super Mario Bros 3

La flor Mágica



Cuenta la leyenda que existe un tesoro muy raro en el Reino Seta. Este tesoro no es otra cosa que una flor, pero no una flor cualquiera, sino una peligrosa flor de fuego, ya que se dice que quien la come comenzará a sentir un ardor en el vientre que lo consume, y que solo los elegidos podrán superar este calor, y con ello ganar la habilidad de lanzar bolas de fuego por las manos.

Bueno, pues gracias al análisis meticoloso de Arturo Macías, se ha descubierto esta extraña flor, que se encuentra en el mundo 5-7 de **Super Mario Bros. 3**

Lo que tienes que hacer es llegar como Super Mario a esta parte del escenario, enseguida descubrir la flor de este bloque sólido, luego de eso dejar que un enemigo te haga mini Mario, y ahora viene el truco: golpea el bloque de interrogación que está junto a la flor, y con eso verás que la flor comienza a brillar. Tómala, y en lugar de convertirte solo en Super Mario, te convertirás en uno de los héroes de la leyenda: **Super Fiery Mario**.



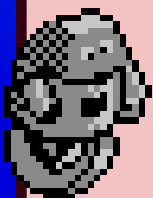
Battletoads

Intocables

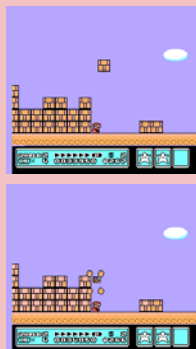
Hay un modo de hacer que las molestas descargas eléctricas de cualquier robot no te hagan daño. La mala noticia es que solo se puede hacer con dos jugadores, pero la buena es que aunque ambos jugadores pierdan una vida seguirán siendo "intocables".

Empieza porque un jugador levante al otro, ahora ambos dejen de preocuparse y permitan que las descargas vengan como les plazca (pero aléjense del dron que pueda ser inestable y explotar), esto hasta que el jugador que está siendo levantado reciba un toque que le reste tres cuadritos, luego de eso se le puede aventar... con cuidado, que somos sapos, no piedras. Luego de eso hay que repetir el procedimiento con el otro sapo, y listo.

Ahora ambos sapos son a prueba de descargas eléctricas.

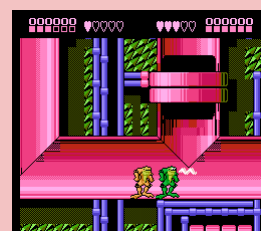
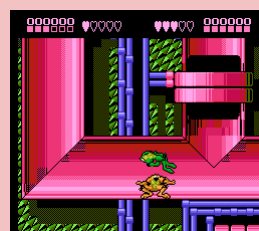
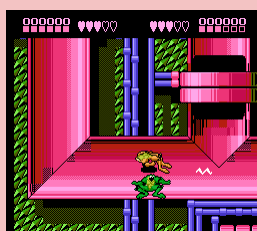


Para un mini Goomba, un mini Mario



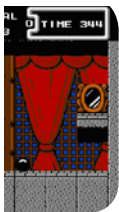
Estando como Mini Mario colócate debajo de un lugar donde caerá un mini Goomba de bloque, no te muevas, y si todo sale correcto entonces el bloque (y su inquilino) será destruido cuando te caiga encima.

Te parecerá que esta es una nimiedad, por eso anda a mirar el acertijo de **Los Lokos de los 8-bits**, para otros detalles de interés.





¡POR LA LUZ QUE REBOTA EN MI BRILLANTE DINERO!



Si no crees en fantasmas ni en monstruos, entonces ve por el tesoro de Transilvania



Dicen los malos picos que en la Luna hallarás la más preciada joya del Universo

Rico Mc Pato (o Tío Gilito) ha tenido la buena fortuna de criar a 3 sobrinos, y junto a otros amigos de la gran Patolandia, se darán a la tarea de buscar por el mundo entero los tesoros que harán que su fortuna se vaya hasta la Luna.

En pato-transilvania, en las Amazonas, y en otros lugares recónditos y (afortunadamente) peligrosos, habrá de valerse de su super (y envidiable) bastón-pogo para darle su coscorrón a todo aquel que quiera adelantarsele.

¡También hay tesoros ocultos, así como piedras preciosas que harán que esto sea más divertido!

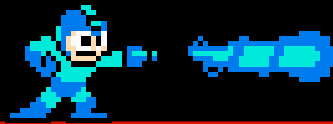


CAPCOM

Para tu Nintendo Entertainment System

TOP 10

Armas Devastadoras



El detestable camino de la destrucción

Saltémonos la justificación sobre lo abyecta que es la Guerra y las Armas, y considerémoslas SOLO para este pasatiempo.

En este TOP están tomadas en cuenta aquellas armas que son portadas por un hombre, nada de vehículos como super tanques, jets, ni "metal yirs".

En fin, aquí un el TOP de **Armas Devastadoras**.

TYGRUS

10. Flinstones

Garrote



Tan primitivo como la rueda, tenemos el garrote de los **Picapiedra**.

A la par del descubrimiento del fuego, los taparrabos, y los troncomóviles, el garrote permitió a **Pedro** ir al rescate de sus queridas mascotas **Dino** y **Hoppy**. Lo mejor de todo es que tanto en la prehistoria pasada como en pleno siglo

XXX, es tan efectivo para aplacar grandes brontosaurios, como máquinas malvadas y futuristas de mentes depravadas. POW!

9. Yo! Noid / Monster Party

Yo-yo / Bat



"Don't worry!"
"With your weapon,
you'll be able to
destroy them easily"

Y subiendo de categoría tenemos una par de objetos de uso común y corriente, pero que por ocurrencia de algún diablillo se les dió un uso bélico (eso lo escaló al 9).

Estos dos inocentes juguetes son dos armas de cuidado en NES, sobre todo cuando son portadas por un maniático por las pizzas disfrazado de conejo, y por un chiquillo fusionado con una Gárgola. Ellos son los buenos por cierto, pero las armas son armas, y ya.

7. Ninja Gaiden / Castlevania II

Dragon Sword / Flame Whip



Dos armas legendarias no podían faltar en esta colección de armas devastadoras. Las he puesto en esta categoría pues por sí solas no son tan tronadoras, así que están condicionadas por sus portadores: el ninja **Ryu Hayabusa**, y **Simon Belmont**.

¿Dijiste **Vampire Killer**?... Simon prefiere jugar con fuego.

8. Captain America and the Avengers

Escudo del Capitán America



Creado para defender al pueblo Estadounidense (y como emblema capitalista, *of course*), el Escudo de *adamantium* es toda una **arma boomerang** en manos del Capitán América. Con esta arma de doble función (ataque-defensa), está asegurada la democracia, la soberanía, la libertad. Y un lugar en el Monte Rushmore de NES.

6. Megaman IV, V, VI

Mega Buster



En vista de que Megaman no podía almacenar las armas de entregas pasadas (adiós fenomenales **Magnet missile** y **Metal Blade**), el Dr. Light hizo una mejora al cañón de plasma, y con la capacidad de almacenar energía y liberarla en un poderoso cometa lo llamó **Mega Buster**.

El **Mega Buster** es tan formidable que el Dr. Light ya ha guardado uno en una cápsula, para el futuro.

5. Operation Wolf

"Mendoza"

La ametralladora *"Mendoza"* no solo potencializa y aumenta la cadencia de disparo de la de por sí veloz ametralladora del soldado de la "Operación Lobo", sino que además permite disparos ilimitados por 10 segundos, y como adicional integra un lanzador de granadas con esquirla más potente que la de *Commando*.

Buitres, cerdos y hasta pollos saldrán bien asados con esta ametralladora que hasta gratis se puede obtener en los ramales y pantanales.

4. Commando

Super Granada

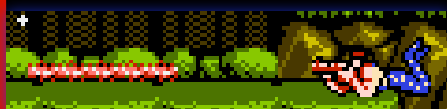
Las granadas en *Commando* se toman vacaciones para estallar, pero si logras descubrir el pertrecho de la *Super Granada*, harás calaquita a todos los soldados en pantalla. No que no tronabas pistolita.



2. Contra, Super C

Laser

El descubrimiento de la emisión de luz concentrada para ser usada como arma, fue bien acogida en el mundo de los video juegos. En *Contra* y en *Super C*, el laser atraviesa hasta los muros para ir a impactarse en los enemigos, y si haces un tiro limpio escucharás como se inyecta todo su poder. Más detalles sobre el *Laser* en *MagazinNES No. 8*.



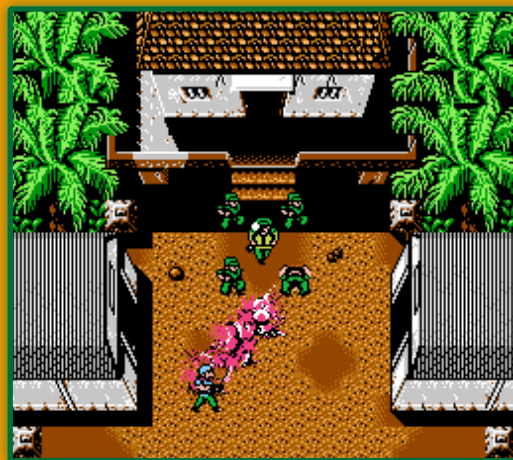
3. Guerrilla War

Lanzallamas

¿Lanzallamas?... esta arma es el mismito infierno!

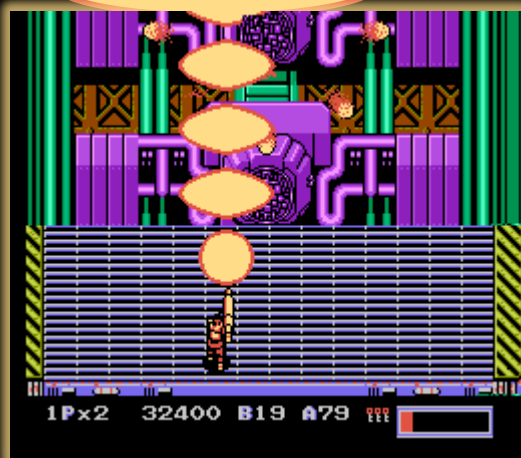
En *Guerrilla War*, el lanzallamas es como un resoplido de dragón, tan grande y poderoso que permite barrer a los enemigos por mucho que se escondan entre árboles, barricadas, diques, o incluso tanques, helicópteros, u otros vehículos.

No solo eso, puedes asar un puerco o una gallina de un solo pasón.



1. Heavy Barrel

Heavy Barrel

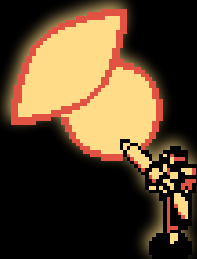


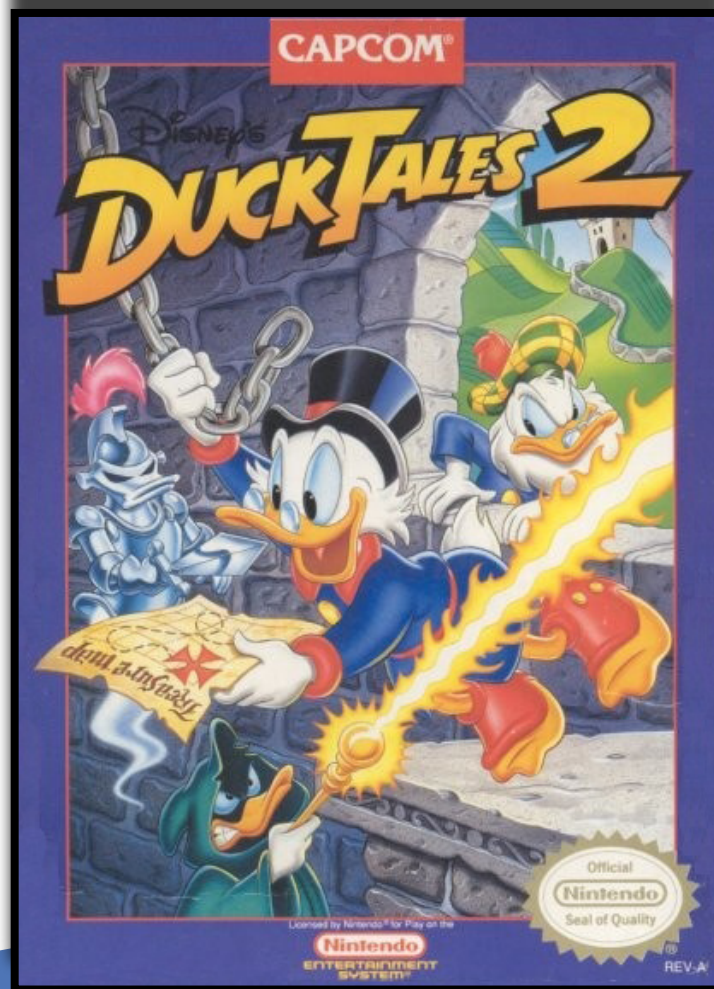
Desmantelada en 7 partes, y cada una de ellas guarecida por una llave, se encuentra el arma más devastadora del Sistema NES: El *Heavy Barrel*.

Más traspasante que el laser, más ardiente que el lanzallamas, y más grande que las agallas de un *NARC*, esta ráfaga plasma hará que tanto humanos como máquinas huyan despavoridos ante el "resplandor de la muerte".

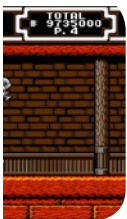
Su uso esta limitado por el tiempo, pero créeme: cada segundo será una eternidad para los desafortunados (tanques, torretas, helicópteros, y fortalezas incluidos) que se encuentren cara a cara con tremendo pistolón, cuyo rango de expansión y velocidad superan al mortífero *"Spread"* de *Contra*.

A la fecha, no se sabe el modo de contrarrestar un arma tan perfecta, increíble, y devastadora como esta.

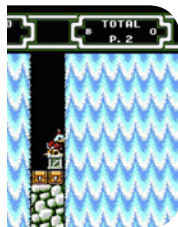




¡CUA... CUA... CUÁNTOS TESOROS PARA MI SOLITO!



Este jefe estira
la pata...
icuac, cuac, cuac,
cuac, cuac!



¡Al agua patos!,
que ahí también hay
tesoros ocultos

El Pato más rico no es el pato a la naranja, sino el magnate de Patolandia Mc Pato (Tío Gilito), quién se ha enterado que siguen habiendo tesoros sin dueño, y sin dudar lo se dice que puede darles un buen hogar.

Junto a su viejo camarada Joe Mc Quack, los sobrinos, y su pogo valuado en oro, Mc Pato te llevará a nuevas cumbres, y a lejanos abismos, con tal apropiarse de su color dorado favorito, prometiéndote muchos ratos de divertidas aventuras.

El dinero lo es todo, la juventud como quiera va y viene.



CAPCOM

Para tu Nintendo Entertainment System

Area 404

Juego No Encontrado



No es que yo me profile por los grandes juegos que hacen alharaca por todo el ático del recuerdo, pero es que, de tanto y tanto juego emulado, ocasionalmente uno se da de bruces con cosas interesantes en ese: el baúl de los títulos Japoneses.

Un ratón llamado "Oswald"

Como decía, si a esa suerte de hallarse un título con buenas notas, se le acompaña por uno de los personajes que más resonará de nuestra infancia (Mickey Mouse, aunque más se parezca a "Oswald, el Conejo de la suerte"), entonces estamos a la vista de algo interesante. Y bueno, para ya dejarme de niñerías, este rencuentro se llama: **Mickey Mouse III: Yume Fusen**.

Para comenzar a describirlo imaginemos una paleta de colores pastel (con azul y rosa predominando), enseguida pongamos a una caricatura con habilidades afines a Kirby, es decir, poco vistas para tratarse de un título de plataformas muy ensayadas, y finalmente impregnemos el firmamento con formas y figuras escolares que se cohesionen a este brillante cuadro, infantil, y sugerente sobremana a los cuentos de hadas, y con eso ya tenemos la primera foto.

Muchos dirán que es una copia del fantástico *Castle of Illusion* de **Sega Genesis**



Algo tiene enferma a Mimi
¡Busquemos la forma de curarla!

(Megadrive), pero luego de descubrir que aquí no funciona "pisar" o "sentarse" en los enemigos, yo agradecí que los retos, desafíos, y adversarios deban ser superados de un modo más ingenioso: con globos inflables. Ese es un ENORME acierto, y se lo debemos a **KEMCO**, el autor intelectual.

¡Globos!... ¿es una fiesta?

Los globos podrán ser lanzados como proyectiles, o **Mickey** podrá tomarlos en sus manos para caer lentamente (como lo hace Kirby cuando aspira aire, o Mario cuando usa su cola de racoon), o dejarlos en tierra y usarlos como resortes para evadir abismos, o para otras bajas argucias, en fin, parece que no hay limitantes si tienes tiempo libre que dedicarle, y lo mejor es que el control es amigable para que experimentes a tu antojo: palabra de estudiante pobre.



El juego esconde innumerables secretos, como las vidas ocultas

El juego se compone de 8 escenarios, todos ellos esplendorosos: el pantano o bosque (con sus arenas movedizas, arañas y plantas carnívoras), el hielo, la enredadera (no esperes encontrar al final de ella a la gallina de los huevos de oro, pero sí al ¡ciclope gigante!), una fábrica de juguetes, o la fiesta de pasteles (con muchos helados, chocolates, bizcochos, y letras danzando), y al final: la madriguera del hechicero, que por cierto tiene ¡4 transformaciones!, además de que debemos enfrentar de nueva cuenta a todos los jefes. Hay también escenarios de bonus, donde las fresas que hayas recolectado te servirán como disparos en lo que parece una galería de tiro, y donde los premios son contenedores de corazón, vidas, energía, y otros más.

Otra parte divertida del juego son los ite-

MIKEY MOUSE III: YUME FUSEN

Por: Tygrus



Este escenario recuerda a Megaman 2

ms, los cuales vienen ocultos en cajitas, pudiendo ser premios o castigos, por ejemplo el rayo, que te dará invisibilidad por tiempo limitado, o el inversor, que hará que las funciones del control se inviertan y, ¡qué divertido será!, ya que dichos items salen al azar. La música se columpia en el mismo sentido que la aventura, y hasta se siente caramelosa, muy afín a todo ese derroche de inocencia y corazones.

Los efectos sonoros son de cuestionarse, pues siendo buenos parecen copia de otros juegos (como el patinado que se oye en los juegos de Sonic). Entre lo destacable de los efectos visuales, el del camaleón y el modo en como te ataca se llevan mi atención.

Me complace decir que hay mini niveles ocultos (algunos acantilados son pasadizos), items y vidas escondidos, y ¡más!

El juego salió de Japón (un poco diferente) bajo el nombre de *Kid Clown*, pero créeme: ver a un "Oswald in Technicolor" mutado en Mickey Mouse es impagable.

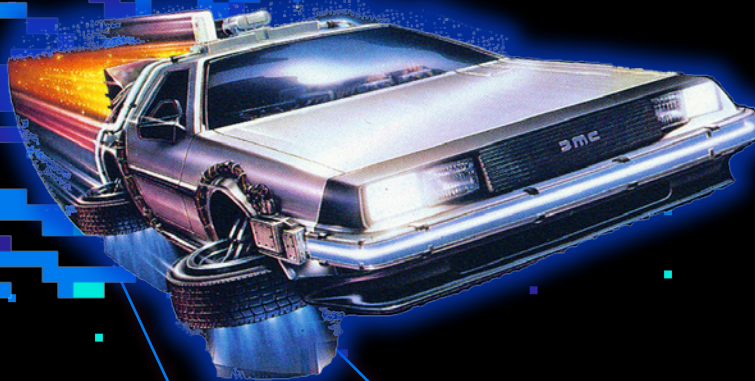
Si el juego se te hace fácil, introduce el código para acelerarlo, y haz que Mickey y Mimi sigan viviendo felices... hasta que el *reset* los separe.



Código para jugarse en modo experto:
↑↑↓↓←→×→00 en la presentación.
El globo verde se hará rosa.

Reportaje Especial

VIAJE EN EL TIEMPO



INTRODUCCION

Un anuncio nos ha impactado: ha llegado el momento de decirle adiós a la videocassettera conocida como NES. A partir de ahora caminaremos solos. Los que gusten podrán suceder sus consolas con el *Super Nintendo*, o todos podemos dedicarnos a otro pasatiempo. Pero por alguna misteriosa razón, al salir de casa nos encontramos al sonriente *Dr. Emmett Brown*, quien nos da la oportunidad de un breve paseo en el *DeLorean* desplazador de tiempo; y como estamos inmersos (¡cegados!) en la emoción de este pasatiempo, tontamente le pedimos hacer un recorrido solo hasta el año 2010, y así comprobar si el mundo es como *CAPCOM* nos lo vendió con *Street Fighter 2010*, y de paso ver qué ha ocurrido con nuestros juegos de NES desde 1985. Ten en cuenta que algo de estática puede alterar nuestra máquina del tiempo (y hacer que las fechas no sean tan precisas), sin contar el hecho de que el tiempo es inversamente e infinitesimalmente proporcional a... algo.

Llegamos a la primera parada, y es aquí donde comienza el Reportaje Especial de hoy.

TYGRUS

1993

El desplazamiento Espacio-Tiempo nos ha traído a un año caprichoso, donde la consola comienza a tener sus últimos albores y sus primeros tumbos de vejez, pero también sus esperadas reingenierías.

Por fin el grueso de la población sabe que lo que parecía una videocassette gris era en realidad un accesorio del tercer infierno para que los niños no hicieran la tarea: un sistema de video juegos casero, o "Nintendo", como a partir de esta víspera se le llamaba a todo juego, fuese o no de Nintendo. En vista de que muchos de nosotros sacábamos el juego sin apagar el sistema (lo que no es recomendable, ciertamente), se decide hacer un nuevo y último modelo de NES, donde los cartuchos se inserten y retiren por la parte de arriba, como una cuestión de seguridad mediana.

Por este simple razonamiento se le apodó "Top Loader" o "NES 2", quizás para hacer sentir seguridad a los consumidores, dados los rumores infundados de su próxima desaparición, y que como en respuesta a ello se mostrara que el sistema se revolucionaba. Si algo era evidente para uno que dos listillos, era que solo se trataba de uno más de los esquemas de negocio de la empresa, y desde luego: como negocio es entendible toda esa profusión.

Técnicamente este es el NES-101, una copia del Famicom, con los controles también modificados para que pareciesen de Super Nintendo. Su color fue gris/blancuzco, aunque llegó a haber en color café/dorado. Cabe aclarar que era 100% compatible con juegos y periféricos pasados.

Como la piratería estaba en boga, hubo que hacerle discernir a la gente que este sí era el sistema original de Nintendo, y no un "Family" pirata como esos que no dejaban de mutarse y replicarse.

NES-101



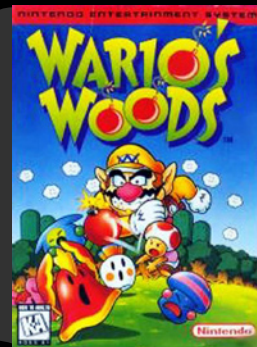
1994



El Super Nintendo viene pisando fuerte, y el sistema NES, andando a 3 pies, ya no se puede sostener por más tiempo, de hecho asombra ver que a 3-4 años de su sucesión siga habiendo nuevos juegos.

Para 1994 se programa el último juego para Famicom: **Adventure Island 4**, el último para el mercado Japonés quiero decir, pues nunca arribaría al resto del mundo. Para los Occidentales, el marrullero de **Wario's Woods** es quien viene a clausurarnos el sistema, arribando a América en diciembre de 1994, pero hasta 1995 en Europa. **Wario's Woods** para SNES aparece simultáneamente, tal vez con la intención de que el vulgo comprendiera "dónde" continuaba el legado.

Hay que agradecer que, pese a este escenario esperado, juegos como **Megaman VI**, **TMNT Tournament Fighters**, **Kirby's Adventure**, y **Star Tropics II**, fueran como una justa prima de retiro.



Aunque el último juego para Europa fue **Wario's Woods**, en 1998 arribaría **Tiny Toons 2**. Yo pienso que Spaco quería experimentar con el mercado, y ver la reacción del troglodita Nesero.



GRAFICOS, SONIDO, SECUELAS

El **Super Nintendo** tiene unos zapatos muy grandes por llenar, pues ¿cómo hacer el cruce de la tecnología que se poseía con ese ingrediente mágico que el **Nintendo** llevaba?...

La corrección y mejora gráfica, así como la sonora parecen ser la solución, llevadas de la mano con las secuelas. Con eso se pensó/piensa/pensará (fallas técnicas: esta saltando el indicador del tiempo) que la memoria terca y razonadora con base a un arreglo de pixeles, tendría un desahogo a sus penas.

Sagas como **Castlevania**, **Contra**, **Mario Bros**, **Megaman**, fueron las que formaron parte del conciliábulo, y ciertamente lograron cosas soberbias, tanto por sus gráficos como por el entretenimiento que daban, pero... ¿fueron realmente la panacea esperada?...

Los gráficos, como dije, es bien cierto que consiguieron colar al jugador a una nueva generación de juegos, con nuevas expectativas ya no evolutivas, sino definitivas: se quería realismo a como diera lugar, o realidad virtual, algo enredado el término para el cual no había un silogismo como tal, y de esa contemplación se pasó a cuestionar gráficos, comenzando a perderse la "esencia" vivificadora de lo que era el **NES**, donde los gráficos solo eran como un brazo derecho.

El sonido también fue parte fundamental para cuajar cualquier fórmula o química que se quisiese hacer, incluso al comprar el **Super Nintendo** se tiene un manual sobre cómo conectarlo al estéreo, no obstante que el "MONOAURAL" fuese/sea disfrutable.

Podría decirse que esa vorágine de ideas/propuestas, perceptibles mayormente por los sentidos, habían pervertido lo que tiempo atrás se esperaba del **Sistema NES** (y como que por aquí empieza la pelea generacional de consolas): magia. Y así, seguía faltando "algo".

Ladeémonos un poco, para no mirar esos *gogglezotes* rojos con tripié, y veamos que pasa con la consola.



GUERRAS "CONSÓLICAS"



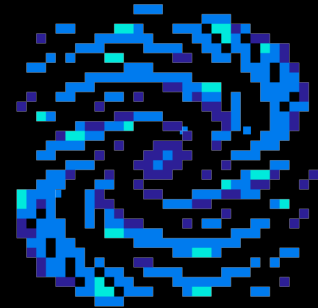
Haremos la parada en un evento que nos pide aventón: la guerra de las consolas.

¿Por qué habría de ser importante citarlo?... porque un evento con tanta ficción y caracterización (como la legendaria saga de **George Lucas**) también afectó el futuro del sistema, o digamos su pasado... otra vez esta chiva, digo, el *condensador de flujo* está fallando. Veamos.

El decenio noventero fue clave para hundir, levantar, cambiar, pisotear, piratear, retocar, imitar, y hasta gimotear por las consolas: más allá de la evidente batalla entre **Sega** y **Nintendo**, competidores como **Sony**, y su propuesta de Disco Compacto, habrían de agitar las aguas, sin citar otro avión que se aproximaba por el horizonte: **Microsoft** y su caja negra.

Para el **NES**, eso significó que las consolas piratas aprovechaban de algún modo las fricciones entre fabricantes, de tal suerte que como ya no "tenían" de donde sacar juegos, lo que hacían era inclinarse por compilar multijuegos, hacks, y otras cosas de pantano, y de ese modo ya no teníamos que ir comprando juego por juego (cada vez más difíciles de conseguir), sino que era más fácil comprar una consola pirata, y con ella algunos multijuegos para así abarcar los 999 del sistema con menos jalones al bolsillo. Amén de ello, es por estos años que la Emulación entra al campo de juego... y las **PC's** pasaron a ser artículos de primera necesidad.





REMAKES



Un punto resuelto y poco evidente de ese tiempo, era que un tifón de entretenimiento como el que generaba el **NES**, no podía quedarse sin una masa en la cual impactarse... es más, la pregunta a formular sería: ¿seguimos teniendo una fuerza eólica de este volumen?...

Como los gráficos, sonido, y las secuelas, parecían no impactar lo que se dice impactar (como acabamos de hacerlo con esa boya antigravedad), la siguiente correctiva a aplicar obedecía al rediseño de grandes juegos, una ligera reingeniería que “mejorara” el producto, y que obedecía al nombre de “Remake”.

Desde **Super Mario Bros. All-Stars**, el esfuerzo parecía valerle, no solo conjuntando 4 juegos, sino mejorando su calidad visual. El resultado fue bueno, pero pillábamos a más de un jugador traidor regresando al **NES**, a jugarlos por separado.

Y es que el mercado es demandante y suuuuumamente caprichoso, al punto que si a alguno de estos juegos se le quitaban aunque sea los más mínimos errores en su programación, perdía atractivo.

¿Y si lo hacemos portátil?... **Super Mario Bros. Deluxe** para el **Game Boy Color**, considero que fue lo más parecido a un loable **Remake**, donde los gráficos (por ser igualmente de 8 bits) lucen idénticos, pero además el juego reunía mini-juegos entretenidísimos, y algunos extras que lo hacen tan divertido como el primer **Super Mario Bros.**

Aún con las cosas buenas que lleguen a tener los **Remakes**, no podemos detenernos aquí, ya que no se ha esclarecido “eso” que tenía el **NES**, así que veamos más cositas de este futuro/pasado que puedan ponernos en el camino correcto.

e-READER

Si el síntoma se llamaba nostalgia **NES**, y **Dr. Mario** no podía detectar la enfermedad, pronto otro miembro de la familia caería enfermo: el **Game Boy**.

No es que el sistema fracasase, no señor, recuérdese que hablamos del paso del **NES** por los sistemas portátiles.

Digo esto porque fue un hijo muy gastalón, pues le rascaba al bolsillo con versiones prometedoras que en teoría continuaban con el sentimiento del **NES**, pero como dije, nada en claro, o en color, salvo poquísimos juegos, entre los cuales he citado **Super Mario Bros. De-cache**.



Esa cara no parece de convencimiento, por eso entraré en detalles: lo primero que se le recetó a este sistemita fue lo mismo que al **Super Nintendo**: sobredosis de gráficos, lo mejor que se pudiera, que por lo diminuto de la pantalla hacían un buen trabajo. Hubo momentos de júbilo, como la llegada del **GBA**, sistema que en su versión **SP** al menos yo respeto como al mismo **NES**. En él, ya no había un **SMB All-Stars**, sino que ahora había un cartuchito por capítulo, además de que por un tiempo se probó con un invento llamado “e-Reader”, que era un lector de tarjetas tipo naípe, las cuales o se compraban por separado, o venían como bonus en la compra de tus juegos. En el caso de **Super Mario Bros. 3**, que diga, **Super Mario Advance 4**, se tenían niveles extras, demos, power-ups, etcétera.

Hubo otros juegos que dieron el salto estupidamente, pero como lo hice notar en algún momento precedente: se turba esa voluta de humo etéreo que solo el **NES** sabía formar.



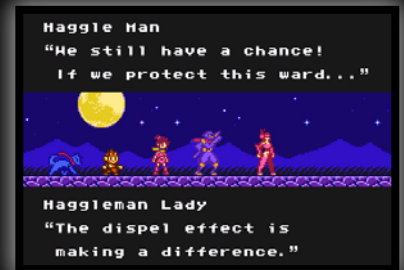
LLEGA LA MODERNIDAD... Y MASTER ARINO



La Sociedad ha evolucionado: los cuchillos son eléctricos, las teles planas (ups!, ni me había fijado que la mía era ovaladita), y los video juegos ya no son solo para "callar niños", ya que se les concede el honor de ser instructores perfectos de mentes privilegiadas.

Y bueno, a la ecuación de todo lo pasado en el pasado, se le suma un simulador de vida. La serie **Game Center** (o **Retro Game Challenge**), relata la enfermiza obsesión de un chiquillo, de nombre **Arino**, por los Video Juegos Retro (breviario cultural: **Arino** existe en la realidad, y participa en un programa Japonés de la misma categoría). En este juego, o mejor dicho, en esta paradoja temporal, **Arino** se hace de un amiguito con quien comparte todas sus adquisiciones de juegos "Retro". Claro, eres tú quien jugará el papel protagonista: interactuando con tu amigo, comprando y leyendo revistas de Famicom, siendo regañado por los mayores, dispersando rumores y mitos, y por supuesto: jugando los juegos que a **Arino** le irán comprando según el momento de la historia, juegos con todo el esqueleto de los clásicos de **NES**, muy recomendables por cierto, incluso con detalles como que dichos juegos tendrán parpadeos y glitches visuales, que tendrás que soplarles para volverlos a la normalidad.

Este modo de vivir los juegos es interesante, y sobre todo es lo que yo considero lo más parecido a una vida extra del sistema, incluso más allá de la mayoría de los **Remakes** y otros intentos de emulación.



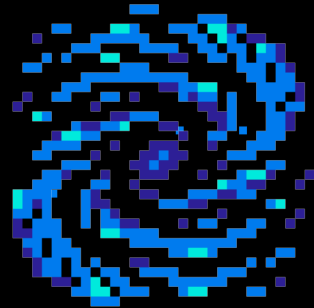
CONSOLA VIRTUAL



Finalmente, si no puedes contra la ingrata multitud, únete a ella: **Nintendo**, viendo que los gráficos 3D y ultra-texturizados, los juegos innovadores, los juegos especializados (y de géneros algo extraños), los remakes, los relanzamientos edición limitada, las cartas, los sistemas portátiles, el sonido ultra limpio, y las consolas revolucionadoras, no hacían aquella malévola química, se dice <<vamos a revivir al Sistema>>, o mejor dicho: sus juegos.

Esto claro, siguiendo el paso de la modernidad, pues valiéndose de la conexión por internet, los juegos pueden ahora ser descargados directo a tu consola, pagando por ello con puntos que se compran con dinero.

La pregunta acerca de dónde quedó el manual y las cajas, y toda esa parafernalia que usualmente iba a dar a la basura, la discutiremos en otro momento, ahora aprovechemos que estamos mirando el futuro para saber lo que es clave del sistema, no sea que el viejo **Biff** ande por aquí y nos quiera robar esta información de almanaque.



HACKS



Mientras tanto, en un momento inestimado del tiempo, los piratas siguen tirando de las riendas de sus programadores: ya no querían que solo cambiaran el personaje primario por otro más atractivo... querían más progreso al respecto. Algunas veces vemos que los juegos que conocíamos vienen con opciones extra (elegir vidas, niveles, etcétera), que era como incorporarles un **Game Genie**, pero hay otros trabajos igualmente resaltables que iban por el crecimiento tanto en vertical como en horizontal.

Algo de eso se te tiene reservado para un Reportaje futuro de **MagazinNES**, pero por ahora no puedo dejar de citar a **Super Mario Adventure**, o su secuela **Luigi VS Mario**, ni tampoco juegos como **Super Shinobi** o **Super Contra 7**: juegos dignos de ser considerados parte de toda una nueva legión de títulos que prolongarían el sentimiento, ese mismo que

hasta ahora no he sabido definir, pero para el cual es menester seguir hurgando en los cumpios del tiempo.



HOME BREWS

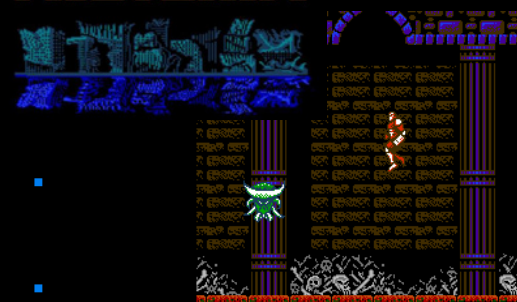
Y bien, como todo lo probado no aligeraba el síndrome nostálgico acompañado de paranoia depresiva B, se vuelve imperativo suministrar un remedio casero.

Juegos como **Grandtheftendo**, **Neotoxin**, y otras promesitas de una nueva era morlock de **NES**, vienen a avivar las ascuas de esperanza que algunos de nosotros guardábamos en casa, y gracias a la emulación se puede tener un resultado, digamos, algo pobre, pero respetable, siempre y cuando hablemos de improvisación y creación con creatividad (no simple hack).

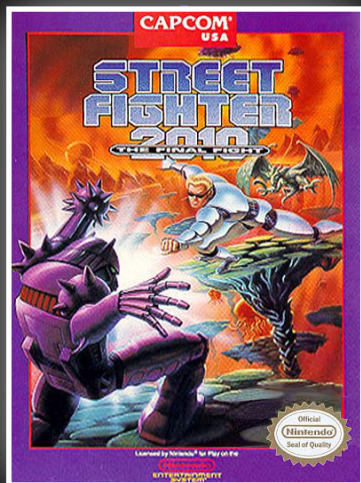
Dado el auge de la serie de robo de autos, una morbosa versión para **NES** es aguardada ansiosamente (so pena que para los sistemas portátiles de la gran "N" ya haya capítulos violentos de la gran "P"), una promesa que se mantiene en pie, pero que hizo palpar miles de corazones.

Neotoxin por su lado inicia con demos descargables, en donde antes de ver al recio soldado de esta captura, teníamos a un gato anaranjado alzando las manos y lanzando bombas...

Los parches que traducían los viejos juegos japoneses no aparecidos en Occidente, así como las conversiones de formato .fds a .nes, entran en esta categoría.



2010



Hemos llegado al 2010, año que no será de Ken de **Street Fighter 2010**, sino un año más promisorio para el robot del "Computador Encapsulado": **Megaman** en su episodio 10.

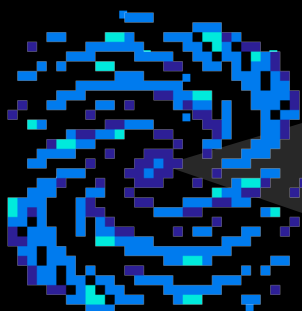
Si bien las sagas X y Zero fueron todo un hito para la casa, el resentimiento por no ver a un Megaman en píxeles era grande.

Un brebaje experimental se tuvo que hacer para la "nostalgia" (palabra que cada vez me queda menos clara, por la costumbre de a todo decirle "nostalgia"), algo que de algún modo podríamos llamar "Renacimiento".

Juegos como **Contra** y **Castlevania** probaron la fórmula, pero **Megaman** puso un ingrediente especial llamado *pixelidos-pixelis*, y así, no solo se respetaron los valores del juego (por muy tontos u obtusos que pareciesen), incluida su dificultad, sino que también se conservaron los píxeles o figuras muy aserradas, sin omitir todos esos argumentos y dramas "de la caña" que los video jugadores retro gusta(mos) de platicar hasta el hartazgo.

Contabilizando rápidamente, las primeras 6 partes aparecerían para **NES**, la 7 para **SNES**, y la 8 para **Play Station**, era la hora de reincorporar la saga pero con los elementos que he citado, y así fue como **Megaman 9**, descargable para consola **Wii** vía **WiiWare**, se arriesgó al píxel.

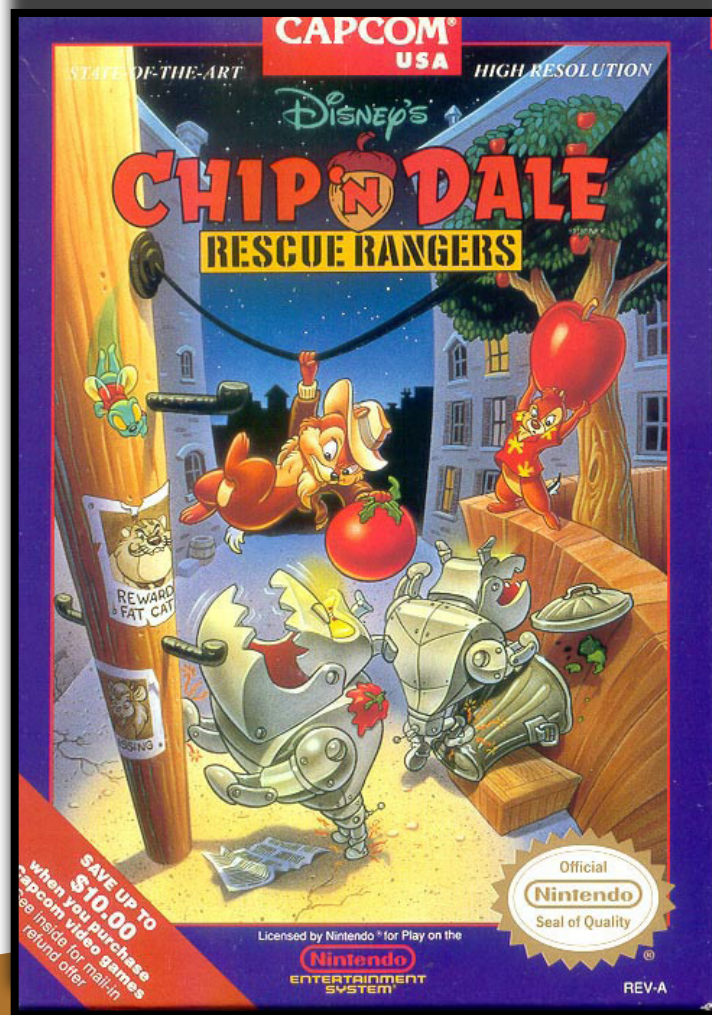
Como decía, estamos en 2010, un momento en el tiempo donde la superstición nos augura éxito para **Megaman 10**, que se descargará por el mismo medio que la novena parte, éxitos probables para los que incluso se ha respetado el "original" tratamiento gráfico de los "peculiares" **Box-Art**.



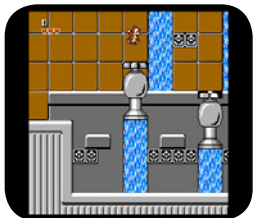
Bueno, el **DeLorean** ha consumido casi todo el suministro de combustible, quedando apenas el suficiente para regresar a los 80's, lugar donde aterrizaremos en un momento más para seguir disfrutando de **MagazinNES**, y de todas las delicias que el mundo de este entonces ofrece, por supuesto: el Sistema incluido.

Quizás en un futuro próximo, en que el **Doc** pueda hacer que las cáscaras de plátano y las latas hagan correr la máquina del tiempo, podamos hacer otro tour, uno más allá de este 2010, para así mirar al rostro del destino manifiesto, y quizás ahora sí dar con el secreto fantástico del Sistema **NES**, secreto que sigue bien guardado bajo candado de 8-bits. Mientras tanto (en que también podamos manipular sus juegos con el cerebro, o verdadera realidad virtual) tendremos que hacer algo tan primitivo como presionar botones rojos y negros, pero tan novedoso y anti-modal como divertirse.





UN GRUPO DE RESCATADORES COMO NUNCA LO HA HABIDO



**Una pequeña
Aventura de
grandes
proporciones**



**La persecución del
gato y la ardilla debe
tener un final feliz:
¡captura a Fat Cat!**

Gadget esta perdida, pero por suerte los detectives y rescatadores (y sus fervientes admiradores, hay que decirlo) Chip & Dale, Montoya, y la libélula Zipper no se quedarán de brazos (y extremidades) cruzados.

Pero hay algo igual de extraño en el caso del queso perdido: los 10 niveles de este juego se han visto rondados por Raquet Roo, Buzzbomb, Hawk Bomber, perros mecánicos, ratas robots, y otros bichos de zoológico, lo que nos hace creer que Fat Cat está detrás de todo.

Ya sabes tu objetivo, así que une al equipo de rescatadores, en esta bonita búsqueda con campo para 2 detectives simultáneos.

Para tu Nintendo Entertainment System



CAPCOM

Hechos en casa, hacks, nuevas apariciones, nuevas creaciones, secuelas perdidas, prototipos, sin licencia... y más, concebido en:

EL LABORATORIO

Duck (Maze)



Nombre: Duck (Maze)
Categoría: Clon sin licencia
Sistema: NES
Fecha: 1990
Desarrollador: Bit Corp
Publicista: HES Interactive

Trabajando de la mano con **TENGEN**, **HES Interactive** es una compañía Australiana de la era **NES** que publicó **Duck Maze**. Pero lo particular de "**Duck**", es que en realidad fue desarrollado por **Bit Corp**, siendo su único trabajo para **NES**, y comprenderás la razón de esto cuando leas lo que sigue.

En 1985, **SEGA** lanzó un juego para **Master System** de nombre **Doki Doki Penguin Land Uchuu Daibouken** (basado, como se supondrá viniendo de **SEGA**, en un Arcade de igual nombre), título que para 1990 sería clonado por **Bit Corp** para **NES** (como dato de trivia, hubo una versión para **GAME BOY** en este mismo año), cambiando al pingüino por "**Jack El Pato**", y el nombre del juego por **Duck (Maze)**.

Duck Maze (o **Duck**, como mejor se le conoce) es un juego de género puzzle estelarizado por un pato y su huevo del tamaño de **Adventure Island**. De lo que se trata es de arrastrar dicho huevo por un descenso de varias pantallas en vertical, para llevarlo hasta la mansión del pato, valiéndose para ello de empujones, y de picotazos a las partes blandas del piso para así abrirle camino.

Las reglas son que no debes tirar el huevo por más de 3 bloques de altura o se explotará, para ello hay una pequeña barrita que se mueve paralela al huevo, y que te mide los tres bloques. Otra regla es que cuando

el huevo cae en un hoyo del tamaño de un bloque, no habrá poder humano que lo pueda desatorar, quedándose solo la opción de pisarlo para hacerlo un gran huevo estrellado. En el descenso hay enemigos, como el gato o perro (no le veo muy bien la forma), a quien si nos lo encontramos de frente nos dará un empujón de varios cuadros de distancia para aturdirnos (ilíbstrate estilo **Street Fighter II!**), y ense-

guida festejará lo fuerte que es, pero si llega al huevo lo reventará. También hay un zorro, al cual (por suerte) podremos ahuyentar a picotazos, aunque también él puede ocultarse entre las plataformas (cosa que el perro no puede hacer), y si te demoras aparecerá junto al blanquillo para tronarlo.

Se dice que en total hay 20 niveles (luego de eso se repiten, según leí, pues yo no lo he terminado), y aunque el primero es algo sencillo, poco a poco la dificultad comienza a mellar el ánimo, además de que descubres que no hay un progresivo grado de ingenio como en puzzles que se le parecen, digamos el **Lolo** o **Kickle Cubicle**.

El juego es para 2 jugadores, alternando turnos según se pierda una vida.

No hay muchos items o herramientas, de hecho solo hay corazones que dan puntos (picotear al zorro también da puntos), y un ladrillo que se puede empujar para aplastar al perro y/o al zorro (algo así como en **Dig Dug** o **Mr. Do**), o te permiten (más importante) hacer un peldaño donde podrías rodar el huevo para que no se rompa, o cubrir huecos por donde el huevo se te podría colar (sin ofender).

Solo hay una melodía, la cual no es mala para tratarse de un programador que solo hizo este juego, pero si sabes el estudio y paciencia de un puzzle, entonces te cansas de oírla "ring" y "ring".

El juego fue vendido de forma individual, aunque poco después la misma **HES** lo comercializaría en un multijuegos de nombre "**Total Fun Pack Compilation**".

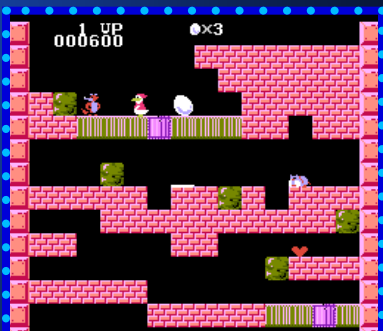
Bueno, pues como **Sísifo** de los video juegos, creo que rodaré por unas 18 horas más este huevo, como castigo por las parafilias y lujos indebidos que "**Jack El Pato**" se está dando.



Si te demoras, de entre los ladrillos emergerá el zorro, rompiendo el huevo



El pato Jack no se conforma con un nido: debe criar a sus patitos en una lujosa mansión

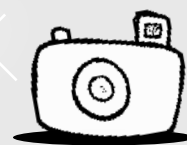


Repitan conmigo:
"Zorro, no te lo lleves"



Puedes ahuyentar al zorro a picotazos, pero el perro es de armas tomar

De Fotografía



¡ GUERRA !



"Hubo una luz, y el mundo se hundió en el caos"

Hoy he querido anexar a nuestro album de recortes algunos eventos clave en las guerras llevadas al Sistema; solo algunos, pues hurgando en la biblioteca del NES bien podrían cabernos dos veintenas de capturas, razón por

la cual eventos como el cataclismo en Megaman, la guerra Alien de Contra, el conflicto Noraficano de Desert Commander, o los garrotazos en el medioevo de Romance of the Three Kingdoms, se han hecho de lado.

Por otro lado, hay sugerencias a la guerra esparcidas en algunos otros juegos, las cuales también he querido poner por ese gama bélica que manejan.

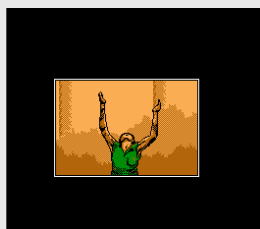
Tenia razón Jacinto Benavente con eso de que "el pretexto de la guerra es la paz"



-Tygrus

PLATOON

La inocencia es la primera baja de la guerra



La academia lo galardonó, y OCEAN no quiso excluirlo en la introducción del juego del mismo nombre: un soldado abatido por el fuego furtivo de los guerrilleros Vietnamitas levanta los brazos al helicóptero que habría de llevarlo de regreso a casa... casa... que lejana y maravillosa suena esa sola palabra.

RAMBO

El verdadero "One-Man-Army"

¿Quién podría salvar a un grupo de prisioneros de guerra mejor que un traumatizado boina verde a prueba de balas?...

Todo parece correcto, hasta que el muy bruto acepta ir nomás a tomar fotos.

Si el Capitán América lo viera, seguro le gritaría a la cara su frasecita "¿crees que la 'A' de mi frente significa Francia?"



OPERATION WOLF

Felonía

Operation Wolf es un título que busca de algún modo vestirse con el verdadero espíritu patriota etcétera, etcétera, etcétera.

Esto lo hace desde el momento donde te dice que irás a rescatar a unos prisioneros de guerra: niños, mujeres, y viejos, ya sabes. Pero si con eso no te sientes sediento de sangre, entonces el juego se pondrá más gráfico: el rehén que huye del campo de prisioneros, siendo perseguido por un felón (con "f"): ¿lo ayudarás aunque tengas que quitar una vida?... cuestión de escrúpulos.

Y es que solo podrás obtener un buen final (y tu reclutamiento oficial, así como condecoraciones) si acabas con un ejército a cambio de (como máximo) 5 prisioneros.

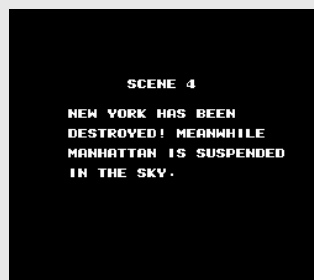
Fé de erratas: ¡también hay soldados gordos y feos y sin rasurar escuchándose con inocentes!, y hasta por ahí verás a un soldado soplón muy parecido a Fidel Castro.

No hay duda: la guerra es un asco.



TMNT 3

El proyecto Manhattan



"Nueva York ha sido destruida"... eso en el mundo de la ficción pasa a cada rato, pero lo aterrador es lo que le sigue a la frase: "Manhattan está suspendida en el aire".

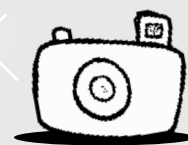
Cómo olvidar al Little Boy: la primera bomba atómica del proyecto Manhattan, en la segunda guerra mundial.

Y si seguimos infiriendo, tenemos que Oroku Saki (alias Shredder o "Destructor") simbolizaría el eje Berlin, Roma, Tokio.

Y aunque en la guerra y el amor todo se vale: ese fue un golpe bajo mis tortugas.



De Fotografía



¡GUERRA!

MAD MAX

El Oro Negro

To understand you must go back, to when the world was powered by the black fuel. For reasons long forgotten, two mighty tribes went to war and touched off a blaze which engulfed them all.

"Para entender hay que ir atrás, a cuando el mundo era alimentado por el combustible negro"

"Por razones hace mucho olvidadas, dos tribus iniciaron una guerra, creando un incendio que acabaría con todo..."

Solo pregúntate porqué el poseedor de un veloz V8, llamado el guerrero de la carretera, es visto frecuentemente solo y a pie... ¿será una profecía, o mera ficción?...

Lo más notable es que hasta un bárbaro como Humungus tiene su filosofía para la guerra al decretar que "se ha derramado tanta sangre, que nadie puede decirse inocente". Y eso, hasta el chico bestia lo entiende.

GODZILLA 2

La guerra de los Monstruos

Como ícono Japonés, "Godzilla: El Rey de los Monstruos" (o la iguana nuclear), es la representación y reproche de toda arma nuclear, así como el recuento de los daños de una de las guerras más cruentas y perversas del hombre, rememorada tristemente por las bombas atómicas que destruyeron Hiroshima y Nagasaki.

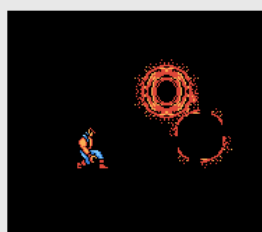


Mira qué bonita foto aérea de la presentación: digna de un Pulitzer.

Por cierto, hasta donde sé, todas las guerras son de monstruos.

P.O.W.

Escape de prisión



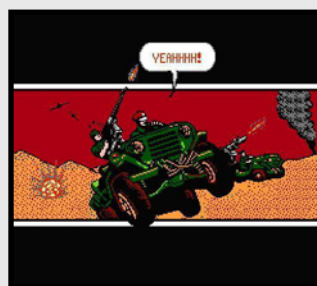
Utilitarismo: no vayas por un prisionero si perderás dos soldados (diga lo que diga Spielberg y su soldado Ryan). Conocedores de esta teoría, nuestros protagonistas: prisioneros de guerra, saben que tendrán que rascarse con sus propias uñas, y sin explicarnos cómo consiguieron tremendo trinitrotolueno (foto del escape), abren santo cielo boquete en la prisión, donde inicia el juego.

Y bien, olvidando cómo otros juegos representan a los prisioneros (harapientos sin rasurar, por lo común), aquí tenemos un par de fornidos comandos más que listos para vender caro el pellejo.

En el mundo de la guerra de SNK, hay de todo: hasta super soldados con listones "junta-pulso", comprando dinamita con cigarrillos.

JACKAL

Perros de guerra



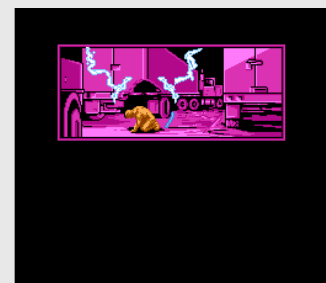
Todo parece de lo más normal en Jackal (destrucción y matanza en un endiablado Jeep), pero si consigues pasarte un nivel sin perder una vida (recuerda que en los video juegos la vida retoña), entonces obtienes esta foto, donde los soldados hacen ver la guerra como todo un paseo dominical. Yeahhhhh!

TERMINATOR 2

¿Génesis u Apocalipsis?

Una guerra por el futuro es también una guerra con sus causales presentes.

Y eso no es tan importante como el juicio final, donde si la justicia es ciega, entonces no sabemos si será el nacimiento de la humanidad o de la máquina, y ni siquiera si es mejor lo uno o lo otro.



NORTH & SOUTH

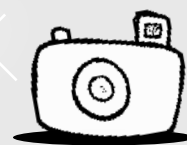
La guerra sí tiene ganadores



Una guerra no tiene que ser entre naciones para que sus estragos sean notables, pues aún con un Norte y un Sur en pelea, las únicas ganadoras son las aves carroñeras... y uno que otro caballo.

¡Brutal toma!, seguimos buscando al fotógrafo.

De Fotografía



¡GUERRA!

CABAL

El cráneo alado, pero el corazón púrpura



En el nombre de la paz la muerte se regocija cuando hay guerra. El nombre le va perfecto al juego, en cuya presentación podemos ver la metáfora de la misma guerra: una gran calavera con alas, entre las llamas azules del infierno.

Cómo me fascina el simbolismo de todos estos artilugios y oropeles bélicos hechos videojuego.

NARC

Guerra contra las drogas

Y en un campo de batalla urbano se libra una guerra muy distinta: contra de las drogas.

Afortunadamente, en NARC existe un Super Computador que nos permite tomar fotos ultra secretas, algunas tan importantes como esta de aquí, donde descubrimos que ¡Mr. Big vive aún después de que le arrimamos tres tremendos cohetes!



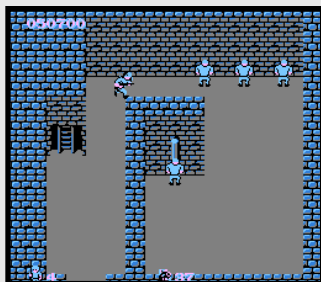
¿Te imaginas si el Narcmovil cayera en manos enemigas?...

COMMANDO

Rescate de prisioneros

Commando es otro de esos hombres que ha de arreglárselas solo para orinar y al mismo tiempo hacer disparos.

En esta toma al menos se dió el tiempo de rescatar algunos prisioneros, aunque si piensas que una captura como esta no tiene relevancia en un juego de NES, recuerda que estamos en el año de nuestro señor de 1984, cuando a la gente no le importaba siquiera si el juego tenía una historia escrita, mucho menos ocupaciones de tercer orden.



THE HUNT OF THE RED OCTOBER

Sabotaje

Entre River Raid y Jungle Strike, existió un simulador de batallas navales que también hacía "touuuu", protagonizado por un submarino: El Octubre Rojo.

En este simulacro se tiene el control del sumergible, luego de que su capitán decide que ya no juega para el equipo de casa, sino que traiciona al viejo hoz y martillo. Pero el destino es gracioso, porque en pleno viaje se descubre que ¡el submarino ha sido sabotado!

Siendo los rusos los inventores de este artefacto, uno de los episodios del juego se firma con "sabotaje".

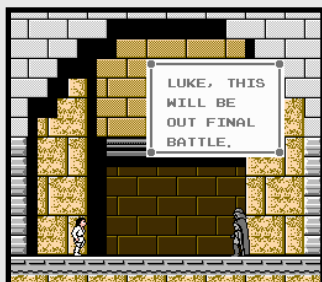
En realidad la captura del "sabotaje" es buena, pero existe una más



interesante: un "salvavidas" llamado CCCP, en una pantalla de GAME OVER.

STAR WARS (Namco)

Padre VS Hijo



Star Wars es épica en sí misma, mas aquí tenemos uno de los momentos cumbre que definirán el curso de esta guerra entre Galaxias, cuando el joven Jedi Luke Cielo Andante (o sea Skywalker) es retado a duelo por el lado oscuro: Darth Vader.

Gane quien gane, el Imperio siempre está en posición de contraatacar.

Que la fuerza nos acompañe.

Si desde tu campo de batalla tienes algunas capturas más que agregar, estamos a tiempo de hacerlo, todo sea porque ni una guerra más tenga lugar. ¿La paz del mundo?... ¡¡¿por qué no?!!



UN CABALLERO QUE NO SE OXIDA A LA PRIMERA LAVADA



**¡Epa rufián!,
ibúscate a tu propia
princesa!**



**¡oh-oh!, esta turba
de zombies me ha
sorprendido en
calzoncillos**

Es Arthur un caballero de plateada armadura quien, al dar un paseo con su chica, es emboscado por un travieso y espeluznante diablo. Sin alas para seguirle el paso, tendrá que cruzar por las más tétricas "bocas de lobo" de ultratumba para ir al rescate.

Lanzas, antorchas, dagas, y todo tu aplomo de plomo que debe responder con agilidad al control, será lo que te llevará al cuartel del mal para darle una tunda a quien quiere comerte el mandado, y que de ese modo puedas terminar tu día de campo en calzones.

¡De prisa caballero! ¡es hora de atajar el mal en nombre del bien y la decencia!



CAPCOM

Para tu Nintendo Entertainment System

Háblale a La Mano

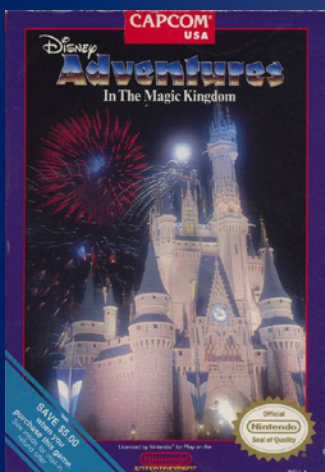
¿Algún problema para pasar niveles, atasco en tus juegos favoritos, dudas existenciales?...



HÁBLALE A
LA MANO

Terminaciones en el nombre de los juegos

He visto que muchos juegos tienen unas letras entre paréntesis, ¿qué significan esas letras y/o símbolos?



Al existir juegos Europeos, Americanos, Japoneses, Australianos, etcétera, donde el idioma es, por lo general, lo que los diferencia, se vuelve necesario identificar cada una de estas versiones, y para eso se utilizan estas letras y números.

Aquí tienes dos tablas con los principales símbolos y letras que te encontrarás en cualquier biblioteca de juegos de NES (donde también haya piratas, no licenciados, y otros más). Las terminaciones que van entre paréntesis se refieren al país o región de la versión, mientras que las terminaciones en corchetes se refieren a algunas características del juego (un juego puede tener más de una terminación).

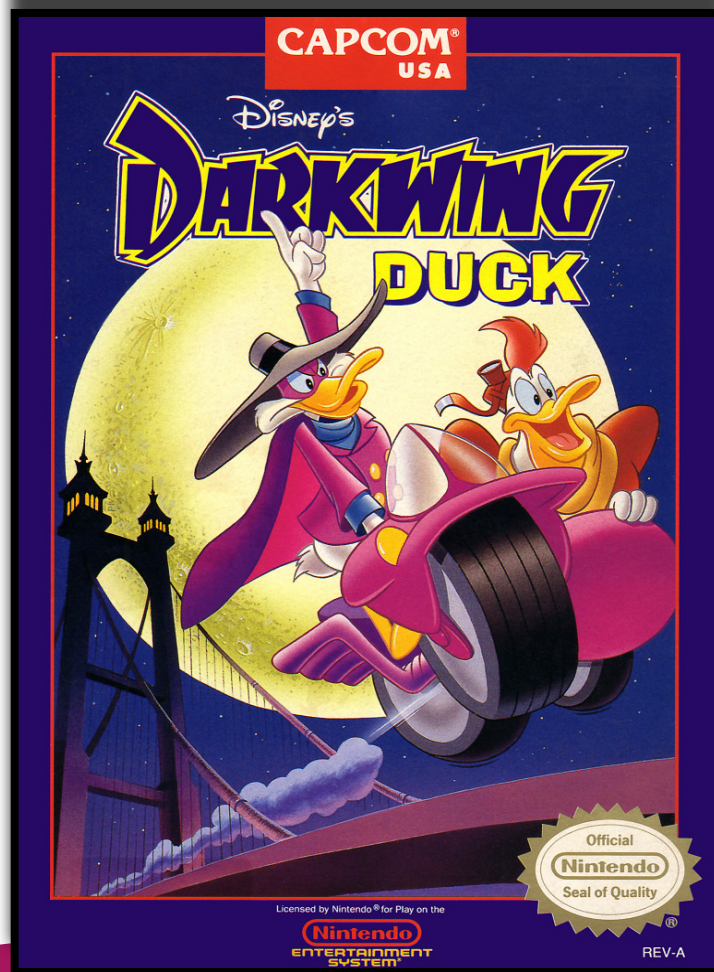
Estos códigos vienen enlistados en el "GoodCodes (c) Psych0phobia, 2001"

Este es un ejemplo de un mismo juego en dos versiones, dependiendo la Región donde se venda

CÓDIGOS DE PAIS	
(1)	Japón y Korea
(A)	Australia
(C)	China
(E)	Europa
(F)	Francia
(4)	EEUU y Brazil NTSC
(J)	Japón
(S)	España
(U)	Estados Unidos
(UNK)	Desconocido



CÓDIGOS GENERALES	
[a]	Versión Alterna a la Original, algunas veces con códigos Game Genie incluidos
[b]	Juego mal dumpeado (seguro no funciona)
[f]	Juego corregido para que pueda jugarse
[h]	Juego Hack
[o]	Juego con información extra a la original (la mayoría de las veces inservible)
[p]	Pirata
[t]	"Trainer": incluye un menú previo al juego donde puedes activar trucos
[T]	Traducido
[!]	Juego 100% jugable (este es el símbolo que más debes buscar)
[Unl]	Juego sin licencia
(-)	Año desconocido (sobre todo cuando se trata de hacks y homebrews)



HA LLEGADO EL TERROR QUE ALETEA EN LA NOCHE



Nada como poner nervioso al enemigo con nuestro CV



FOWL tiene a los patos más alebrestados de toda la cuadra

Drake Mallard (y no el chupacabras) es el terror que aletea en la noche bajo el alias de **Darkwing Duck**, en una Ciudad que ha sido tomada por Moliarty, Eggman, Liquidator, Megavolt, y toda la pandilla de patanes de **F.O.W.L.** (Federación Organizada de Waffleros y Ladronzuelos).

Junto al bueno para nada de Joe Mc Quack, y sus infaltables sombrero de ala ancha, capa, y antifaz, merodeará por el puente, las cloacas, y los cuarteles de **FOWL**, donde se opondrá a toda señal del mal.

Esta es una Aventura de más de una noche de patrullaje... ¡tú sabes si te la pierdes!



CAPCOM

Para tu Nintendo Entertainment System

Opiniones

Réquiem por el Héroe Anónimo



A veces, para exponer un tema es necesario recurrir al ejemplo, a la comparativa, y a otras argucias de la exposición para tocar un punto determinado. Hoy, además de eso, quisiera hacer algo como una regresión hipnótica en la cual recordemos y volvamos a sentirnos como el héroe que seguramente alguna vez fuimos, al superar algún juego difícil de **NES**. Y si eres un miedosín que no ha jugado un título de esta categoría, eres el invitado estelar a esta lectura, pues también hay crítica/regañó para tí.

Un oscurantismo que se expandió al Sistema NES



Tocamos el limbo de la conciencia, para en el subconsciente recordar cuál fue el primer juego que jugamos donde no se le veían ni pies ni cabeza (nótese que no he dicho nombres, debes pensar en alguno de esta índole para tu vida en particular), en mi caso: *King's Knight*.

Veo cómo en mis primeros intentos el juego me parecía un muy entretenido y divertido *shooter*... ¿*shooter*?... en la caja dice "Acción y Aventuras". Ahí comenzaba el primer tropiezo, y no porque sea de esas personas que se tome muy a pecho el que las cosas que dice el envoltorio se tengan que respetar en el producto al cien por ciento (al menos no en un videojuego), pero cuando llegaba al nivel 5 (el laberinto invisible), todos los caminos se me bloqueaban inexplicablemente. O sea que ni *shooter*, ni RPG, ni acción, pues no había pistas ni interacción al respecto, ni una fuente de información fuera del juego que solucionara mi dilema, solo mitómanos al asecho...

Y es que sí, jugar alguno de los viejos juegos (en un tiempo sin internet) era como internarse en una jungla: sin un

mapa, sin una linterna, y con tres alacranes caminándote en la espalda. Y sin embargo se aceptaba el desafío.

Los secretos de los juegos eran otro punto particular a destacar: algunos de ellos no tenían sentido, y parecían cosa absurda, pero descubrirlos o saberlos era toda una explosión de emociones que iba más allá del secreto mismo (y la ventaja que suponía), y sigo pensando también en *King's Knight*, donde una parte de la solución a mi problema era el "reset"... ¿extraño no?



Más fácil manejar un auto real, que saber el comportamiento del auto de Mad Max

No solo retos de video juego



Intercalar juegos desafiantes, con títulos que te distienden, es fundamental para la constancia

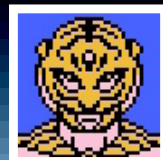
He de disculparme por una cosa: he pedido que recordasen un momento difícil con un videojuego, cuando hay muchos amigos que fuera de *Mario Bros* (o hasta de ningún juego, pues solo leen esta revista por hobby) no han jugado un título de esta clasificación; para ellos, deseo que esta Opinión pueda hacerles respirar y mantener la constancia cuando (si llega a darse el caso) se les atravesase un *King's Knight*, o un *Solstice*, o un *Plato-on*, o un *Maniac Mansion* aún de su vida diaria (¿yo dando consejos sobre filosofía básica y cómo vivirla?... ¡guácala!).

Ten en mente que ser constante también permite que haya cosas intermedias que te distraigan y te motiven para más tarde continuar en tu propósito: se trata de actitud, no de disciplina.

Jugar este viejo sistema no te sacará del anonimato, pero tiene una razón de mérito, y es que la actitud demostrada en un juego así de intrincado, comúnmente es un entrenamiento y reflejo de la actitud ante la vida diaria.

Así pues, te invito a que te atrevas a los retos y a los desafíos de los video juegos: los diez resabios que puedas encontrarte seguro serán sobrepasados por una sola raíz de éxito que con el último aliento puedas obtener; al menos esa garantía te la puedo dar en base a lo que este Sistema de Entretenimiento (y *King's Knight*) me ha dejado.

Fin del trance.



¿Muerto?... yo lo veo muy vivo

Fé de Ratas

(Más trapos al sol)

¿Cómo los trata la vida mis teporingos en brama?...

Seguimos con el repasón de las malas ondas, y para comenzar déjenme les chismoseo un error humano, porque claro, las ratas no se equivocan.

En la Edición **Especial No. 3**, en el misceláneo número 87, dijimos que el tercer laberinto de **Zelda** es una *Swastika*... pero como dirían "Barman y Droguin": isantas inversiones térmicas!, es que en realidad se trata de un **Manji**, que sería como una hélice que gira en sentido contrario a la **Swastika**, y que luego entonces significaría lo contrario. Luciérganas no me faltan para corregirlo, pero como (algunos) saben, este Especial como que no me convenció del todo, así que lo dejaremos con todo y ese osote que hizo. Y sorry por la metidita de pata.



Gracias a nuestro amigo Frank por hacérselo saber, y a quien está dedicado el Especial de este número "Viaje en el Tiempo". Y ya que estamos en esto, quiero aprovechar para decirles a mis amigos Ale-manes y Rusos (principalmente) que todo lo que aquí escribo no es con el afán de molestarlos, sobre todo tratándose de cuestiones políticas: simplemente es una manera de rascarle a los detalles en la consola, y que respeto tanto a la gente de estos países como respetaría a cualquier otro de nuestros países hermanos. Y sí, también lo digo en particular por tí Tobias, antes de que me digas algo como "ver que no fajen y estrujen".

Bueno, pues como parece ser que este es el único resbalón que se ha dado, y dada la perfecta realización y sincronía que llevamos de **MagazinNES**, queda espacio para contarles un detalle del **Especial de Halloween**.

Loquillo y las Termitas espaciales



¿Loquillo y las Termitas Espaciales?... ilo serás tú!

Ahh, pues miren, que cuando hice el primer **Especial de Halloween** quería que hubiera algo de humor, pero como aparte de exuberantes chicas no se me venían muchas cosas a la mente, me acordé de uno de mis capítulos favoritos del Pájaro Loco: **Termitas de Marte**.



En este episodio, a Loquillo le importa un bledo la invasión a la Tierra llevada a cabo por las termitas, pues lo que él quiere es ver un teatro de marionetas, o la lucha libre, o unas Hawaianas, pero no puede porque el anunciante interrumpe todos los programas (añitos más tarde, el Sr. Burns haría lo mismo en el episodio de su oso de peluche).

Y sí, pues eso mismo pasó en la sección de humor, donde este anunciante hace un cameo para interrumpir un juego de **NES** (y un Zombie le pone cuernos), ¿lo recuerdas?...



Llegamos al final de esta sección, pero aquí los invito a la próxima para ofrecerles más "picsa con pecsi", y como diría el buen Samaritano: los tiros de mi pistola. Aburrrrrrrr!



Castlevania: Concierto de casi media noche

Simon salió a la calle y perdió su medallita. Ni hablar. Así que armado solo con la Guitarraza "Vampire Killer" del linaje Belmont-Manson, se dedica a combatir sin cuartel a las huestes de Lord Drácula con finos y electrizantes acordes. Esto es "Castlevania: invéntate un nombre y funcionará..."

Previamente en "Castlevania: Rock is Death"

Acompañado por Pato y Sonic Bizkit, Simon enfrentó a la Muerte y todo su clan Fangoria. Lo que los esbirros del Lord de las tinieblas no sabían es que nuestros héroes contaban con la contramelodía perfecta para desvanecerlos del plano no astral. El recuento de los daños: una cuerda rota, que por suerte se pudo remediar con un cabello de la azulada crin de Sonic. Ahora, cerca del final del inicio de los 5 minutos previos al concierto, saben que necesitan aliados para el enfrentamiento contra Drácula. ¿Quieres saber lo que hicieron en el concierto pasado?... Sigue leyendo...

Luego de vencer a la Muerte...

Cazadores.

Antes de entrar con Drácula debemos hacernos de aliados... ¡esta pelea demandará más que plumas de ganso, espinas, y unas zapatillas de cenicienta!

¡¡TRAÍGANME CANDIDATOS!!

¡Cuac!

Lo que usted diga jefe

Llega la primera candidata

¿Quién eres alma en pena que no va arrastrando cadenas?

Syfa la Hechicera

¿Y toda esa bio-luminiscencia es pa' espantar mosquitos?

No. Es porque mi madre es la Luna

Pues no creo que eso nos sirva para cuando querramos escondernos de las jaurías de zombies; pero si no te dejo entrar dirán que soy sexista, así que: ¡Bienvenida a Bordo!

Pero antes: ¡Pato! inspecciona aquí a Mylady "candil de la calle oscuridad de su casa" que no traiga necroplasma o garrapatas (esto último sería crítico para nuestro amigo de rojas zapatillas)

Jefe, usted es sabio como el gran Salomón...

Ajá... mejor que pase el siguiente candidato

El bueno, el malo y...
Grant DaNasty

¿Quién eres
curiosa criatura?,
¿Rambo?...

Grant DaNasty, el cor-
sario que conoce los 7 mares como
la palma de su mano

Conocerás el quinto patio,
pero se nota a 20000 leguas de viaje
submarino que no conoces algo que se llama
baño, ¿verdad?, ¡tu olor a cóctel de soba-
co llega hasta Clock Tower!

Se dice "axila"
jefe

¿Estos a que hora van
a cantar?

¡Silencio plebeyo!.

Me sorprende que en pleno siglo XII digas tales barbaridades Sonic,
a la otra te mando a la hoguera. Y tú, bucanero de la "Atlántida-todavía-no-perdida"
¿sabes poner huevos?... no, no lo creo.

¡¡¡NEXT!!!!

Pero Simon no
contaba con que:

A ver señorita bronceada en las
playas de Siberia, vea si no hay...
zehhh?...
¿qué es ese warp?!

Ratapunchinchin
(sonido de warp
saboteado)

¡Plaf!

¡Plaf!

Caballerang@s,
traigo noticias del futuro...
ehhh?, ¡oh noo!, mi yo del pasado
dañó el Warp con su incredulidad..
¡¡no vayan a la luzzzzzzzzz!!...

?!?!?

Entra el guapetón

¿Quién s.o.s., hórrido
cuervo escupido de la Rivera Plu-
tónica?

¡ALUCARD!,
¡Hijo de Drácula!

¡Voooooy!. Y yo soy
el hijo de Superman

Ja, ja, ja

Cuac, cuac,
cuac

¡Cúchile!,
¡ahuecando
el ala!

Y así nació el grupo que habría
de abrir el concierto

En vista de
que ya somos un cuar-
teto, quizás deberíamos
ponernos un nombre diabó-
lico como "The Beatles", o
algo así pa' asustar
¿que opinan?...

¡Pato!,
¡deja de jugar al
exorcista y presta
atención a...! ...

¡ALTO!

Otro de esos infer-
nales viajeros del tiempo que
no saben estarse quietos, ¿que
sigue: un tipo con una motosierra
contando malos chistes?

Milord,
¿qué es una "motosierra"?

Emmmm...
olvidalo.
Y no andes por ahí diciendo
tales herejías

"Truannnn"

???????

!!!!!!!

¡¡Cuac!!

¡¿Quién osa oponerse a la marcha
nupcial de nuestros amigos?!!...

¡¡CoNtInuARá!!...

Iniciaremos el 4to año **MagazinNES** con todo (pero antes de eso, que alguien me explique qué es el "todo"):

Como ya tiene su tiempito que no tenemos guías, es momento de que nos aparejemos con una de ellas, pues he comenzado (entre otras) las de **Heavy Barrel** de la ex-extinta **Data East**, **Hammerin' Harry**, y **Bump 'n' Jump**. A ver cual cae.

A la velocidad de mach 3 tendremos a los **Thunderbirds**, junto a **Megaman 2**, **Mappy-Land**, y otros rescoldos del viejo tiempo, como **Capitán América**.

Y como el año nuevo llegó con muchas sorpresas en forma de bulto de cigüeña, sonajas, y pañales (en el caso de algunos amigos que se estrenan como papás y mamás, y de otros que ya lo eran), entonces les presentaré un **Reportaje Especial** de los juegos infantiles, con títulos como **Sesame Street ABC**, **Donkey Kong Jr Math**, **Mickey's Safari in Letterland**, y **Popeye No Eigo Asobi...** ¿serán realmente juegos para **Babies Einstein** (o ya de plano, para niños normales)?... ¡no te lo vayas a perder!

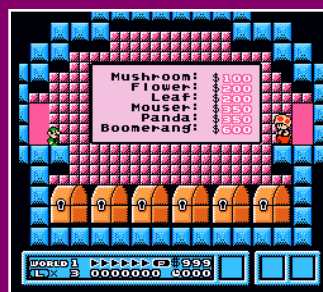
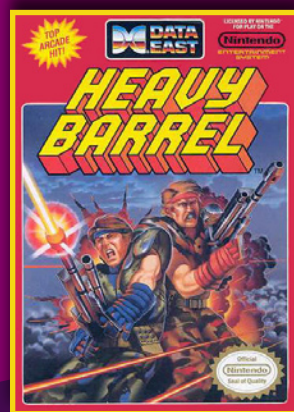


En el **Area 404**, parece ser que los juegos que quiero presentar resultan siendo de **Konami**, y este no es la excepción, así que prepárate: la tierra retumbará, aunque quizás un juego de tablero le gane la partida...

Luego del descalabro con las ratas en el **Déjà Vu** de hoy, para el siguiente número habrá algo de más seriedad y multitud, no le pierdas la pista. Y hablando de variedad, culminaremos el **Tema de Interés** de los "Cartuchos Multijuegos".

Trucos, acertijos de los **Rapa-Kun**, y anécdotas no pueden ser la excepción, con los títulos que podrían ser buenos, malos, medio buenos-malos, y medio malos-buenos, total: por indiscriminación no paramos.

Como todo me gusta celebrarlo (hasta la llegada del año del Tigre), comenzaremos a ver **Luigi VS Mario** en **El Laboratorio**, junto a la segunda parte de **CAPCOM**, que se centrará en **La Saga de Megaman!** Y recuerda que para marzo-abril viene otra gran sorpresa, así que mantente atento.



AGRADECIMIENTOS

Gracias por leer este número de **MagazinNES**: revista orientada en su mayoría a proporcionar información del **Sistema de Entretenimiento de Nintendo (NES)**. Si te ha gustado, no dejes de recomendarla con tus amigos, familiares, conocidos, o al menos con tu perro. Por favor no copies su contenido ni parcial ni totalmente, ni lo uses para fines de lucro, pues su finalidad es el esparcimiento sin que tenga que costar.

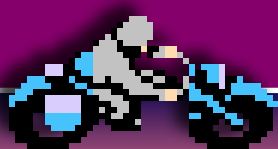
"MagazinNES" es una publicación trimestral de libre distribución y sin fines de lucro, la cual promueve la cultura de los video juegos de NES y SNES principalmente. Nintendo es una marca registrada, así como todos sus íconos, personajes, imágenes, logos, arte, etc., los cuales son usados en la presente edición solo con fines de promoción, sin que por ello se pretenda tener crédito alguno sobre el diseño y/o propiedad de los mismos. De igual manera, los juegos, imágenes, personajes, íconos, logos, arte, etc., pertenecientes a otras marcas o artistas se anuncian aquí con fines informativos, y con la finalidad de mostrar todo el talento de esta gente, NUNCA lo hacemos con fines de lucro.

"MagazinNES" es una publicación independiente que no busca hacerse fama con el trabajo de otros, no obstante las fuentes de información que pueden llegarse a tomar de distintas páginas web, procurando en lo posible hacer mención de los sitios y autores que intervienen en tales oportunidades.

"MagazinNES" no se responsabiliza por el uso debido o indebido de la información contenida en el presente número, ni por el uso de los programas que se recomiendan, o el software a que se hace alusión, ni tampoco se responsabiliza por los daños que estos pudieran ocasionar en una PC o en la consola de video juegos; sin embargo, investiga sobre la seriedad de anunciantes, fabricantes, publicistas, desarrolladores, y todos aquellos inmiscuidos en esta publicación; además de que analiza a conciencia y prueba lo que se asienta, con fundamento en el conocimiento que se posee, además de contar con la opinión de terceros y con los medios de que se dispone para evitar en lo posible alguno de los supuestos antes mencionados.

"MagazinNES" es una publicación hecha por fans de la consola de Nintendo denominada "Nintendo Entertainment System" (NES) y SNES, para fans y para todo aquel que sienta deseos de conocer este rubro.

PROHIBIDA SU VENTA



¡LO QUE ESTABAS ESPERANDO!!

Porque **MagazinNES** es plural,
ahora también te ofrece:

¡MagazinNES Multiconsolas!

Game Boy, Genesis/Mega Drive, PC, Arcade, Atari...
¡¡y muchas más!!

En una publicación que será
paralela al *MagazinNES*
que ya conoces.

¡NO TE LO PIERDAS!!



Abril es el MES del niño, y de
“MagazinNES Multiconsolas”

magazinnnes.blogspot.com



Te dice...



Gracias!

3er Aniversario

THANK
YOU