

# MagazinNES

Vol 1 Num 2  
Abr-Jun 2007

REVISTA NO OFICIAL DE...

**Nintendo®**

## WOLVERINE

**UN HUESO MUY  
DURO DE ROER**

magazines.blogspot.com

Guía para  
**Tecmo World  
Wrestling**

Bajo la Lupa:

**CODE NAME: VIPER**

**BATMAN: RETURN  
OF THE JOKER**

**JAWS**

**BATTLE CHESS**

El Laboratorio:

**Super Contra 7**

PROHIBIDA SU VENTA



VOL 1 NUM 2 2007

TRUCOS, GLITCHES, OPINIONES Y  
**¡¡MUCHO MATERIAL INÉDITO!!**

Ayuda a Louie a rescatar a sus amigos, en una aventura envolvente llena de trampas, precipicios, bichos raros, giros inesperados, y ¡¡U-FOUR-IA!!...  
(todo esto antes de que la cena se enfríe).

# U·four·ia

Antes para Europa, ahora llega al resto del mundo para tu...

Nintendo Entertainment System



# Indice



## Página

2	.....	Editorial
3	.....	MagazinNES: Foro y Blog
4	.....	Recuerdos Bizarros: Attack of the Killer Tomatoes
7-20	.....	Acaba con... Tecmo World Wrestling
22	.....	Truqueando con el control
23	.....	El Laboratorio: Super Contra 7
24	.....	En portada: Wolverine
	.....	Bajo la Lupa:
25		Jaws
26		Code Name: Viper
27		Battlechess
28		Batman: Return of the Joker
30-31	.....	Déjà Vu: Bowser
33	.....	1492
34-35	.....	Reportaje Especial: Grandes momentos (2a. parte)
36-37	.....	Temas de interés presenta: El botón START
38	.....	Recomendaciones MAME: Mazinger Z
40	.....	L@s Lok@s de la NES
41	.....	Construcciones: Joystick Quick Shot
42	.....	Programitas en Mi PC: PAPP y VAPP
44	.....	Háblale a la MANO
45	.....	Natural Born Heroes
46-47	.....	TOP 10: Prototipos
48	.....	Ocio en la Red
49	.....	El Genio de la Consola
50	.....	Continue (y Fé de ratas)
51	.....	Respondiendo a... L@s Lok@s de la NES
52	.....	Opiniones



Pag 23

### Déjà Vu

Veamos qué hay con Bowser, su origen y algunos otros misceláneos.



Pag 46

### L@s Lok@s de la Nes

Adivina adivinador. Seguimos adelante con las preguntas y acertijos en nuestros juegos de NES.  
~ ~ ~ ~ ~

### Acaba con... TWW



Entrenemos duro para poder ser la estrella del coliseo Tecmo, en este título de lucha libre.

Pag 4

Aquí están los tips, consejos y uno que otro truco para terminarlo y seguir siendo el número 1.

### Bajo La Lupa

Por el apoyo brindado a esta sección, ahora veremos más títulos divertidos y curiosos.



### TOP 10

Conoce el Top 10 de la obra negra de los programadores: los PROTO-TIPOS de reciente dumpeo.

Pag 4

Pag 6

# Editorial

**E**l lenguaje del videojugador está en sus manos, no así el lenguaje del escritor (cimentado en el pensamiento) quien muchas veces se muestra ajeno a esa experiencia lúdica; por tanto, se requiere de cierta empatía a modo de que ambos lenguajes corran por líneas paralelas.

Es por una razón tan simple como esta por la cual nos esforzamos en conciliar estas líneas de expresión (desde luego, jugar es una expresión), sobre todo (y con todo gusto) para quienes desean conocer lo que hay detrás de un sistema de entretenimiento; para ello contamos con múltiples colaboradores, como son expertos en emulación, maestros del control, profesionistas en informática, conocedores de la cultura, políglotas y mucha gente más especializada en los diversos temas aquí asentados, con la finalidad de que siga existiendo esta masa amorfa que solo podemos definir como "mágica", a través de las venas del sistema NES.

La regla de oro se mantiene: este es un fanzine (o ezine como se prefiera), con la intención de que el lector esté en posibilidades de imprimirlo y llevarlo a cualquier lugar que desee sin tener que privarse de él por no contar con una laptop; no obstante, se puede disfrutar de igual manera a través de la PC.

Así pues, el preámbulo está dado, hagamos ahora lo que nos corresponde: ser testigos de este número y disfrutar de él.

¿Escritores, columnistas y editores underground?... posiblemente.  
¿Apasionados de una consola de videojuegos?... ¡es un hecho!.



**MagazinNES**



Visítanos en:  
**magazinnes.forospace.com**

O visita el Blog para información fresca:  
**magazinnes.blogspot.com**

Además del Blog (lugar donde se actualiza la información concerniente a la Revista MagazinNES) contamos con un foro de discusión, el cual esperamos sea de tu agrado.

En este apartado se resumirá y comentará alguno de los tópicos ahí asentados, con la intención de resumir puntos importantes, así como poner en relieve algunas de las inquietudes más recurrentes.

Fecha y hora actual: Tue May 15, 2007 2:29 pm  
Foros de discusión

Foro	Temas
<b>MagazinNES</b>	
<b>MagazinNES</b> Foro para hablar de lo que te gusta y no te gusta de la revista virtual MagazinNES.	1
<b>BLOG MagazinNES</b> Comparte lo que gustes para el Blog de MagazinNES.	1
<b>HÁBLALE A LA MANO</b> Dudas de todo tipo (desde software hasta hardware) en relación a la consola NES... la mano tratará de responder.	0
<b>NES</b>	
<b>NES</b> El foro general de NES agrupa cualquier tipo de tema que guarde relación con el sistema NES.	0
<b>EMULACIÓN</b> Dudas, quejas, pros y contras de la emulación de NES	0
<b>TRUCOS</b>	

## Presentación

Cuando estés leyendo esto, el foro estará recién inaugurado, así pues, este es el panorama general del mismo.

Algunos de los temas que contiene son sobre la Revista, la consola, y off-topic, y dentro de poco muchos temas más afines a nuestro pasatiempo favorito.

Recuerda que la dirección para el foro es:

**magazinnes.forospace.com**

Y si quieres más, también en el Blog contamos con información adicional, como es la bitácora, detalles de cada número y futuras perspectivas, aclaraciones e información que tenga que ver con la Revista y sus cambios:

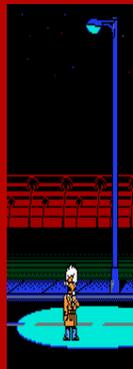
**magazinnes.blogspot.com**

The screenshot shows the website's header with the logo, a search bar, and navigation links. The main content area features a date stamp 'MARTES 15 DE MAYO DE 2007' and a section titled 'El Regreso' with a preview of 'El Laboratorio' article. A sidebar on the right lists recent blog posts for May and April 2007, and a 'Perfil' section.

Asimismo, puedes dejarnos tus comentarios, sugerencias y puntos de vista para la misma, y así hacer un compendio deleitable para todos los que estén ávidos de respuestas, soluciones o simplemente deseen dejar sus impresiones en relación a la misma, o quizás solo quieran aportar "algo" (desde luego, se dará el crédito pertinente).

¡Bienvenidos!

# RECUERDOS BIZARROS

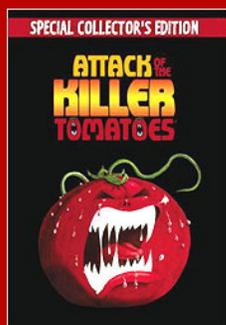


¿ Que ha subido el kilo de (ji)tomate?... ¡¡esto es peor!!

Un científico chiflado ha dado vida a los tomates de San Zucchini, pero no para obras de caridad, detrás de toda esta demencia yace el propósito (ya gastado) de conquistar el mundo (tras el aragedón nuclear); así que esto parece un trabajo para... ¡Paper Boy! (alias Chad Finletter).

La serie que Fox volviera a la vida en los noventa a partir del concepto de las películas, también tuvo su traslado a NES, pero, ¿qué tiene de particular este juego sobre otros del... género?.

En primer lugar conviene saber que la cinta es una parodia de las películas de la época (una *Scary Movie* de antaño), no hace falta, por tanto, ir más allá en la imaginación para saber el quid del juego.



Entre lo extraño tenemos que dicho científico (loco) ordena a sus súbditos Beefsteak, Mummato, Fang, Ketchuck, y Tomacho, detener al niño que manejamos (¿de dónde supo que él era más peligroso que las prensas de tomate?... hay que quedarse con la duda), lo curioso de ellos (los jefes) es que no aparecen como tales: se puede terminar el juego

y preguntarse donde se esconden, sin ver que ya quedaron hechos puré.

Comentaré ahora (si las líneas lo permiten) que en cuanto al control no se puede pedir un milagro, tiene lo suyo, pero adolece de precisión (pisar tomates es un arte, créanlo), sumado al detalle de que los controles cambian sin previo aviso, derivando en un juego con bastante reto (¿cuál de NES no lo es?).

El juego cuenta con 5 cortos niveles, pero algunos nos traerán de cabeza, por tanto, hay que ser muy observadores en los fondos, objetos y manivelas que aparecen por el entorno, a fin de progresar.



*El arte del buen comer es consecuencia del arte del buen aplastón*

Estos pocos detalles, hasta aquí comentados, pueden parecer alentadores, no obstante, en conjunto dan como resultado un juego que carece del decoro de un buen videojuego (es, finalmente, un juego como el encabezado de la sección lo sintetiza).

Mención aparte, el detalle de la sangre (o catsup, da lo mismo en 8-bits) puede causar cierta aversión (no es broma).

Este juego tendrá sus principales adeptos entre el público de humor negro aficionado a las plataformas (una combinación extraña, pero que se da), eso sí, los cinemas e interludios hacen que valga la pena para el resto de nosotros.

Chad Finletter deberá detener el lanzamiento del tomate del día del juicio final, antes de que todos terminemos cubiertos de ketchup, en esta aventura que por su nivel de "gore" ahora estelariza lo bizarro.



## TRUCOS



**Nivel extra tomatoso:** Al terminar el juego deja correr los créditos y no los interrumpas, así podrás jugar el nivel final.



**Cámara Lenta:** Oprime Start para poner pausa, ahora mantén presionado Select... un truco muy original viéndolo detenidamente.

TYGRUS

Todo acerca del sistema REY de los 8-bits en...

# MagazinNES

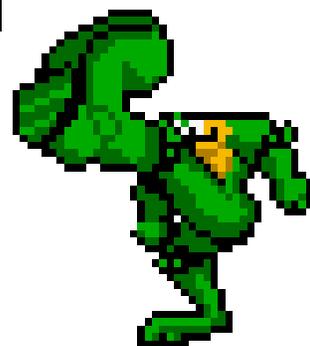
Revista-Fanzine NO oficial de **Nintendo**<sup>®</sup>



SECRETOS

GUIAS

TRUCOS



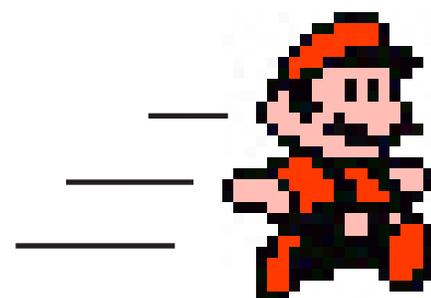
## SANA DIVERSIÓN EN TU NES

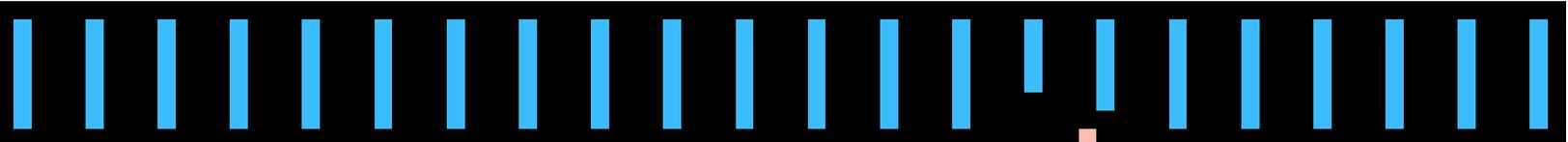
Blog:

[magazinnes.blogspot.com](http://magazinnes.blogspot.com)

Foro:

[magazinnes.forospace.com](http://magazinnes.forospace.com)





10 ESTRELLAS DEL CUADRILÁTERO DE  
TODOS LOS RINCONES DEL MUNDO

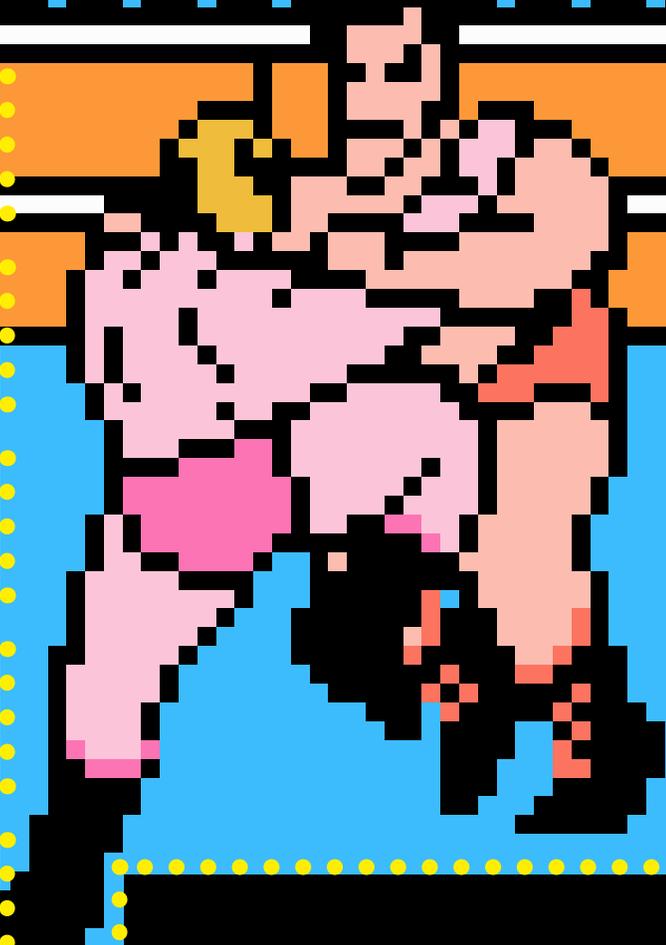
INCREIBLES LLAVES Y CATAPULTAS  
COMO NUNCA SE HABÍA VISTO

INCREMENTA TU FUERZA ANTES DE  
CADA LUCHA

INCREIBLES CINEMAS DISPLAY PARA  
VIVIR LA LUCHA AL MÁXIMO

ACCIÓN EN LOS ENCORDADOS PARA  
UNO O DOS JUGADORES

SOLO PARA TU  
NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM



# ACABA CON...

## TECMO WORLD WRESTLING (U)

Compañía: Tecmo

Año: 1990

Jugadores: 1 ó 2

Tipo de juego: Deportes, Lucha libre

Formato: Cartucho

Puntuación: 8



Tecmo nos entrega este juego con su ya característico estilo: cine-mas coloridos con escorzos muy bien insinuados, imágenes de los personajes diferenciadas y estilizadas, textos a reventar que enriquecen sobremanera la trama, las típicas marquesinas y letras formadas de estrellas titilantes (que evocan la época dorada de las luces de neón), música adaptada a la identidad del juego, y por supuesto, acción de primera mano llevada en esta ocasión a un cuadrilátero de Lucha Libre.

Luego de probar con el Baseball y el Football Americano llegó el turno de uno de los deportes rudos de la televisión: La Lucha Libre; pero ¿que hace tan diferente a este juego

de otros del mismo género?... sin duda alguna, la experiencia de Tecmo (en lo que a juegos de deportes se refiere) sirvió de ensayo para en esta ocasión hacer una variación del tema de la lucha libre por demás estupenda, no hubo que encajonarse en las reglas de la misma o las limitantes del sistema (como pasó con Wrestlemania), con un poco de ingenio se lograron detalles sumamente aleccionadores (baste con darse cuenta de lo que vino a posteriori), que por el hecho de darle variedad al juego no solo incrementan el *Replay Value*, sino que también te despiertan un sentimiento que por ningún lado aparece en títulos del género (de la consola).



## EL JUEGO

Comienzo hablando del escenario (un ring de lucha libre con sus gradas y espectadores) por tratarse de uno de los elementos donde veo el lado flaco, y diciendo que si no hubo necesidad de más de ellos no lo digo por conformismo, sino porque fue mejor que se aprovechara la memoria del juego en: movilidad, retoques a los personajes y el entrenamiento, más que en implementar escenarios; y ya que lo menciono, el fondo se compone de un nutrido público con algunos movimientos (simples claro está) pero con toques de animación que aunque pronto los descuidarás le inyectan vistosidad al juego.

Tecmo World Wrestling está pensado para que lo disfrutes como espectador (por los constantes Zoom Captions), así como protagonista al ponerte en los calzoncillos y máscara (o cabellera) de tu leyenda favorita. Lo que sin duda llama la atención es que algunas de las llaves tienen dos vistas, puedes ver a tu luchador ejecutarlas de frente o de espalda, dependiendo quién esté en qué posición.

La interacción comienza desde que te permiten ponerle nombre a tu luchador: ocho letras y cruza los dedos para que alcances a escribir tu disparate favorito ^\_^.

Luego de eso tenemos a una chica de vaporosa cabellera preguntando si deseas hacer un poco de ejercicio antes de entrar en ma-



teria, pero cuando dices que sí, oh! sorpresa, te trepan a un luchador de sumo a la espalda para que hagas lagartijas (hasta que suene el silbatazo).



Puedes también hacer abdominales o sentadillas, aunque aquí en confianza, no creo que ese desproporcionado cuerpo de Titán tenga solución (sinceramente no hay a quien irle), ni de mucho te servirá el entrenamiento (en apariencia los controles responden igual con o sin entrenamiento), desde luego no quería dejar de comentar ese detalle.



El juego no cuenta con reconocidas figuras internacionales de la famosa WWF, pero no te preocupes, se incluyeron 10 personajes por demás simpáticos y con un carisma sin igual, o ¿qué pensarías de un sujeto llamado Rex Beat quien parece haber visto “el aro”, u otro llamado Pat Gordon, el Krilin (Dragon Ball) de la historia, con todo y esa insulsa sonrisa, y gestos de emoti- con arcaico, muy a la moda en las caricaturas manga.

Así como los personajes tienen sus peculiaridades visuales, también así hay movimientos estrafalarios que te dejarán alucinado \*\_\*, uno de ellos es un suplex que aplicas hacia tu espalda pero a medio vuelo se detiene para convertirse en una quebradora; otro de ellos es un espectacular agarre giratorio, que al hacerlo se oye como una lavadora trabajando.

Las melodías que escuchamos son toda una ensoñación, pueden adaptarse al juego de Circus Charly o a este con toda perfección, cada 3 peleadores se turna una nueva, dando un total de cuatro para el modo de campeonato y una más para el modo versus, la primera de ellas tiene un ritmo expectante y tranquilo a la que luego de algunos instantes se adhiere un ritmo casi electrónico que va de la mano con la acción; la segunda de ellas es más tranquila, no obstante cuenta con algunos ritmos oscilatorios al estilo oriental que te involucran en la lucha, sin faltar el acompañamiento de una especie de bombo que te hace mantener el ritmo en dedos y cabeza; la tercera te parecerá haberla escuchado en un juego de Capcom (Megaman quizás) con sonos a ritmo de batería y con un fondo musical de teclado eléctrico; la cuarta es del tipo “acción en una cripta”; y por último la del modo versus que de inmediato reconocerás como una música de circo en los momentos más álgidos del show. Todas ellas con acordes infantiles, aunque sin lugar a duda impregnadas de agradables tintineos que se acercan al oído y dicen: Hola!.

Hablando de los sonidos comento que son pocos, pero la fidelidad con que se escuchan te hace empatizar con lo que se aprecia en pantalla sin que se pierda el sentimiento (de impotencia o supremacía) que en esos momentos este pasando por tu cabeza, puedes distinguir claramente un golpe de una patada, un encuentro-nazo de un tirabuzón, un suplex de un lanzamiento por el hombro y así otros tantos, y si crees que tus contrincantes no tienen sentimientos atrévete a sacarlos del ring (en dos imágenes desde distintos ángulos casi secuenciales, muy bien ligadas), es ahí donde la verdadera lucha (sucia) se hace notar, si ellos te golpean a traición (o ¿como le llamas a eso de que te jalen por los cabellos?) esperarán a que te levantes, porque les gusta la venganza!.

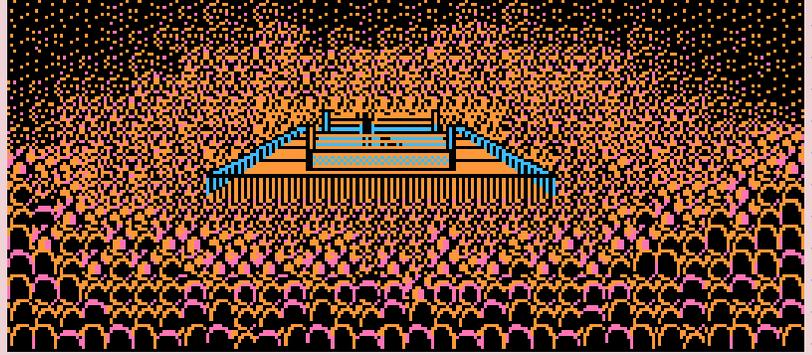
Cuando las energías de los luchadores estén casi extintas, podrán ejecutar algunos movimientos especiales (y espectaculares) en una vista que Tecmo llamó “Zoom Caption”; es como estar en la primera fila presenciando la lucha en todo su esplendor.



Luego de jugar Tecmo World Wrestling verás que son otros los factores que atañen a un buen juego de lucha más que el de la motivación deportiva en una consola casera, recordemos que esto también tiene que ver con la diversión, así que no esperes que las reglas sean respetadas en su totalidad (solo tres de ellas son inquebrantables), lo importante es que te diviertas y que ganes, los mandos como quiera van y vienen.

## PASIÓN POR LA LUCHA LIBRE (LA HISTORIA SUPONGO)

“Señoras y señores, niñas y niños, aficionados y fanáticos, que viven la lucha libre con todo su esplendor, el Coliseo Tecmo se engalana en presentar a los más característicos personajes de una obra de Shakespeare en una encarnizada lucha cuerpo a cuerpo. Lucharán a una sola caída con 7 minutos de límite de tiempo, y no se trata de lucha Amateur, esto es “Lucha Mundial triple A”.



Ding! Ding!, la campana suena, la lucha inicia y... por ningún lado sientes la emoción de estar en un

ring pasándotela de lo lindo con catorrazos, patadas voladoras y alguna que otra llave destornilladora, más que eso estás perplejo por hacer todo ese circo de golpes, y no llegar a nada en concreto; tu atención comienza a centrarse en la afición, algo amontonada en espera de ver lo espectacular (y ciertamente se divierten a tus costillas), flashes por aquí y por allá (que no sabes si son para una revista de ídolos juveniles o para un diario de nota roja).

Mientras tú miras las primeras filas intentando reconocer a alguna celebridad (o beldad), el rival está cargándote la mano. El público se divide entre los que están emocionados con la acción trepidante y los que están con gesto inamovible (que seguro vinieron a la fuerza).

En lo que estaba, casi reaccionas al tirabuzón que ahora te aplica el contrario, aunque tú sigues distraído escuchando (leyendo mejor dicho, en la parte baja de la pantalla) al personaje de sexo dudoso decir toda clase de puyas, sacadas indudablemente de sus aventuras trasnochadas con “Iguanaman”.

Tu perplejidad sigue ahí pese a la animada actuación del Réferi (traído directamente de los Arch Rivals por petición popular); el rival te ha restado más de la mitad de energía, pero eso a ti te tiene sin cuidado, sabes que algo anda mal pero te intriga aún más la inmortalidad del cangrejo. Sigues guardando tu distancia y te muestras huraño, pues desde que la chica de los vestidores te guiñó el ojo (y todos sabemos lo que paso después) no confías ni en tu sombra, sientes deseos de mojar tus dedos en barro y marcar tu rostro como Jíbaro, para así despertar del letargo a que te han tenido (porque a estas alturas has descubierto que todo es parte del conciliábulo entre el Réferi, el locutor de cabello esponjoso, y desde luego Charly con su musiquita de elefantes).

Cuando el rival intenta hacerte espaldas planas intuyes que debes subir la guardia; el ánimo se caldea, la sangre hierve por tanta humillación, y lo peor esta por venir (para el contrario claro está), es ahí cuando sientes que el cavernícola que llevas dentro se está despertando. Los golpes llueven (figurativamente), hay algo de marcado sarcasmo en la jerigonza que sigue pregonando el locutor, y es el momento de rugir, de sacudirte el plomo, y poner un alto a tanta fanfarronada; te vuelves como una corriente embravecida que arrasa todo a su paso, se te sale lo Matemático, lo Psicodélico, lo Blue Demon, y hasta lo Rayo de Jalisco.

La estamina es la misma en ti y en tu rival, ambos están al borde del colapso (recordemos que te tomó ventaja), y casi a punto de desfallecer le aplicas una llave huracanada (no hagan esto en casa niños), tomas al rival por las piernas y lo haces girar, él solo alcanza a percibir que es el centro del Universo (todo gira a su alrededor), el camarógrafo hace un soberbio “Zoom Caption” (al tiempo que escuchas el “swing, swing, swing” terminando con un lindo “clinnnk”), acto seguido tu rival sale volando por los aires a tener un encuentro cercano con el suelo SOLO CON LA FUERZA DE UNO DE TUS BRAZOS!, caminas hacia él lentamente, sientes que la victoria esta cerca y quieres disfrutarlo, los poros de tu cuerpo expulsan sudor a manantiales,

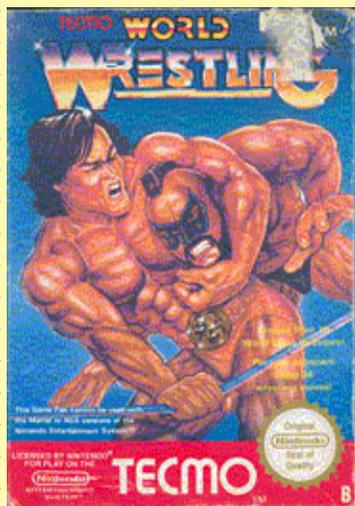
WHO...WHAT HAPPENED?  
SOMEBODY, TELL ME WHAT  
HAPPENED.

pero para tí son como las mieles del triunfo, quieres gritarle al público "miren lo que hago con su campeón" pero sabes que no hay tiempo para puerilidades, llegas a él y le aplicas las espaldas planas (no hablo de un guisado), el Réferi (como es obvio) parece que va subiendo escalones en el aire (pretextos para no comenzar la cuenta), y finalmente se decide a contar, la expectación hace que escuches su "uno" como "uuuunnnoo", el "dos" como "dddoosss", quieres que esto se termine, tu contrincante forcejea, y trata de sacar fuerzas de quien sabe donde, pero tú no se lo permites aunque sientes que no podrás por más tiempo, finalmente el Referi en una especie de cuchicheo ladrado (porque esto no es una voz ni de guacamaya)

exhala el ansiado "ttttreeeeeeeeesss"... ¡Has ganado!...

Pero hay algo misterioso en el triunfo... ¿quién apago la luz?!...

## CARÁTULAS



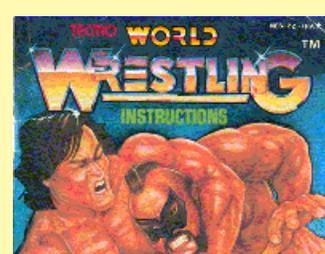
CAJA



REVERSO CAJA



CARTUCHO



MANUAL

## REGLAS

\* Cada encuentro dura 7 minutos sin descanso.

\*El objetivo del juego es hacerle espaldas planas a tu rival a la cuenta de 3, desde luego que si tu rival tiene energía esto será más difícil (no imposible), lo mejor es ablandarlo un poco (con esos movimientos y golpes más que histriónicos), cubrirlo con tu cuerpo para que el Réferi haga la cuenta de 3 y ganes. Pero si crees que eso es lo más humillante que te puede pasar sigue leyendo.

\*Si te sales (o te sacan) del Ring tienes 20 segundos para volver o te descalificarán, si tú sacas a tu rival puedes bajar a tratar de zarandearlo un poco más, PERO REGRESA ANTES DE LA CUENTA DE 20.

\*Si te subes a alguno de los postes te contarán hasta 5, si no haces caso dile adiós a la victoria.

\*Si aplicas o te aplican una llave de sometimiento es mejor responder rápido con los botones, da la casualidad que el rival te puede rendir o tú puedes rendirlo (que bajo hemos caído).

\*Un empate es equivalente a una derrota.

\*Mientras menos energía tengas más tardarás en levantarte.

\*Cuando pierdes una pelea también caes una posición en el ranking mundial.

\*Tu energía puede recuperarse poco a poco (pero realmente poco a poco).



## MODO VERSUS

El modo de dos jugadores presenta un pequeño cambio en los controles, al centro de la pantalla verás una barra que se llena y se vacía rápidamente, cuando está en color azul las condiciones favorecerán al primer jugador, y cuando está en color rosa será el jugador dos quien lleve las de ganar (¿notaste el color de los postes?). Al terminar el encuentro verás las estadísticas, y de nueva cuenta no pueden faltar las estrellas adornando esta pantalla. Los encuentros se hacen perpetuos y aunque ganes infinidad de luchas no te dan premios, así que no esperes ver un final en este modo.

## GUIA

### LOS CONTENDIENTES



“El Samurai” AKIRA DRAGON

Lugar de Nacimiento: JAPON

Estatura: 1.83 mts Peso: 114 kgs

Mejores Técnicas: PATADA VOLADORA A LA NUCA, SUPLEX ALEMÁN

Las estrellas del cuadrilátero con movimientos de karate han sido por muchos años las favoritas de los niños. Este sonriente (y prominente) luchador está en un nivel por debajo de sus iguales, no obstante, con algún as bajo la manga o una bien colocada patada voladora puede hacer que lo blanco se torne negro. Precisión y rapidez son sus mejores atributos.



“Golpeador” EL TIGRE

Lugar de Nacimiento: MEXICO

Estatura: 1.83 mts Peso: 119 kgs

Mejores Técnicas: CAÍDA DE ESPALDA, SUPLEX NORTEÑO CON SOMETIMIENTO DE ESPALDAS PLANAS

Lo mejor de “El Tigre” es su “cosplay” (aunque no tengo explicación para la pigmentación rosa de su piel). Se dice que en persona es como un lindo y ronroneante gatito, pero cuando se pone la máscara saca a flote su verdadera personalidad felina. Sus movimientos no son espectaculares aunque están en un rango promedio, pero cuidado con sus llaves de sometimiento, más de uno ha perdido la lucha por no soportar la tortura.



“Guerrero Griego” PAT GORDON

Lugar de Nacimiento: GRECIA

Estatura: 1.84 mts Peso: 139 kgs

Mejores Técnicas: CAIDA DE ESPALDA, POWER SLAM

No esperes que abra los ojos, si te descuidas te puede hacer pasar un mal rato con su bravuconería. A este luchador le gusta rondarte, tiene el conocimiento del antiguo arte de la lucha greco-romana, por lo que con seguridad te hará espaldas planas aún em-

pezando el encuentro (loco el tipo). Lerdo y todo lo que quieras, pero recuerda que la tortuga le ganó a la liebre.



“Estrella Británica” REX BEAT

Lugar de Nacimiento: INGLATERRA

Estatura: 1.83 mts Peso: 141 kgs

Mejores Técnicas: LA BOMBA, CAIDA MORTAL

El vivo retrato de la belleza; un luchador con mucha pantalla pero poca participación en el ring, su técnica está basada en presionar a su rival con el cuerpo (nótese su “Power Slam”), haciendo uso de agarres y llaves te dará recargones para hacer-

te perder la pelea. Es de los luchadores balanceados del juego (aunque los hay mejores).



“Maestro del Kung-fu” JACKIE LEE

Lugar de Nacimiento: HONG KONG

Estatura: 1.80 mts Peso: 130 kgs

Mejores Técnicas: SUPLEX ALEMÁN, POWER SLAM

Otra luminaria de las artes marciales que hará esparadrapos con sus contrincantes si no cuidan esa guardia. Su estilo se asemeja al de Dragón aunque en el fondo él si tiene una técnica más centrada en lo que es la lucha, además de eso tratará

de marearte con tanta vuelta (como Pat Gordon). Jackie es otro de los luchadores “medianos”. Se dice que tiene una fortaleza interior tremenda, es cuestión de que lo ayudes a sacarla a flote.



“La máquina Siberiana” BORIS CHEKOV

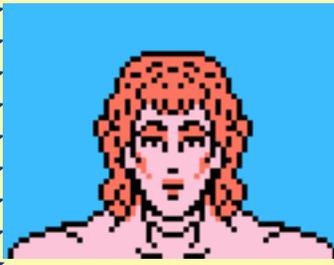
Lugar de Nacimiento: U.R.S.S.

Estatura: 1.83 mts Peso: 146 kgs

Mejores Técnicas: GRAN OSCILACIÓN, POWER SLAM

El ruso de mostacho mostaza se ha ganado a pulso el estar dentro de los mejores exponentes, una técnica depurada y una fuerza en brazos sorprendente le hacen ganar muchas de sus luchas, su técnica “Gran Oscilación” no solo es de las más

espectaculares, sino también de las más contundentes. Con hombres como este al servicio de la madre Rusia, es casi seguro que el símbolo de la hoz y el martillo muy pronto se verá por todos lados.



“Sr. Tatuaje” MARK ROSE

Lugar de Nacimiento: ALEMANIA

Estatura: 1.84 mts Peso: 128 kgs

Mejores Técnicas: CAÍDA DE ESPALDA, SUPLEX NORTEÑO CON SOMETIMIEN-  
TO DE ESPALDAS PLANAS

El Sr. (Sra., Srita, lo que sea) Tatuaje se hace presente “en el nombre de la Rosa”.

No te mofes de su apariencia (gay) o te puede tomar en sus manos y estrujarte, es candela pura. No hay profundidad ni filosofía en su técnica, al igual que “El Tigre” disfruta haciendo sufrir a sus enemigos con sus agarres y llaves (amor apache).



“Iguanaman” JULIO FALCON

Lugar de Nacimiento: ECUADOR

Estatura: 1.84 mts Peso: 157 kgs

Mejores Técnicas: CAIDA MORTAL, POWER SLAM

Tres cuerdas son todo lo que limita al salvaje Iguanaman (a veces ni eso), y si te

preguntas porqué le dicen así espera a que te tome en sus manos, te exhiba por los aires y te lance en seco contra el piso con su espectacular “Caída Mortal”. Iguanaman es todo un veterano de la lucha profesional, sus triunfos no han sido por ser viejo, sino por diablo.



“La Granada Voladora” **RANDY GOMEZ**  
 Lugar de Nacimiento: **VENEZUELA**  
 Estatura: 1.83 mts Peso: 114 kgs  
 Mejores Técnicas: **LA BOMBA, PATADA VOLADORA A LA NUCA**

Los años no pasan en vano, pero para este fiero luchador no significa falta de potencial, sino experiencia sobrada como para arremeter contra quienes osen enfrentarlo. Su técnica es similar a la de Pat Gordon, es frío y calculador (no es muy arrojado que digamos), pero cuando se decide a luchar lo hace en serio. Sabrás que hablo de sufrimiento cuando te haga espaldas planas con “La Bomba”.



“El Técnico” **Dr. GILDO**  
 Lugar de Nacimiento: **U.S.A.**  
 Estatura: 1.84 mts Peso: 163 kgs  
 Mejores Técnicas: **CAIDA MORTAL, GRAN OSCILACIÓN**

Estoicismo y determinación definen a este personaje. Es el luchador más corpulento del juego (?), sus golpes, agarres, lances y movimientos son los más balanceados de entre todos los luchadores, y sus técnicas están al mejor de los niveles (tenía que ser de USA). Le llaman “El Técnico”, y sin duda alguna sabe hacer un buen trabajo sin dejar sociedad.



Hay rumores de un Demonio de la noche que se alimenta de los temores de los más débiles, algunos lo llaman “Conde-Nación” (que bonita quedo la traducción), aunque bueno, es solo un rumor, o no?...

### ALGUNOS MOVIMIENTOS (DEL MANUAL LA MAYORIA)

MOVIMIENTOS		
MOMENTO	CONTROL	QUE HACE
ALEJADO DEL Oponente	← → ↓ ↑	Movemos al personaje (incluidas las diagonales), presiona arriba cerca de los postes para subirte
	<b>A</b>	Patada
	<b>B</b>	Golpe
	← ← ó → →	Correr
	<b>A + B REPETIDAMENTE</b>	Te sacudes al oponente cuando te hace espaldas planas

EL Oponente Caído	<b>A</b>	Levantas al caído y ambos se sujetan del cuello
	<b>B</b>	Lo cubres y comienza la cuenta de 3
	↓ ó ↑ + <b>B</b>	Caer con la rodilla o con codazo (dependiendo el luchador)
Ambos Luchadores Tomados del Cuello	<b>A</b>	Golpeas con la rodilla las partes bajas para liberarte del agarre
	<b>B</b>	Haces un candado al cuello con "toc" al cráneo tres veces
	↑ + <b>A</b>	Levantas al oponente hombro con hombro y lo azotas de espalda
	↑ + <b>B</b>	Cargas al oponente y lo lanzas (ideal para sacarlo del ring)
	← ó → + <b>A</b>	Caída de espalda (estilo suplex)
	↓ + <b>A</b>	Martinete
Cuando Corres	<b>A</b>	Lanzas al oponente contra las cuerdas (divertido aunque poco recomendable), cuando viene de regreso puedes hacerle banquito
	<b>B</b>	Brincas con ambos pies al frente hacia el oponente
Cuando el Oponente Corre hacia ti	<b>A</b> ó <b>B</b>	Encontronazo al rostro (no quiero ver la cuenta de la rinoplastia)
Subido en el poste	<b>A</b>	Le haces banquito para lanzarlo hacia atrás
	<b>B</b>	Plancha al caído
Fuera del Ring	← ó → + <b>B</b>	Caída con rodillazo
		Tomas al rival del cabello, lo llevas a una esquina y le propinas un golpe limpio a rostro descubierto (y ríete viendo como se cubre)



## TECNICAS

**La mayor parte de las técnicas especiales se hacen cuando tu energía está por abajo de la mitad, de otro modo solo habrá forcejeo**

MOMENTO	CONTROL	QUE HACE	QUIENES PUEDEN HACERLO
ALEJADO DEL OPO-NENTE	← ó → + <b>A</b>	Caída con la rodilla	Dragon, Tigre, Pat, Rex, Lee, Rose, Randy, Iguanaman
	← ó → + <b>A</b>	Caída con el codo	Boris, Dr Guildo
	← ó → + <b>B</b>	Gran oscilación	Boris, Dr Guildo
	← ó → + <b>B</b>	Candado de piernas en forma de "4"	Tigre, Pat, Rex, Rose
	← ó → + <b>B</b>	Candado mortal de escorpión	Dragon, Lee, Randy, Iguanaman
AMBOS LUCHADORES TOMADOS DEL CUELLO	↓ + <b>B</b>	Torcedura de cobra	Dragon, Tigre, Lee, Rose, Randy, Dr. Guildo
	↓ + <b>B</b>	Levantamiento y carga de cuerpo completo, terminando con espaldas planas	Pat, Boris, Iguanaman
CUANDO CORRES	← ó → + <b>A</b>	Rodillazo saltando	Tigre, Pat, Iguanaman, Dr. Guildo
	← ó → + <b>B</b>	Tacleo con el hombro	Rex, Lee, Boris, Dr. Guildo

## MOVIMIENTOS CON MENOS DE LA MITAD DE LA ENERGÍA

MOMENTO	CONTROL	QUE HACE	QUIENES PUEDEN HACERLO
AMBOS LUCHADORES TOMADOS DEL CUELLO	<b>A</b>	Patada voladora a la nuca	Dragon, Randy
	<b>B</b>	Abrazo de oso	Boris, Iguanaman, Rex
	↓ + <b>A</b>	La Bomba	Rex, Randy
	↓ + <b>B</b>	Apretón de pulpo	Dragon, Rose
	↓ + <b>B</b>	Power Slam	Pat, Rex, Lee, Boris, Iguanaman, Dr. Guildo
	↑ + <b>A</b>	Quebradora Argentina	Dr. Guildo
	↑ + <b>B</b>	Caída Mortal	Rex, Iguanaman, Dr. Guildo
	← ó → + <b>A</b>	Suplex Alemán	Dragon, Lee
	← ó → + <b>A</b>	Suplex Norteño con sometimiento de espaldas planas	Tigre, Rose
	↓ + <b>A</b>	Llave Triple (Suplex con quebradora y lanzamiento, muy bonita)	Pat, Boris, Iguanaman

## CONSEJOS GENERALES



Para empezar a jugar te recomiendo que pruebes con el Dr. Guildo por tener la "Gran Oscilación" y "La Quebradora Argentina", dos buenas llaves; o elige a Boris Chekov por tener también la "Gran Oscilación" y la "Llave Triple".



Una regla de la lucha es que toda llave tiene una contra-llave, si notas que tu rival aplica muchos lances entonces enfréntalo con tus llaves de sometimiento y viceversa, recuerda que el Tigre y Rose tienen mayor fuerza para rendir a sus contrincantes, mientras que Dr Guildo, Iguanaman y Pat Gordon destacan por la velocidad con que pueden bajarte energía.

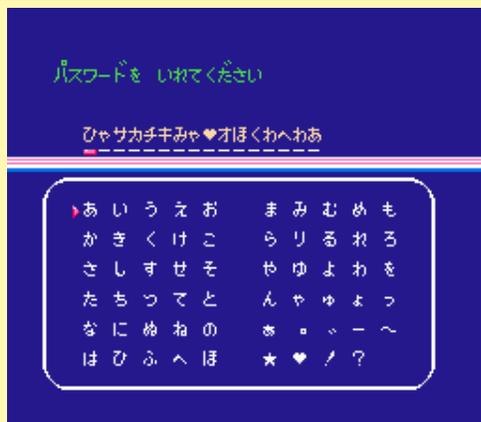
Si tu rival está en el suelo y tiene la mitad de su energía o menos, entonces usa el poste y lánzate sobre él, restarás mayor energía. Pero recuerda no lanzarte si está retirado, podrías fallar la caída y entonces tú estarías en desventaja.



Es mala idea levantar a un oponente caído, ahora estás arriba ahora estás abajo.

## VERSION JAPONESA

El título japonés se llama Gekitou Pro Wrestling!! Toukon Densetsu (Gekitou Puroresu!! Toukon Densetsu -Alt-). Como debes imaginarlo es un poco más difícil, quizás por ello cuenta con la opción de password, fuera de eso, las imágenes dicen más que mil palabras:



Esta es la pantalla de Password, con 16 símbolos mareadores



Algunos colores están cambiados en la versión japonesa, como los de esta foto. Los kanjis que se ven en la parte de abajo son el password

# COMPARACIONES

VERSION AMERICANA Y EUROPEA

VERSIÓN JAPONESA

TECMO WORLD WRESTLING

GEKITOU PRO WRERSTLING!! TOUKON DENSETSU



PRESENTACIÓN AMERICANA / EUROPEA

PRESENTACIÓN JAPONESA



RUBIA

REFERI PUNK

ORIENTAL

REFERI... ¿"A LA DIABLA"?



RUSO

RUSO JAPONÉS



¡GANADOR!

¡GANA!



"CONSÍGUELO MUCHACHOTE"

(LOS CORAZONES SON MUY SUGERENTES)



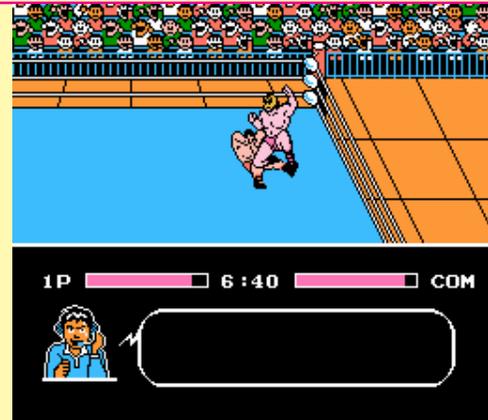
"¡¡NOS VEMOS!!"



"¡¡NOS VEMOS DE NUEVO!!"



LOCUTOR DE CABELLO CASTAÑO Y MANGA CORTA



LOCUTOR DE CABELLO OSCURO Y MANGA LARGA

## TRUCOS

**SOUND TEST:** Oprime  $\square$  + A + B + SELECT, en el título del juego.

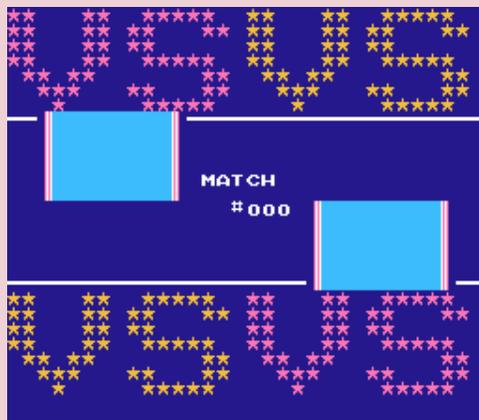
## EL DETALLE DEL JUEGO

Quando eliges en el entrenamiento "pushups" (lagartijas) con un luchador blanco verás que el gordito es blanco, pero si eliges a un luchador negro el gordito también es negro. Así pues, no podemos tener queja del mismo por motivos racistas (nótese también que hay 3 luchadores latinos).



# ERRORES DEL JUEGO

## EL MISTERIOSO ENCUENTRO #000



### ¿GANÉ O PERDÍ?

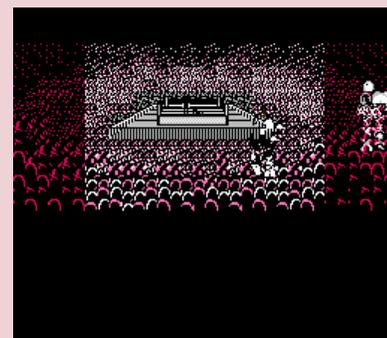
Otro error divertido, haz lo siguiente:

- 1.- Saca a tu oponente del ring cuando ya casi no tenga energía.
- 2.- Baja del Ring y mantente golpeándolo, calculando que al segundo 15 él esté en el suelo y tu estés subiendo al ring.
- 3.- Al segundo 19 ½ bájate del ring, el locutor estará diciendo que has ganado, pero al mismo tiempo cambia su diálogo por uno que dice "Al parecer arreglarán sus diferencias... abajo del ring!". Lo curioso es que enseguida puede aparecerte la pantalla de la siguiente pelea, o puede aparecerte la pantalla de empate (lo mismo que perder).



### ???????

Esto me ha pasado luego de jugar bastante rato (tres horas aproximadamente), cuando el cartucho está listo para freír un huevo. También suele pasar cuando pones pausa constantemente antes de hacer una



llave que tiene Zoom Caption, algunos gráficos se barren y otros se ven extraños.

Tanto en el cartucho original como en la ROM ocurren estos errores.

## EL MISTERIOSO PODER DE JACKIE LEE



Antes de terminar este artículo quiero comentar un detalle que al parecer funciona en algunos cartuchos.

Cuando se elige a Jackie Lee puede verse en su biografía que puede ejecutar el Power Slam, sin embargo, cuando se reúnen las condiciones para ejecutarlo este no da resultado, esto sucede porque es el único luchador



del juego que requiere una fuerza arriba de 4 bolitas (las que se incrementan en el entrenamiento), así que para la próxima vez que lo elijas recuerda pasarte por el entrenamiento a fin de cumplir este requisito y poder así ejecutar el Power Slam. NOTA: Hay juegos donde no es necesario cumplir este requisito, aunque nunca está de más intentarlo para no tener censura en esta llave especial.

## EL VEREDICTO

Tecmo World Wrestling es de esos juegos de “botonazos” que no admiten sobriedad, hay que ser rápido en el control si queremos la victoria de nuestro lado, aunque eso signifique que a la séptima u octava pelea ya se te estén reventando las ampollas de los dedos, caso contrario, el uso de un control turbo arruina el incentivo del juego.

El estilo de la lucha libre está algo deformado, aunque eso mismo lo saca de la monotonía, si jugaste “Mat Mania” en las arcadas te parecerá un refrito, aunque con golpes menos “acolchonaditos”.

El juego tiene a 10 luchadores, sin embargo, se puede resumir en solo 5 estilos de pelea (por lo mucho que se repiten las llaves).

Lo que me ha gustado es la inteligencia artificial: algunos luchadores cambiarán de técnica si no están teniendo resultado con la que usan, sentirás que una fuerza malévolas se apodera de ellos, y te gustará como reaccionan; apostarí a que algunos se hacen más veloces.

Las melodías, pese a que se repiten durante tres peleas cambian justo cuando pueden llegar a cansarte (no confundir con fastidio).

Una opción de password o batería que te permitiera conservar tus mejores tiempos hubiera sido buena opción (como ocurrió con la versión japonesa), aunque aquí el modo a dobles viene a aumentar el atractivo.



En suma, TWW merece la oportunidad de ser probado, o en su defecto dáselo a probar a los peques de la casa, quizás así dejen de estar tirando esos costosos jarrones que las mamás ponen estratégicamente por la casa.

**TYGRUS**



# BATTLETOADS™

**¿Ancas de rana?... no gracias.  
Prefiero que ¡¡BESES MIS PUÑOS!!**

**12 fieros y coloridos niveles para patear traseros**

**Increíbles y dolorosos golpes como el topetazo  
de carnero o los nudillos atómicos**

**Variedad de vehículos para conducir  
(y uno que otro puerco para montar)**

**Todo esto y más...  
para tu Nintendo Entertainment System**

This Game Pak cannot be used  
with the Master or NES versions of  
the Nintendo Entertainment System™



LICENSED BY NINTENDO® FOR PLAY ON THE



# T R U Q U E A N D O C O N T R O L E L C O N T R O L

## The Flintstones 2: Surprise at Dinosaur Peak

### Cheat Mode

En la pantalla de presentación oprime:

A B → A ↓ ↓ ↓ ↓ B ← ← B A START



## Narc

### Continuación

En la pantalla de presentación oprime **A B** SELECT **↑** + START

Ahora cuando pierdas todas tus vidas podrás continuar



## Gyruss

### 30 vidas

En la pantalla de presentación oprime rápidamente esta variante del código Konami:

A B → ← → ← ↓ ↓ ↑ ↑ START



## Tom & Jerry (& Tuffy)

### Vidas ilimitadas

→ → ↑ ← ↑ → ↓ **B A**  
SELECT START

Esto debes hacerlo en la pantalla de presentación (cuando Tom y Jerry están en lentes)

### Reset a una partida

Los cuatro botones por excelencia para reiniciar un juego funcionan en Tom & Jerry

**A B** SELECT START

Al mismo tiempo



## 3-D World Runner

### Continuación

Luego de perder oprime:

**A** + START



### Incrementa tu suerte

Presiona **B B B B**, enseguida oprime y mantén **↘**, por último oprime START para comenzar a jugar.

## Q-Bert

### Continues ilimitados

En la pantalla de presentación oprime:

Control 1: **↑** SELECT  
Control 2: **↓ B**, **← →**

## Tower of Druaga

### Modo Experto

En la pantalla de presentación oprime:

↑ ↑ ↑ ↑ ↑ ↑  
← ← ← ← → → →

La palabra DRUAGA se hará verde para confirmar el código.



Hechos en casa, Hacks, nuevas apariciones, nuevas creaciones, secuelas perdidas, prototipos... todo ello y más, solo concebido en....



SUPER CONTRA 7  
1 PLAYER  
2 PLAYERS

© E.S.C. CO. LTD 1996



# El Laboratorio

Las aventuras de Bill Rizer (Mad Dog) y Lance Bean (Scorplion) continúan en Super Contra 7 (de momento no tocaremos el tema de las precuelas).

Super Contra 7 es un título con el motor gráfico de dos *Contra*: *Contra*, y *Super C*, en una secuela "batidillo" que para nada desmerece la pena jugarse.

Este juego es una mezcla de Hack con juego sin licencia; como tiene fecha de presentación de 1996 es casi seguro que sean pocas las personas que lo hayan jugado en algún cassette multijuego, o en algún otro cartucho pirata (vivimos tiempos de consumismo y persecución por los gráficos).

Entre las novedades figura: retoque en los escenarios y jefes en un 100%, las armas que obtenemos de esas cápsulas voladoras ahora salen al azar (y cuidado, estas cápsulas arrojan bombas), los enemigos corrientes requieren de tres disparos para ser eliminados (contra un disparo en juegos pasados), principalmente.

Los "Contra" se han caracterizado por ser juegos de "simetría" o de "espejo" (como los he bautizado), ya que los enemigos y jefes pueden ser vencidos desde ciertos puntos *simétricos* a algo (el centro de la pantalla por ejemplo) donde sus ataques no nos hacen daño si aplicamos dicha técnica con ritmo; bien, en esta secuela hay que decirle adiós al juego fácil: los enemigos NO siguen patrones tan lineales de ataque, y desde el primer jefe (un ovni) podemos darnos cuenta de esto. Asimismo, nuestros disparos son más certeros, pero de rango limitado.

ESTA VEZ NO SERÁ TAN FÁCIL...  
LLAMAS COMO ESTA SE EXPANDEN  
PARA DIFICULTAR EL ESQUIVARLAS

El juego cuenta con 5 niveles (3 menos que los acostumbrados), los cuales están bien compensados y balanceados para una mayor dificultad, y aunque los continuos son ilimitados se requerirá ser diestro y no confiarse aún de lo que pueda parecer inofensivo

(por cierto que se prescindió de los niveles cenitales vistos en Super C).

Estos niveles son: Neo Metro City, Guarida del demonio Kimkoh, Tropicos de tortura: el regreso, Central Eléctrica Alien, y Apocalipsis... ¡Ahora!

Algo que me impresionó sobremanera es el hecho de que algunos ataques de fuego cuentan con un efecto de inercia (similar al del laser de Super C cuando lo disparamos en diagonal, pero más logrado), lo que hace que uno trague saliva y piense "gulp, mejor me aplico que estos tipos vienen con todo".

MENTE SOBRE MATERIA, Y RETO SOBRE SATURACIÓN DE PANTALLA.  
NECESITARÁS SER EL MEJOR EN EL CONTROL PARA ACABAR CON EL JEFE FINAL.

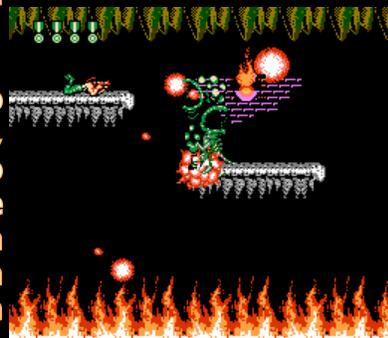
Otra cosa que me ha gustado es que por momentos el juego se cuaja de disparos, pero no se ralentiza, con lo que se consigue un dinamismo que no termina en

"glitch" (nótese el jefe del nivel 2).

El trabajo realizado no solo se refleja en lo visual, sino también en el genio vertido al control: no se requiere llenar la pantalla de muñecos, si se logra una buena dificultad con algo de lógica aplicada a las plataformas.

Hasta aquí, el juego se lleva la corona de laureles, pero (el diablo siempre ha de meter su cola en forma de "pero") lo que acaba con el bonito sueño es sin lugar a dudas la música, a la que pondría el calificativo de *esquizofrénica*, de ahí que recomiendo otro fondo musical (algo techno desde el ipod no caería mal).

Super Contra 7 (unl), un digno ejemplo de juego de laboratorio, con todo el aliciente para disfrutarse una y otra vez.



DESDE SUPER C REGRESA...  
¡MÁS AGRESIVO QUE NUNCA!



NUEVOS PELIGROS ACECHAN A  
LOS PERROS DE GUERRA

TYGRUS

# En portada

## WOLVERINE



**W**olverine ha despertado en una isla desierta... desconcertado, adolorido, pero vivo, el peor y último error cometido por sus enemigos, aún y cuando los nombres de Sabretooth y Magneto estén de por medio.

Acompañemos al mutante "X" de las garras de adamantium al encuentro de sus demonios internos, y su escape fuera de esta isla, sin importar que para ello sea necesario recorrer cavernas de fuego, imponentes metrópolis autómatas, acueductos mortales, y otros siniestros tugurios del mal; y cuidado con las trampas que lo acechan, habrá que hacer uso de ese factor mutante de auto sanación, olfato super desarrollado, e instintos animales, quizás así, y solo así pueda salir bien librado de esta encrucijada, en la que hará falta más que la compañía de sus amigos Psylocke, Jubilee y Havok.

LJN nos entrega a este emblemático personaje de Marvel Comics en una nueva aventura, diametralmente distinta a la primera (y mala) entrega de los X-Men para NES.

En este juego de plataformas que podríamos calificar como arriba de la media, ponemos el spandex amarillo peligros que se esconden cinta "la Isla del Dr.

nos de Wolverine, y así, hacemos frente a los en "la isla" (según parece, basada en la Moreau").

Sobre el juego, podemos decir que su dificultad recae en las mismas plataformas que lo definen... y los abismos, y lo rápido que algunos enemigos drenan la energía, y en términos generales lo fugaz que suceden las cosas.

Cuenta con 9 niveles que se nos van como el agua (igual que las vidas); algunos displays acompañan al juego, donde por lo menos podemos dar una saboreadita a la historia (no siempre todo el drama de un videojuego se puede vislumbrar en la acción, ni en los prólogos y epílogos, es casi necesario hacer que ambos se complementen).

Luego de pedir algunas opiniones, se llegó al consenso de que el juego no es malo (aunque a mí me haya parecido medio malo), y podemos decir que si bien no se gradúa con honores, reúne los elementos suficientes de reto, gráficos, y originalidad, englobados en diversión, apto para disfrutarse con los amigos en un día cualquiera.

Así pues, para bien o para mal, hoy se ha apoderado de la portada... ¡y esperemos que no esté de mal humor!.

TYGRUS





# Bajo la lupa



Por: Tygrus

Si la cinta de "Tiburón" fuese un éxito en estos momentos, no dudo que veríamos el videojuego en múltiples plataformas (más aún viniendo de Spielberg), en una aventura submarina en primera persona, decenas de armas y movimientos por parte de nuestro personaje, porcentajes de misión, y sorpresas por uno y otro lado, sin contar la infinidad de criaturas ordovicescas. Pero como "Jaws" es de bastantes años atrás, debemos agradecer que por lo menos pensarán en la caja gris.

Para muchos, este es un juego de poca monta, ya que no cuenta ni con variedad de enemigos, ni con variedad de armas, ni con variedad de misiones, es así pues, un juego de pura nostalgia.



Una vez que inicia nuestra jornada (nótese la tonadita de la película) hay que partir del puerto oeste e ir al puerto este (solo hay dos puertos en el mapa, que es grande como una mano), y eso es todo!. En el trayecto podemos ver alguna aleta de tiburón, aunque casi siempre al empezar a jugar será de algún tiburón bebé, si la tomamos es ahí donde iniciamos, aunque también puede ser que

choquemos con algo, viéndonos forzados a bajar del bote para averiguar qué nos golpeo (recomos por que no sean escualos).



Este podría considerarse el segundo objetivo del juego: enfrentar rayas, aguas malas, y si acaso tiburones bebé; la pantalla es en estos momentos un simple escenario y la acción se desarrolla en una especie de shooter estático, eso sí, no hay salida de ahí, luego de un rato el buzo vuelve a cubierta.

Tercer objetivo: algunas veces, dependiendo del número de rayas y aguas malas que hayamos cazado, el juego nos compensa con un bonus, donde manejamos una avioneta que pasa de izquierda a derecha (con la cruceta aceleramos y frenamos, con un botón tiramos bombas al agua), el objetivo es acabar con el mayor número de medusas, al estilo Galaga 88.

Ocasionalmente entre el buceo aparecerá el tiburón, una de sus mordidas es fatal, y su poder parece inagotable (nunca vi criatura mortal con tanto aguante); en las primeras vueltas será casi imposible eliminarlo, de ahí que se vuelva necesario ir ganando experiencia (poder), ¿y cómo se consigue esto?... fácil, hay que hacer trueque de "shells" en los puertos, por un radar, un pequeño submarino e incrementos de poder, y finalmente los "strokes", instrumento necesario para terminar con el tiburón de una vez por todas.

Objetivo cuatro: matar al endemoniado tiburón; ya que tenemos un buen nivel de experiencia, podemos enfrentarlo hasta terminar con su energía, en ese momento



el juego cambia de perspectiva, donde con nuestros strobes lo hacemos salir a la superficie y con la punta de la embarcación hay que embestirlo (o sea acabar con él, no hacerlo más bestia).

Esto último suena fácil, pero es ahí justamente donde viene el quebradero de cabeza, y poca gente lo consigue...

El juego no cuenta con password, aunque calculo que en unos 45 minutos se puede terminar.

El juego es simple, con dificultad arriba de la media; las rayas, medusas y tiburones nos quitan una vida con tan solo un toque, y cada vez son más feroces.

Como tip, hay que evitar los litorales de aguas malas, no solo los niveles de agua son bajos sino que los cardúmenes son mayores.

¿Y cómo se acaba con el tiburón?... eso se responde en otra sección.

Tiburón, un juego que (como dije) va más con la nostalgia que con el control.

# CODE NAME VIPER

## Bajo la lupa



Por: Alex Dorado

**C**ode Name: Viper, es un juego de Capcom que apareció en la mejor época de los plataformas en 2D: finales de los 80, para ser exacto 1989.

Los salones de arcade estaban llenos de juegos del género, como Robocop, Dragon Ninja, Double Dragon y un largo etcétera.

Cuenta con siete niveles y tres dificultades, tenemos un arma con municiones limitadas y podemos obtener una ametralladora con bastante munición que es más rápida en sus disparos, ¿y qué pasa si se acaban las municiones?... ¿el personaje se hace Karateka como en Trojan?... habrá qué averiguarlo.



Los movimientos del personaje son los convencionales de los juegos de plataformas + disparos... pero los disparos están limitados a izquierda y derecha... no se puede disparar hacia arriba, hacia abajo o en diagonales... esto no lo veo como defecto, sino como más reto.

No sé si salió en Europa, pero espero que sí, porque es un muy buen juego. Aunque opacado por firmas como Contra, el concepto de Viper es innovador: rescatar a

mujeres y niños detrás de puertas que rotan sobre su eje (al estilo de las películas de terror con Capulina o Chabelo), llegar al final del nivel y explotar una pared para seguir con la aventura.

Al final de cada nivel platicamos con el prisionero de guerra que también se rescata de esas "puertas rotadoras", y que nos da pistas de una carta que nos llevará con el cabecilla de los rebeldes. Y cuando llegamos con dicho jefe final, qué sorpresa nos llevamos!... no, no es Hitler otra vez, porque la acción del juego se desarrolla en Sudamérica.



Con todo, este juego tiene muy buenos gráficos, de tamaño considerable para la época y bien ambientados. Los puntos débiles son el sonido que llega a lo monótono (aunque con una música extraña y pegadiza) y que el juego es muy lineal.

La fórmula para pasarlo es detectar dónde está cada enemigo y qué patrón de ataque sigue... es un juego de esos que "se estudian".

Por lo bueno y lo malo que menciono, recomiendo este juego para

un fin de semana. Si no les gusta la música, pongan de fondo alguna música de las que escuchan, y provecho.



### Extras:

Passwords (resultado de algunas vacaciones veraniegas de su servidor):

Fuera del paréntesis = nivel.

Entre paréntesis = número de la vuelta (el juego tiene 2 vueltas).

FÁCIL	NORMAL
4(1)040471	4(1)886195
7(1)081620	7(1)756668
1(2)217298	1(2)671767
3(2)696017	3(2)042284
5(2)282095	5(2)493589
7(2)866958	7(2)185106

### DIFÍCIL

4(1)434854
7(1)598919
1(2)397211
3(2)573659
5(2)132718
7(2)297877

¿Y la Rom del juego?

Búscala en: [magazinnnes.blogspot.com](http://magazinnnes.blogspot.com)



# Bajo la lupa



Por: Tygrus

Desde las viejas PC's X86 nos llega este traslado a la consola de 8-bits: Battle Chess.

No sé realmente desde cuando se juega ajedrez, lo que sí es un hecho es que sigue siendo el rey de los juegos de tablero.

Su traslado a consola podría suponerse evidente, dada la novedad de estas como medio de diversión, así como lo fácil que parecía implementar un programa de ajedrez a un CPU, pero tomemos



en cuenta que por ese entonces había infinidad de juegos de ajedrez en distintas presentaciones, desde los que tenían un pequeño imán y eran de bolsillo hasta los electrónicos con un CPU integrado listo para competir contra nosotros durante un viaje o en un descanso de la comida, sin necesidad de encender el televisor... ¿qué es entonces lo que hizo que apareciera en una consola?...

Este juego se hizo popular por las batallas que simulaba cuando una pieza capturaba a otra (copiado más tarde en la cinta de Harry Potter), lo que para muchos apasionados del mismo fue una jalada de cabellos, puesto que el ajedrez supone concentración, y esta se pierde al estar viendo como una roca (la Torre) hace cual tapete a

sus enemigos; sin embargo, considero que este no es el punto flaco del juego, ya que para principiantes es un estímulo visual para aprender, jugar y disfrutar.

Lo que yo catalogaría como malo del juego es que llega a desesperar el movimiento tan lento de las figuras (al igual que en la versión de PC), desde que uno las despierta hasta el arrastre que hacen, y



las secuencias animadas cuando se lleva a cabo una batalla.

Hablando sobre confusiones, decir que el caballo se parece al peón, y que algunos escaques quedan semiocultos por las piezas, con lo que ocasionalmente se pierde la perspectiva del juego (esto puede arreglarse con la opción de 2D



pieces, aunque ya no sería Battle Chess).

Entrando en materia tenemos que no cuenta con un menú inicial, sino con algo mejor, un menú en

cualquier parte del juego. Entre las opciones tenemos 6 niveles de dificultad (aunque aún en el de novato el CPU va bien protegido contra mates como el de "Legal" o del "Pastor"), cambio de tablero, partida en contra del CPU o contra otro compañero, y un modo de aprendizaje donde el CPU compite contra sí mismo. También cuenta con un modo dinámico de juego en 2D, retroceso de piezas (nada de pieza tocada, pieza movida), y un modo de edición de tablero, que no impide ligar peones, copar piezas, hacer múltiples horquillas o gambitos, etc.

Mover piezas no es difícil, quizás por eso solo se requiere un botón para indicar qué piezas mover y los escaques a donde moverlas. Los movimientos especiales como la captura al paso, y el enroque solo requieren que indiquemos el



inicio de los mismos y el CPU se encarga de terminarlos.

Luego de grandes producciones de Data East, sorprende ver que a un juego como este no se le haya dado una velocidad adecuada, ni una opción "contra reloj" como a muchos nos gusta jugar.

Fuera de esto mantiene su integridad, su grado de dificultad, y un ritmo mediano de diversión.

# BATMAN™

## Bajo la lupa



Por: Tygrus

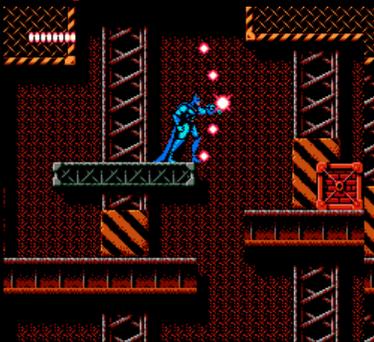
### Return of The Joker™

**Batman: Return of The Joker** es una caja de sorpresas, y no porque el Guasón esté de regreso, sino porque es sorprendente todo lo que la gente de Sunsoft pudo meter en un simple cartucho.

Las opiniones en torno a este juego están (casi siempre) enmarcadas por la opinión que se tiene del primer Batman, quizás por ello algunos lo juzgan como una mala secuela, mientras que para otros es loable el atrevimiento de los programadores por hacer un juego más dinámico (aunque algo fácil), retocado por bellos escenarios con fondos que simulan profundidad, y personajes de tamaño considerable; un juego que pasa de las plataformas a una combinación con shooter.

**EL CRIMEN EXISTE, CUANDO  
LOS HOMBRES BUENOS NO  
LO COMBATEN**

Los gráficos siguen manteniendo ese toque oscuro, y aunque granulados, cumplen su cometido (para muchos de nosotros es el segundo mejor juego en gráficos para NES).



Sobre el juego, no se sabe a ciencia cierta como fue que el Guasón se salvo de esa caída, el caso es que ahora está de regreso, y más que obsesionado de cobrar venganza.

A diferencia del primer Batman, ahora contamos con un arsenal de disparo, los golpes son cosa del pasado; cuando nuestro nivel de energía lo permite cada arma puede acumular poder (manteniendo el botón de disparo presionado).

Batman cuenta asimismo con una nueva habilidad aprendida de su amigo Megaman: la barrida, que sirve tanto en modo ofensivo como para escapar.

Además de los escenarios convencionales de avance y escalada, ahora cuenta con escenarios "de disparos", en donde (equipado con su propulsor de espalda) viaja rumbo a la guarida del guasón a toda velocidad, esquivando (además) minas y otros obstáculos.

Y por si esto fuera poco, el juego cuenta con password (extraño en un side scroll sin mucho reto).



La llegada a un jefe es precedida por una pantalla de "VS", y la energía cambia de barras a números, quizás por la moda de que todo fueran "peleas".

Sobre música decir que queda opacada por lo que hay en pantalla (los gráficos son en este caso lo

primordial), eso sí, los sonidos que acompañan el uso de las armas son un ornamento bien implementado.



En un escenario como este, bien vale la pena perder una vida para disfrutar el efecto conseguido de profundidad y rapidez.

El control sobre Batman es casi óptimo, aunque le falta variedad como para lograr partidas alucinantes e inolvidables (de record vamos).

Este juego fue trasladado más tarde al Super Nintendo, pero (si la predisposición no hace mella en mí) el trabajo quedo desangelado: ni el personaje ni la esencia del juego se mantuvieron.

Si todo esto suena bastante bien para pasar una tarde de ocio, créanlo: así es.

Y como me quiero ver guapo, aquí los passwords del juego:

- 1-1 LPRZ            4-1 GNXF
  - 1-2 MDRR           4-2 KHCH
  - 2-1 NMLL            5-1 QGVN
  - 2-2 NWKL           5-2 WBZT
  - 3-1 LGZQ            6-1 FFHG
  - 3-2 GPTW            6-2 CKQG
  - 7-1 GPZT o NXRD
- (el mismo que en Gremlins 2)

# SOLAR

# TELEMAN™



***Mejor consumirse que disolverse***

***Para tu Nintendo Entertainment System***

# 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 videojuegos de NES.

**Bowser** es el famoso "dragoncito" de Super Mario Bros; pero olvidémos de esto un momento, y mejor veamos y conozcamos algunos de esos venenos de donde nace esta leyenda del videojuego, que mientras más clara la foto, más oscuro el negativo.

Fue tal vez en una de esas reuniones extra oficinescas (que comienzan con pizzas y terminan con martinies) donde los creativos de Nintendo llegaron a la conclusión de que para hacer un buen videojuego se debía partir de ideas básicas y simples que habían hecho ricas a otras firmas de la diversión y el esparcimiento (Disney por ejemplo)... por ello, es medianamente visible (luego de un sketch como este), que Bowser encajaba perfectamente en el triángulo epopéyico: héroe-dragón-princesa, característico de la *Generación X*.

Veamos, por tanto, el tema desde otra perspectiva, una desde donde la investigación pueda saciar aún más nuestra curiosidad, aún y cuando dicha investigación nos lleve al campo de lo incierto, quedando apostillado este primer punto de acercamiento para lo que venga... quizás la misma leyenda nos sirva como eslabón perdido.

## La leyenda de los "KAPPA"



El Kappa (también llamado *Gatarō* o *Kawako*), es una criatura del folclor japonés, significa algo así como "muchacho del río", para referirse a una deidad cuyas características predominantes son "agua" y "niño" (ya explicaremos la conducta de este ser en base al segundo sustantivo), sin embargo, pese a todo este entorno de fantasía y mito... ¡se cree que el **Kappa** pudo haber existido! (según Wikipedia, cae dentro del campo de la criptozoología -estudio de los seres extraños y desconocidos de probable existencia-).

¿Y cómo eran estos Kappas?... el dibujo arriba mostrado es un boceto de ellos: una criatura entre tortuga, sapo, o de-



formación de animal marino; aunque lo más evidente (y particular) es el hecho de poseer un caparazón.

En otros contextos orientales, se le hace ver como un niño-tortuga, con apariencia anfibia, y con ca-pa-ra-zón.

No es que los Kappas sean propiamente malos, se dice son traviesos en demasía (quizás su comportamiento se empate al mito de los duendes de Occidente), aunque si alguno puede hacerles favores es casi seguro que nos retribuirán.

En cuanto al videojuego, puede parecernos que un dragón-tortuga es el enemigo perfecto... para un caballero andante de oxidada armadura...

En nuestros días, el yang de Mario es Wario, el que (de haber existido) debió ser enemigo declarado número 1 de los fontaneros, en ese pri-



### UN MUNDO EXTRAÑO EN SMB3



¿Has puesto atención al lago que circunda el castillo del primer mundo...?

Se rumora que posee la fisonomía de un **Kappa**.

Mito o verdad, Super Mario Bros 3 nunca dejará de sorprendernos.

mer juego de plataformas, sin embargo (y disculpen si me salgo del límite), puede notarse que la idea básica de una aventura *ménage à trois* es reforzada por el escenario: un lugar con castillos y con elementos que nos remiten a un sentimiento más que a un estereotipo: el valor.

Así pues, la imagen de un Bowser en un juego de plataformas no queda vulnerable por el hecho de que el héroe no porte armadura, sino por el contrario, le da vistosidad, al mismo tiempo que queda hilvanado por el mito de los **Kappa** (recordemos que no es la primera vez que Miyamoto se las gasta de este modo), cambiando el término "**Kappa**" por "Koopa".

Bowser es así el "Rey de los Koopa".

Los "Koopa" han sido una raza de tortugas mutadas, clonadas, o vaya a saber uno de que tipo (en el manual solo sabemos que hay una soplona), la cual se ha caracterizado por ser (al mismo tiempo)



## BOWSER VS THE EVIL KING OF DROOL



A la par de Bowser existió un niño cavernícola-coco-duro, de nombre "Bonk", quien tenía como enemigo principal a un dragón de otro planeta, llamado "The Evil King of Drool".

Este némesis parece pertenecer a la dinastía de los Koopa, al igual que la princesa Za (del mismo juego)... más de uno estaríamos

felices de ver un *crossover* con estos tipos de verde carcasa.

Nótese el parecido de "The Evil King of Drool" con el Bowser que conocimos en la serie animada... hasta la coronita habla de la camada.

# Bowser



una organización herpetaria de mucho calibre (al mando de Bowser), quienes tratan de conquistar el reino seta.

## La serie animada

Mario y Bowser: la eterna lucha del bien contra el mal; y la vendetta continúa por las consolas de las consolas.



Esa lucha fue vivida asimismo en la pantalla chica, en la popular serie animada de Mario Bros.

El Bowser de esta historia tiene un mayor parecido a dragón *mild* (se comprende por tratarse de una serie para niños), y como ha de imaginarse el lector, Bowser tenía una personalidad entre chistosa y mandona.

## Coestelares y Cameos

Aunque podemos contar con los dedos de una mano las apariciones de Bowser dentro de los juegos de NES, no así el impacto que este ha tenido en el mismo medio.

**Super Mario Bros 1**, quienes nos viamos con la primera aventura de Mario, sabíamos que era de armas tomar este dragón que ni parpadeaba (y que pocas veces nos preguntamos por su nombre), fue aquí donde lo conocimos (y donde muchos quisimos al pixel).

**Super Mario Bros 2 (J)**, es sabido hoy en día que Super Mario Bros 2 (J) nunca llegó al resto del mundo; un juego con el mismo motor gráfico que SMB1, pero con un rediseño de los niveles al estilo "me tienes que odiar por mi dificultad". Bowser sigue siendo el mismo (en algunos castillos podemos encontrar incluso dos de ellos, y con caparazón rojo en lugar del verde).

**Super Mario Bros 3**, y llegó el nuevo

Bowser, con todas las ventajas que el pozo Lázarus pudo darle (rejuvenecimiento, vigor, y fortaleza), y esta vez no venía solo, siete pequeños Jefes Koopas lo acompañaban (ver scan japonés a la derecha). No solo uno de los mejores juegos de la historia, quizás también el mejor momento de Bowser.

**Tetris**, terminar tetris no es nada fácil, pero si uno consigue vencer a la máquina en el modo B, en la velocidad 9-5, el juego nos premia con una imagen donde aparecen varios personajes de Nintendo, y entre la prole el buen Bowser.

### クッパと子クッパたち

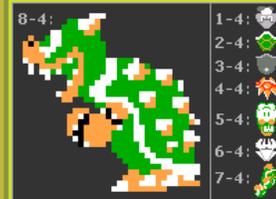


マリオと遊ば・おしまい♡

¿Que Bowser tiene un lado humano?, quizás sí, no en vano su empeño por conseguir a la princesa de los sueños de los fontaneros (ya phantasmagoria hizo una historia, sin desperdicio).

## EL HECHICERO DEL REINO SETA

Bowser se ha definido como un feroz y astuto guerrero-dragón, sin embargo, en SMB era también (presumiblemente) un hechicero.



Mario requiere algunos bolas de fuego para convertir a los falsos King of Koopa en el súbdito

hechizado por Bowser, ipoder que no se le vió en algún otro juego de NES!.

Este espacio no demerita hablar de las apariciones de Bowser en los sistemas que siguieron al NES, pero solo es un **Déjà Vu**, un panfleto cuyo objetivo es centrarse en su origen y sus misceláneos de la consola.

Bowser seguirá siendo un personaje con mucha mística, sea como lo vimos en la primera aventura (con esos ojos y sonrisa de pesadilla), o como el ser amenazante y poderoso de Super Mario Bros 3.

Algún día podríamos descubrir algo más

## EL COMIC, EL VIDEOJUEGO... Y UNA VIDA!



Muchos pueden decir que Nintendo Power fue una mala revista, pero lo que es un hecho es haber tenido muy buenos dibujantes. Hasta ahora no hemos visto un videojuego con Bowser como protagonista, eso porque no vivimos en el reino seta, ya que iahí si lo hay!...



Estas imágenes están tomadas del comic que Nintendo power publicara (ilustraciones hechas por Charlie Nozama).

Ludwing Von Koopa maneja a Super Koopa y vence a los "Marios"... ihasta nos muestra como hacer una vida!.

En la época en que Bowser vé la luz se le daba poca importancia a una historia (de hecho es en el manual del primer Mario donde se vive el preámbulo), lo que no fue inconveniente para la popularidad que aún hoy en día ostenta, ya que es fácil identificarse con él y su mundo, no por nada se ha vuelto un estandarte del mal y un símbolo de Nintendo.

de su pasado, y reabrir este capítulo para dar paso a esos oscuros arcanos.

Mientras tanto, sigamos disfrutando de la revista, que Déjà Vú se termina, pero nos ofrece para el siguiente número el tema de: **Los Warps**.

# Rad Racer

*La carretera a todo lo que da!*



- 8 bellos (y peligrosos) circuitos en relieve
- Elige entre 2 potentes máquinas
- Sistema de música interactivo controlado a tu gusto
- Innovador modo gráfico para una vista en 3D!
- Solo para tu Nintendo Entertainment System



## Castlevania II

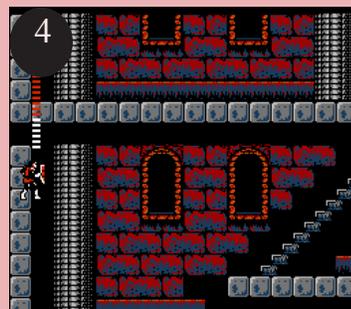
## Mansión Laruver



Dice la leyenda que existe una mansión oculta dentro de Transilvania: Mansión Laruver.

Para descubrirla, primero entra a la mansión Rover (segunda mansión del juego, esta a la derecha de donde inicias tomando el primer descenso del bosque), avanza al frente hasta llegar a los dos bloques empalmados que se mueven de lado a lado (1), súbete a la base de su trayecto pero no avances el scroll del lado derecho, pégate a ellos estando tú del lado derecho, ahora deja que te vayan empujando hacia la derecha (2); antes de que te tiren al agua da un salto vertical (3). Con esto consigues llegar a la Mansión Laruver (mezcla de las mansiones Laruba + Rover).

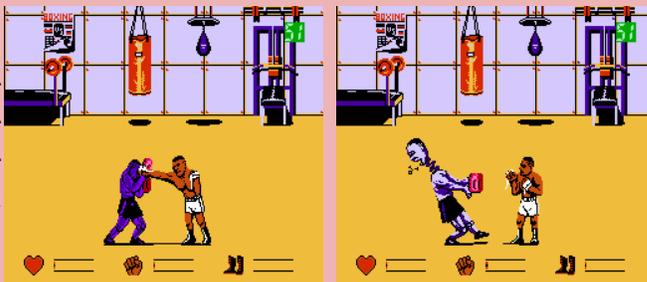
Aquí no hay enemigos, sin embargo, la salida de la parte superior derecha es un Warp al exterior de la Mansión Rover. En la esquina inferior izquierda hay otra salida al interior de la mansión Rover, pero te permite además hacer algunas escaladas para llegar al estanque de agua que está en el techo.



## Power Punch II

### Dummy

Inicia un juego, entra al modo de práctica y consigue una sucesión de golpes perfecta, ahora cuando el entrenador brille da un golpe rápido al frente... Dummy!.



## Battletoads

### Termina el nivel Rat Race... ya!



Al llegar al nivel Rat Race corre a detonar la primera bomba, y cuando la rata vaya cayendo golpéala 3 veces o con un super golpe.

Si lo haces correcto terminarás el nivel sin que tengas que seguir corriendo contra las otras dos ratas y el jefe.

Si te falló con la primera rata, inténtalo con la segunda, o con la tercera, para terminar el nivel lo antes posible.



## Ninja Gaiden

### Quita la música

Cuando se acerque un enemigo da un espadazo, pero tan pronto lo des y antes de que lo golpeés pon la pausa.

Si lo haces bien, al quitar la pausa notarás que la música desapareció, quedando solo los efectos de sonido. Si no funcionó, vuelve a intentarlo con otro enemigo. Esto funciona en todos los niveles, incluso con los jefes.



# Reportaje Especial

## ☞ *Grandes momentos en la consola* (Segunda parte)



Esta es la segunda parte de los grandes momentos en la consola, sin más dilación, iniciemos!



**Castlevania II -Simon's Quest-**, La noche cae en Transilvania, los espíritus del mal se despiertan y se fortalecen, una nube de temor cubre el corazón de nuestro héroe, donde el aplomo y la sangre de una heredad intrépida son lo único que lo salva de redimirse a la maldición de Drácula.

Uno de los momentos más votados.

**33 Votos**



**Mike Tyson's Punch Out**, David frente a Goliath, Mac frente a Tyson, y esto es un Knock Out Total!... vencer a Tyson es como graduarse en algo en lo que hemos estado esforzándonos por mucho tiempo; no todos lo consiguen, pero la satisfacción de lograrlo va acompañada de una de esas fibras de lo excelso que solo se tocan en momentos como este.

**13 Votos**



**Duck Hunt**, El que ríe al último ríe mejor...

Muchos seguimos jugando Duck Hunt no por tratar de ser mejores, sino por demostrarle a este perro de pacotilla que si él puede agarrar un pato, nosotros podemos poner la bala donde el ojo (y lástima que la zapper no funcione para cobrárselas).

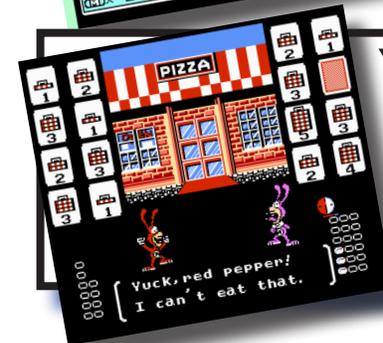
**14 Votos**



**Super Mario Bros 3**, La Tierra de gigantes... no solo los mundos de SMB3 son grandes, literalmente nos plantamos en una tierra con criaturas megalómanas.

Para Mario, ni siquiera el tamaño es problema.

**Nominado**

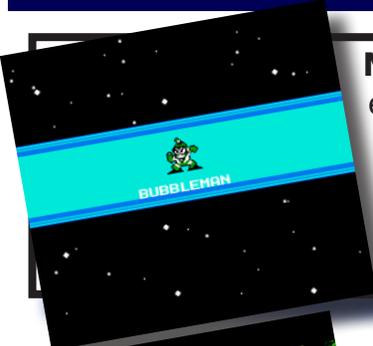


**YO Noid!**, ¡Es un torneo de Pizzas!, pero nuestro Noid no sabe jugar limpio contra la gente que no lo merece (no dije nombres); aquí lo vemos dando a su contrincante una dotación de slices... enchilados!

Sinceramente, pocos momentos pueden ser tan divertidos como este.

**Nominado**

# Reportaje Especial



**Megaman 2**, La presentación de un jefe es digna de mención dentro de este reportaje, ya que nos mete al juego con la fuerza de los clavos.

NOTA: Se ha seleccionado a Megaman 2 por tener dos fondos: uno de estrellas y otro de pájaros, además, ¿a quién no le gusta esta excelente banda sonora?

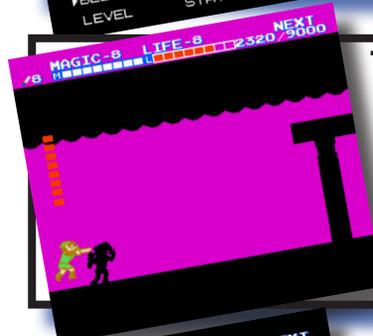
**Nominado**



**River City Ransom / Street Gangs**, Los cabezones de Technos tienen muchos momentos memorables para guardarse en la memoria (y el corazón). RCR/SG combina estupendamente la acción y diversión con ese toque de RPG, en una aventura que nos deja "con los ojos saltones".

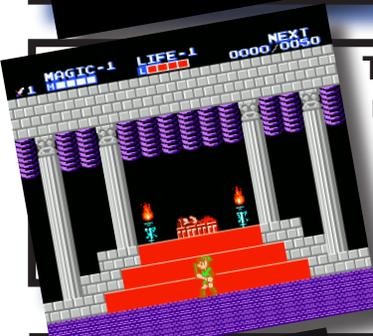
Momento memorable: Ryan propinando un golpe.

**Nominado**



**The Adventure of Link**, Link lucha contra su sombra, nada más representativo de la dualidad del hombre (no hay más que decir).

Un bonito detalle que aún muchos de nosotros elogiamos y no dejamos de mencionar en cada oportunidad que se presenta.



**The Adventure of Link**, Las leyendas de los héroes están llenas de dragones, castillos y por supuesto, princesas. Ahora, en la aventura de Link tenemos toda una escena conmovedora: la princesa Zelda durmiendo apaciblemente, cual inyectada por una cicuta.

¡Vayamos por la Trifuerza!

**Nominado**



**Megaman 3**, Y ya que estamos en esto del heroísmo y la valentía, los lazos sanguíneos (o de conexiones electrónicas) no son más fuertes que los del afecto filial y la empatía.

Protoman salva a su hermano caído (antes de que sea demasiado tarde), para luego perderse al compás de un silbido.

**Nominado**



**Castlevania III**, Y cerramos con broche de oro. Para iniciar una cacería sin cuartel, Trevor Belmont (el primero de los Belmont en combatir al Conde Drácula) se encomienda al poder de la cruz, y así, ni los rayos de una noche presagiosa, ni los licántropos de Castlevania pueden atemorizarlo en esta cruzada que durará por los siglos de los siglos.

**Nominado**

**Gracias por compartir estos momentos.  
Próximamente tendremos el reportaje de las Revistas de NES.**

## EL BOTÓN **START**

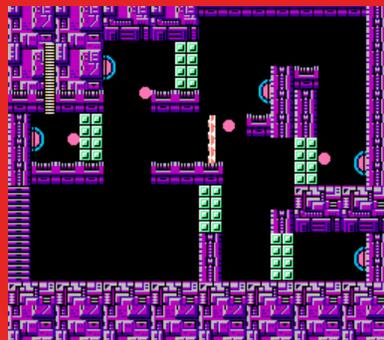
Podría pensarse que el uso del botón **START** está limitado a iniciar una partida, poner **PAUSA**, y quizás ver opciones dentro de un juego... sin embargo, y aunque algunas compañías, a través de la venta de mandos utilizaron este botón para improvisar una cámara lenta (muy poco útil por cierto), mi punto de vista es distinto, puesto que este botón sirve para algunas triquiñuelas que aunque sencillas resultan después de todo aleccionadoras. Veamos de lo que hablo.



**CONTRA FORCE.-** Dos trucos con el citado botón: el primero de ellos consiste en dar un salto, y tan pronto te eleves oprime **START** pausada y repetidamente... el personaje hará un salto interminable.

El otro truco consiste en lo siguiente: cuando los picos vayan a caer sobre tí oprime **START** y enseguida quítala, notarás que los picos estarán otra vez arriba, repítelo tantas veces como sea necesario para pasar con toda tranquilidad.

**MEGAMAN 2.-** Muchas veces resulta difícil esquivar los disparos de los enemigos, un ejemplo claro, los discos de la fortaleza del Dr. Willy.



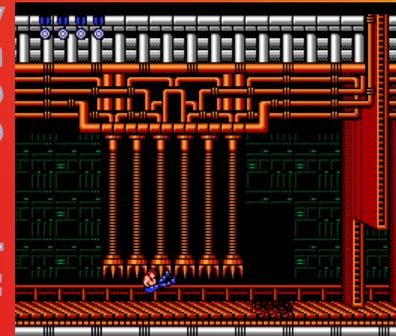
Una manera de esquivarlos es calcular el momento en que estos te tocarán, y en lugar de moverte oprime **START** repetidamente. Con ello conseguimos que Megaman se haga "rayitas" ... y los disparos no lo tocan.



**MEGAMAN 1.-** Una variante del truco de Megaman 2 se da en Megaman 1, (aunque aquí sea el botón **SELECT** el que funja como **START**): cuando toques algún enemigo con cutman blade o elecman shoot oprime **SELECT** repetidamente (que viene siendo la pausa), así consigues maximizar el daño causado a los enemigos (como a ese cíclope que a más de uno nos cuesta vencer).

**CONTRA.-** El avance y retroceso de los picos en esta parte del juego se puede controlar mediante el uso del botón **START**.

Para usaresto a nuestro favor hagamos lo siguiente:



Posiciónate al inicio del segmento (recuerda que el juego no tiene pausa, por lo tanto no te sientas presionado) no te muevas, y con toda comodidad ve poniendo pausa para estudiar el comportamiento de estos... luego de unos instantes descubrirás la rutina, de tal suerte que podrás controlarlos para que no bajen (o que bajen todos al mismo tiempo), y solo poniendo pausa en los momentos adecuados.



**DOUBLE DRAGON II.-** Un momento álgido el de la pelea en el helicóptero. Cuando un enemigo te golpee y vayas directo a la puerta que te

lanza al vacío, oprime **START**, espera un momento y quita la pausa... la puerta se cerrará como por arte de magia, evitando que pierdas una vida.

Puedes usarlo igualmente a la inversa: tira a un enemigo cerca de la puerta, y si está cerrada pon pausa, espera un momento y quita la pausa: la puerta se lo tragará.



**WORLD RUNNER 3D.-** Aunque este no es truco es un buen detalle a comentar. Oprime **START** para poner pausa, y observa lo que hará el personaje.

**NINJA GAIDEN Y TECMO WORLD WRESTLING.-** A veces, los múltiples sonidos o imágenes de un juego pueden colapsarlo. Ejemplo de ello son Ninja Gaiden y Tecmo World Wrestling.

En el primero, da un espadazo a un enemigo, pero antes de golpearlo oprime **START**; si lo haces bien quitarás el fondo musical (vuelve a intentarlo si no dio resultado). Si analizamos, los sonidos se enciman ocasionando que uno de ellos no pueda ser soportado, en este caso el fondo musical.

En Tecmo World Wrestling pasa algo similar (pero ahora con los gráficos): poco antes de que venzas a tu oponente y apliques una llave (cuando el juego hace el "zoom caption") oprime **START** varias veces... el juego se confunde entre la perspectiva normal, y el zoom caption, y si a esto le sumamos que agrega un efecto de flash para darle drama tenemos que cuando se termina de ejecutar la llave el juego "se confunde", los resultados son varios: puede ponerse blanca la pantalla, con gráficos quebrados y barridos, o trabarse el juego... todo por el botoncito **START**.



**BATTLETOADS.-** A medida que avanzamos, el juego se vuelve más truculento... extraño pero cierto, el penúltimo nivel (Clinger Winger) se vuelve el más fácil del juego gracias al botón **START**.

Extrema presión lo caracteriza (sobre el control), para que a veces ni con eso podamos pasarlo... mejor hagamos esto: al llegar a cada vértice del camino oprime **START**, libera la tensión del pulgar, acomoda tu dedo hacia el sentido en que girará la llanta y quita la pausa, repite el procedimiento en cada esquina, y así, el disco no nos verá ni el polvo; ya solo es cuestión de esperarlo en la meta y enfrentarlo (bueno, mentí un poco, el disco no es tan fácil de vencer después de todo ;-)).

**SUPER MARIO BROS.-** Mario Mario, no te libras de ninguna.

Aquí tenemos el pretexto perfecto para iniciar una disputa en casa... inicia un juego a dobles, y cuando sea el turno de Luigi (y vaya a saltar un precipicio) oprime **START** en el control 1...

Ahora sabemos por qué Mario es el líder del equipo (además de que sabe fastidiar a Luigi XD).



**BLASTER MASTER.-** Al llegar a los jefes de los niveles 2, 4, 6 y 7 lánzales una bomba, y cuando esta impacte oprime **START** para poner pausa (cerciórate de que la detonación flashea al jefe), luego de unos segundos

quita la pausa y listo, el jefe es historia.. con tan solo una bomba!

Al parecer este tipo de truco es deliberado, de ahí que no se pueda hacer con los jefes finales.

Existen algunos juegos donde al poner pausa lo que hay en escena se congela, sin embargo, su patrón de movimiento sigue en marcha aunque no lo veamos (el helicóptero de Double Dragon II, los picos de Contra). En otros, la pausa se activa tan prontamente que lo que hay en el entorno no responde con la misma rapidez (Ninja Gaiden, Tecmo World Wrestling). En otros (hablando de los que son intensos) puede servirnos para descansar, aunque también la misma pausa puede darnos la pauta para trukear en contra de la máquina (Clinger Winger en Battletoads).

Así como estos ejemplos, deben haber muchos más, donde el botón **START** nos libre de los problemas, o nos haga al menos reír (como en Super Mario Bros).

Así que, a probar se ha dicho.

Fabricante: **Banpresto**  
Año: **1994**  
Género: **Shooter vertical**  
Jugadores: **2**  
Recomendado por: **Tygrus**



## MAZINGER Z



Los gringos tienen a Superman, Spiderman, y a los héroes anónimos para que les salven la isla de Manhattan.

Pero los japoneses tienen al gladiador de la aleación Z: Mazinger.

El doctor Hell y el Dr Kabuto descubren en un isla el legado de lo que parece el principio del Apocalipsis: robots de destrucción masiva.

El primero, trabajando para el mal, hace una producción en serie de estos mechas, en busca del control mundial, mientras que el Dr Kabuto pone su talento al servicio del bien, y antes de morir (en manos del barón Ashler) deja su último invento en manos de su sobrino Koji Kabuto: el gran robot Mazinger Z.

El juego es un shooter vertical donde se nota el arduo trabajo de recreación y traslado sobre esta serie de Go Nagai.

Como buen shooter, está cargado de momentos trepidantes, así como de items que dependiendo el nivel que tengamos activan ciertas armas de cada uno de los robots, desde las que solo afectan unos cuantos enemigos hasta las que crean un cataclismo nuclear; asimismo encontramos algunos



íconos de Boss y Afrodita, los cuales nos dan ayuda adicional.

Al final de cada Stage nos muestran las estadísticas del mismo (esto de los récords siempre tiene algo de motivante).

Su dificultad no es alta (pese a que sea una arcadia), además de que brinda un estupendo compendio de robots de la serie (encontrándonos con esa calavera de las cimitarras en la cabeza y ese robot-hydra de dos cabezas, y no se diga la estatua de la libertad).

Estos son los héroes de metal que dan vida al juego:

**MAZINGER Z.**– Koji Kabuto es quien liderea al equipo de robots al mando de Mazinger. Sus armas se activan con tres botones, y van desde los disparos normales, rayos ópticos, puños de hierro, y vientos huracanados, hasta los poderosos rayos foto-atómicos que barren la pantalla.

**GRAN MAZINGER.**– Tetsuya Tsurugi controla al Gran Mazinger, un mazinger mejorado con su jet scander integrado, la creación que en su momento salvara al primer Mazinger. Entre sus armas se encuentran los puños atómicos, la espada, un ataque electrocutador y su gran boomerang.

**GRENDIZER.**– Duke Fried manipula a Grendizer, el tercer robot (casi tan poderoso como el Gran Mazinger); sus armas: el hacha doble, los puños rotantes, y un poderoso rayo espacial.

Mazinger Z es un juego altamente recomendable, donde se disfruta de un excelente shooter que le hace honor a la serie misma, apto para todo fan y para quien no lo es.

Desde luego, No puede faltar en su colección MAME.



LA JUSTICIA TAMBIÉN PUEDE SER VENGADORA...



- ★ ACCIÓN SIN CESAR POR TODO EUA
- ★ LOS SUPER HÉROES COMO NUNCA SE HABÍAN VISTO
- ★ ENTRA AL MODO DE BATALLA Y DIVIERTETE POR HORAS CON UN AMIGO
- ★ SOLO PARA TU NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

# Los Lok@s de la NES



4

## CASTLEVANIA 2

¿Cómo haces que Simon se incruste en el piso?

Pista 1: Presta atención a las fotos, hay un detalle en común en ambas.

Pista 2: No, no es con trukeador Game Genie.

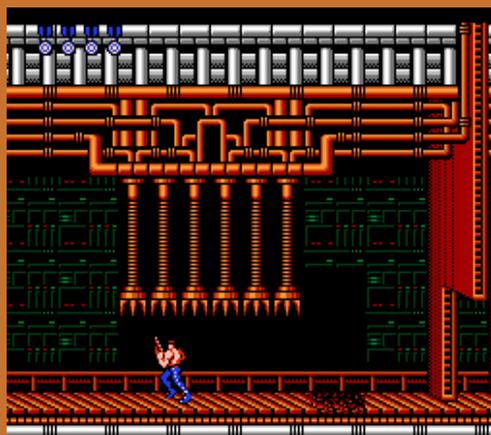


5

## CONTRA

¿Cómo se le hace para que las prensas con picos de esta foto bajen al mismo tiempo?

Pista: En un artículo de este número está la respuesta.



6

## SUPER C

En el nivel 8...

¿Cómo se le hace para que aparezca el extraño Alien de la foto?



PISTAS: No se requiere un arma en especial.

Ahora sí, a hacer el mejor esfuerzo por responder las preguntas.

En ninguno de los casos se usa trukeador, ni se han editado las fotos, todo puede conseguirse a base de ingenio.

Si no puedes contestar ve a la penúltima página, ahí están las respuestas.

¡Suerte para la próxima!



**JOYSTICK QUICK SHOT**

**Fabricante:** Quick Shot

**Año:** ??? (Estimado 1990)

**Precio estimado:** Entre 5 y 10 USD

**Compañía:** Desconocida

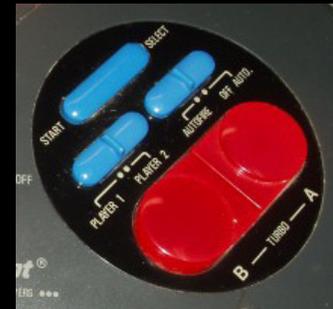
La belleza externa de un periférico es, sin duda alguna, uno de los puntos importantes para los fabricantes, aunque para muchos de nosotros (compradores exigentes) el producto no puede ser bueno solo por su estética, es necesario probarlo, para determinar así su funcionalidad.

El Nes Advantage fue, al parecer, uno de esos joysticks dignos de imitarse, de tal modo que en vísperas de su lanzamiento una compañía conocida solo como Quick Shot hizo un clon de esta palanca. Al ser un producto que entraba en franca competencia con el producto de Nintendo fue entonces un producto sin licencia, y ahora nos ocuparemos de él.

El Joystick de Quick Shot era una palanca de "paleta de dulce" multidireccional (no sé de donde la ocurrencia que una palanca fuese útil con una bola en la terminal), en un lúcido y apetecible color rojo. Contaba con dos cables y sus conectores a los puertos 1 y 2 de la consola (Igual que su hermano de Nintendo) a modo de que dos jugadores pudieran hacer uso de él en juegos de dobles-alternando (como Super Mario Bros).



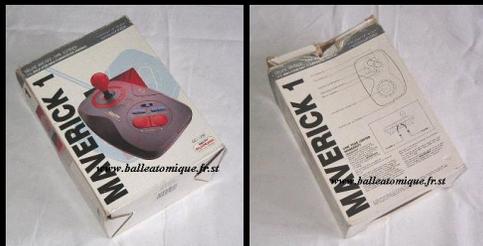
Al centro del periférico hay un Interruptor de cámara lenta (los que alguna vez lo usamos sabemos que la cámara lenta a base de pausa intermitente es más una molestia que un punto a favor). En el panel de botones de la mitad derecha teníamos (de arriba a abajo y de izquierda a derecha) una barrita en color azul para la función de los botones Select y Start, esta barrita funcionaba como un "sube y baja" (siendo imposible oprimir select y start al mismo tiempo...); enseguida contaba con un switch para alternar entre el jugador 1 y jugador 2; luego teníamos un interruptor más para activar el fuego rápido de los botones A y B; y por último lo mejor: dos botones rojos A y B, que se podían apretar con toda comodidad y fuerza.



### Maverick 1

Aunque no se tiene el dato cierto, hubo un Quickshot para MSX, llamado Maverick 1.

Las capturas a continuación nos dejan ver que su diseño era idéntico al de NES.

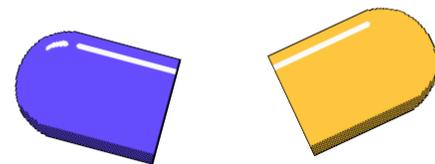


**Desventajas:** El cable medía alrededor de 1 metro, distancia insuficiente si queríamos estar en un reclinable. El fuego rápido se activaba simultáneamente para los botones A y B (al parecer a nadie se le ocurría poner un turbo independiente). El joystick con bola a veces "mordía" los dedos al estar moviéndolo (y los interruptores no se quedaban atrás). El aditamento en su totalidad pesaba muy poco, así que las caídas y descomposturas del mismo solían ser frecuentes. Otra cosa, había que olvidarse de los trucos (o el reset) donde se debía oprimir *Select* y *Start* al mismo tiempo.

**Ventajas:** Los bonitos colores rojo y azul invitaban a hacer uso de él, aunado a una interfase sencilla (aunque poco útil). El joystick era operable después de todo (o al menos luego de haberlo domado).

Su costo era (y es), a final de cuentas, lo más rescatable. **Tygrus**

# Programitas en mi PC



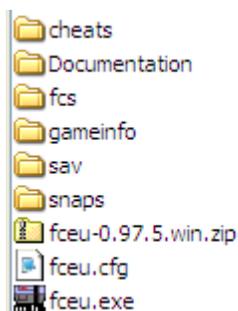
## PAPP y VAPP: Portables y Virtuales

Aunque ahora no hablaremos de programitas en específico, hablaremos de algo que es de suma importancia, y que son precisamente los “Programitas portables”.

Para hacer un poco más fácil la comprensión de estos, imaginemos que queremos hacer un pastel: necesitaremos harina (obtenida de la alacena), algo de fruta (obtenida del frutero), y leche (sacada del refrigerador); como vemos, cada uno de los ingredientes los obtuvimos de un lugar distinto. Pensemos ahora que cuando terminamos el pastel queremos hacer gelatina, pero la leche se terminó al hacer el pastel, por tanto, la gelatina no se podrá hacer (o no adecuadamente).

Algo similar ocurre con la PC: cuando abrimos un programa (ejemplo: Excel de MS), la computadora recibe la orden desde un ícono, jala algunas librerías desde los archivos de sistema, y así por el estilo (junta los ingredientes) acto seguido nos muestra en pantalla dicho programa (el pastel), sin embargo, a veces usamos algunas herramientas de la PC para borrar programas obsoletos o que no queremos, pero al hacerlo, estos programas se llevan “sin querer” algunas de esas librerías (como son los archivos .dll del sistema operativo) que también forman parte de otros programas, ocasionando no solo entradas inválidas en el registro –que con el tiempo hacen lenta la máquina- sino también que esos otros programas que requerían de dichas librerías no funcionen adecuadamente (como lo que dije de hacer una gelatina pero sin leche :S).

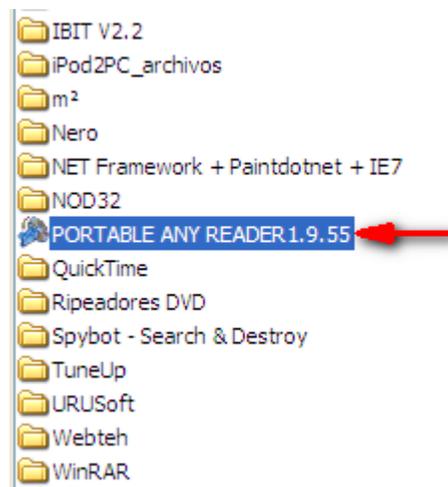
Ahora bien, se está perfilando una nueva forma de correr programas, se dice que es la forma de crear el futuro en cuanto a desarrollo de Software (aunque ya tenga tiempo este tipo de desarrollo): las Aplicaciones o Programas Portables (PAPP: Portable Application) y las Aplicaciones o Programas Virtuales (VAPPS: Virtual Application).



Los PAPP son programas que vienen con todos los componentes en una sola carpeta, y no requieren instalarse, solo se ejecutan y automáticamente buscan los ingredientes en la misma carpeta donde venían (usualmente en un archivo .zip o .rar, posterior a su descompresión).

Los VAPP son un derivado de los PAPP, con la diferencia de que aquí **TODOS** los componentes vienen encapsulados y comprimidos en un solo archivo que no necesita descomprimirse, y es ejecutable la mayoría de las veces (.exe), con lo que nos evitamos: instalar engorrosos paquetes que distribuyen sus componentes por toda la máquina (la leche en el refri, la harina en la alacena, etc), reiniciar el sistema luego de instalados sus componentes, preocuparnos por librerías perdidas, entre otros; y lo mejor de todo es que estos programas suelen pesar menos que sus contrapartes (ya que vienen comprimidos y sin librerías innecesarias).

Estos VAPSS funcionan desde el entorno del usuario, por lo que el sistema operativo y los derechos de administrador no son (más) requeridos para permitirnos ejecutarlos. Obviamente tiene su chiste encapsular programas, y hay herramientas para ello, pero eso ya no lo veremos por no corresponder al tema.



Ejemplo de un PAPP

Ejemplo de un VAPP

Paralelamente a esto, podemos darnos cuenta que el uso de mini drives usb (y otros medios móviles de almacenamiento masivo) se está volviendo frecuente y asequible a cualquier bolsillo, por tanto, es más que fácil llevar nuestros programas en un dispositivo portátil (el celular por ejemplo) que ir cargando con una LAPTOP por todos lados.

Es por esto que en esta sección se procura recomendar literalmente “Programitas”, sean PAPP o VAPP, a fin de que no haya (por principio de cuentas) problemas en su instalación ni que generen basura y problemas futuros a terceras aplicaciones.

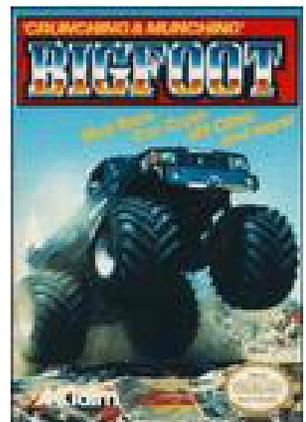
Entre algunos de los programas encapsulados (VAPPS) se cuentan: Word, Excel, Photoshop, Nero Burner, o el mismo Mozilla Firefox.

Esto apenas comienza (y promete mucho), sino, preguntémosle a Microsoft por qué pelea a luz y sombra la patente de los PAPPS y VAPPS.



CUANDO EL ANDAR SE HACE DURO,  
**SOLO LOS DUROS SIGUEN ANDANDO**

# BIGFOOT



**DIVERSIÓN AL 4X4X4**

**PARA TU NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM**



# Háblale a La Mano

¿Algún problema para pasar niveles, atasco en tus juegos favoritos?, ¿alguna otra pregunta?...

HÁBLALE A  
LA MANO



Por esta ocasión, **La Mano** responderá las preguntas que tienen que ver directamente con la revista. Así que a hablarle.

## “Bajo la Lupa”, y “Acaba con...”

Estas dos secciones me han parecido similares, ¿cual es la diferencia?...

**LAMANO:** “Bajo la Lupa” es una sección que da un acercamiento a los juegos, los cuales pueden ser de cualquier género, y no precisamente sobresalientes, cualquiera es candidato a pasar *Bajo La Lupa*.

La sección “Acaba con” (nombre puesto a partir de este número) conjunta un análisis a profundidad, análisis que incluye la mayor de las veces: preámbulo, características, guía, detalles, comentarios, etc.

## Nuevas secciones (así como secciones que no son de NES)

He visto que la revista tiene el nombre propio de una revista exclusiva de NES, sin embargo, al hojearle me encuentro secciones como “Programitas en mi PC”... ¿A que se debe esto?, ¿Cómo se relaciona con el sistema de 8-bits?.

**LAMANO:** Por principio de cuentas seguirá habiendo nuevas secciones, aunque algunas de ellas sean “piloto” o estén en periodo de prueba (tanto las que tienen que ver con NES como las que no). Esto se debe a que como buenos video jugadores la mayoría contamos con una PC (eso sí, las últimas investigaciones referentes a internet arrojan resultados pobres referentes al uso de este medio, sobre todo en países latinos), por tanto, nunca viene a mal dar algunos consejos relacionados con la PC, lo que de cierta manera ayuda a que podamos disfrutar en mayor medida pasatiempos como este fanzine.

En este número hay una nueva sección: “Recomendaciones MAME”, la cual está a prueba, de la opinión general depende su estadía o partida.

Es oportuno mencionar que se está procurando ser flexible y adaptable, sin embargo, el concepto retro es lo que nos da origen, vida y continuidad, cualquier detalle que rompa con esta arista será analizado detenidamente, y desde luego, un comentario sincero se agradece sobremanera.

## El devenir... ¿qué nos depara?

Al parecer, este proyecto es el principio de algo más grande y ambicioso ¿qué hay detrás de todo este fanzine?.

**LAMANO:** Qué más quisiera que decir a aspavientos que conquistar el mundo (aunque eso más bien le quedaría a la rata). Detrás de todo esto no hay nada más que una actitud de servicio, y tiempo empleado en aquello que tanto nos gusta: jugar; así pues, nuestro objetivo es seguir el hilo de un sistema de Entretenimiento en sus múltiples caras, sin embargo, luego de unas cuantas contemplaciones decidimos enlazar este sistema con otros de la misma marca que conservan esta peculiaridad (retro, etc.), de tal suerte, que dentro de poco también se hablará de SNES (y más a futuro quizás de los diversos GBX)... eso sí, la respuesta que antecede a esta hace hincapié en que una de nuestras máximas es mantener el concepto retro, tanto en las ideas, en el diseño, como en el lenguaje y nuestra manera de jugar; un sistema complementa al otro (así como una mano lava la otra).

**NOTA:** Algunos mensajes han sido editados para hacerse comprensibles (respetando de la idea), además de ser corregidos en su ortografía.

# Natural Born Heroes



¿De que sirven 99 vidas en SMB3 si con una sola se termina el juego?... ¿de qué sirven tantas armas en Megaman, si solo se usan un poco (y con ciertos jefes)?... los Natural Born Heroes tienen la respuesta, consiguiendo records, arriesgando, gastando y probando todo lo que tienen a la mano para descubrir rutas más cortas, estrategias para vencer fácilmente a un jefe... cosas que podrían parecer imposibles, super passwords, o simplemente tips generales para pasar ciertas partes de un juego; así como todo tipo de detalles conseguidos a base de ingenio, heroísmo y por supuesto: sacrificio.

**¡Comencemos a jugar!**

## JAWS

**¡Acabemos con el Tiburón!**

A estas alturas de la pesca, a más de uno debe haberle salido canas verdes por no poder acabar con el elusivo terror de los mares.

1) Los controles cambian cuando nos enfrentamos al tiburón: A) Usar el strobe para hacer que salga el tiburón B) Embestir con la punta de la embarcación.

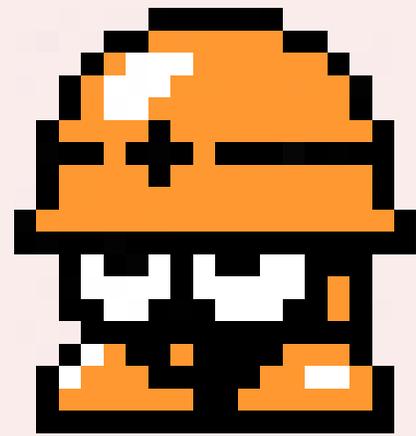
2) Las primeras oportunidades son las mejores para picarlo, espera a que baje hasta la embarcación, **NO HAGAS NADA**, solo trata de alinear la punta de la barca con la aleta del tiburón.



3) Ahora que ha tocado el barco y comienza a subir, oprime "A" cuando su aleta toque la primera línea azul del oleaje (la que está hasta abajo), para que uses un strobe y lo haga salir.



4) Espera un momento a que salga completamente y oprime B para picarlo (cuando hace el giro es más fácil).



## Castlevania II

El password imposible

Glitchman nos proporciona este password, con el cual tenemos la totalidad de objetos en Castlevania II, y eso no es todo, iniciamos en el día 1, y la experiencia es la más alta obtenida en el juego.

Afilando el lápiz, y apuntando este super password:

**DINT XXDY  
445X V3ZX**

## Double Dragon III

Elimina a los enemigos rápidamente

Por lo general, al estar en la orilla de un vacío estamos en desventaja... excepto si sabemos hacer uso del agarre aéreo.

Acércate a un precipicio, deja que los enemigos se acerquen, tómalos con el mid-air sommer assault pero a medio agarre voltea la dirección del control. Te sorprenderá la velocidad con la que avanzas pantallas con esta técnica, sobre todo en Italia y Egipto (y todo gracias a un engaño).



# TOP 10

## Prototipos Recién Dumpeados

A partir de este número se anexará una breve descripción a los juegos que engalanan el TOP. En esta ocasión tenemos 10 dumpeos recientes de prototipos que no pueden faltar en la colección de Roms. Gracias a Feli por proporcionárnolos. ADVERTENCIA: Al ser prototipos se corre el riesgo de que no estén completos.



**1° Hit the ice** No, no es de deportes, es un RPG, con partes de "acción", al tener que competir contra otros equipos de Hockey sobre hielo que nos reten.



¿Crees encontrar algo más simple que rojo, azul, amarillo en un RPG...?.

Una interfase simple y divertida así como lo completo que está nos hace filosofar sobre el por qué no salió a la venta.



**2° Makai Island** Otra obra negra (y de Capcom!) que no llego al mercado, y lástima, ya que este proto se deja jugar y se deja querer, en una perspectiva de ¾ aérea tipo Mr. Do / Lolo (aunque sin tanto devaneo de seso). Se dice que por ahí rondan los personajes de Makaimura.



Al parecer, el programador es el mismo de **Commando**.



**3° Time Diver Eon Man** Escenarios tipo "urban champion", y aunque con cierto reto, los personajes dejan mucho que desear.

Es o sí, el protagonista cuenta con bastantes ataques al estilo Street Fighter 2010, eso es quizás lo mejor de todo (nótese la pantalla principal, muy al estilo arcade).



Otro de la multitud con cierto encanto retro.



**4° Squashed** Diversión para uno o dos jugadores.

La base del control es afín a juegos populares (Mario y Sonic), vale la pena probarlo.

NOTICIA DE ULTIMA HORA: Salió a la venta, pero Nintendo trató de prohibírselo a Jaleco por parecerse a SMB3 (no te preocupes Nintendo, somos miles los que ni sabíamos que existía).



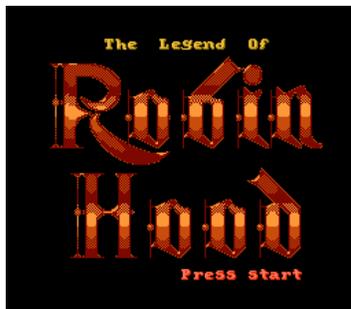


## 5° Ninja Gaiden II

Algunas de las diferencias que lo caracterizan son:

Ciertos escenarios no están terminados, y algunos otros no presentan cinemas display (excepto que se introduzca un código de Game Genie), además de tener ciertos glitches visuales.

Apto para fans, fuera de eso mejor jugamos el que salió a la venta (de ahí que este prototipo se vaya al quinto puesto).



## 6° Legend of Robin Hood

Este juego no vio la luz... y qué bueno (a menos que quieras ver a un oso salvaje boxear).

Data de 1990, y en 1991 saldría el juego: *Robin Hood - Prince of Thieves*- por parte de Sculptured software inc, el cual es hasta nuestros días uno de los mejores RPG's de NES (y claro, contiene elementos del prototipo pero mejorados y sin tanta ventana al elegir comandos).



## 7° Dragon Wars

Avance en FP en un RPG seductor (amantes de dragones pónganse las pilas).

Unos instantes de juego develan el sello a todo lo ancho de Kemco Seika (Deja Vu, Uninvited, Shadowgate).

Su cancelación puede aducirse a que no era costeable.



## 8° Taro's Quest

Si te gustan los juegos de Pokémon no hay más que decir.

Desconozco si está completo este prototipo.

Se cree que se canceló dado el bajo volumen de ventas de RPG's en los noventas.

Recomendable (sobre todo) para aquellos amantes de la fiebre amarilla.

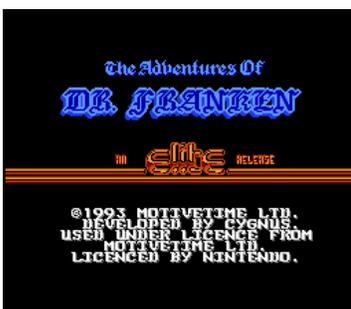
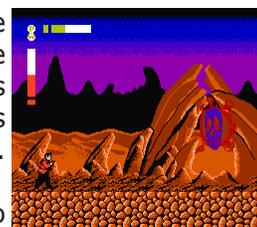


## 9° Star Trek V -The Final Frontier-

No hay mucho que decir de este juego, solo que parece un clon de Empire Strikes Back, y de Super Star Wars de SNES (pero de esas imitaciones de mala calidad).

El trabajo gráfico y auditivo parece no haber sido aprovechado para otros juegos.

Nunca salió a la venta.



## 10° Adventures of Dr. Franken, The

Un prototipo soso, sin aliciente y de plataformas.

Solo contiene algunos cuartos que se exploran en cuestión de minutos, quizás por eso se canceló a medio terminar.

Más tarde arribaría al SNES pero con el toque *Super Deformed* a cargo de Motivetime.



# Ocio en la red

## Super Mario Bros 2.5

Un estupendo *script* del clásico Super Mario Bros en versión 3D.

Esta es una opción de descarga (ya que hay múltiples por la red):

<http://www.caiman.us/scripts/fw/f1911.html>

¿que si vale la pena el juego?...

¡¡hasta Wii llevo en forma de Super Paper Mario!!



## Video Homenaje a Nintendo (NES)

Arturo Macías nos comparte este video homenaje al NES.

Aquí el sitio en que puede verse desde YouTube:

<http://www.youtube.com/watch?v=ZiQxKRL7gcE>

Y recuerda que desde YoutubeX puedes descargarlo.

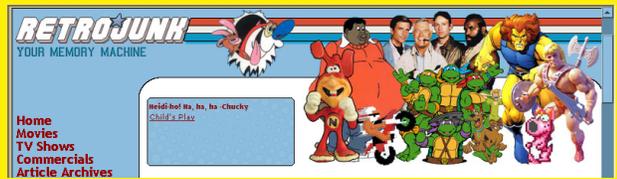


## Retro Junk

Un sitio más para zozobrar y traer la nostalgia a nuestros corazones.

<http://www.retrojunk.com/>

Retrojunk conjunta material e información del pasado sobre series animadas, películas, comerciales, etc.



## Contra Game Workshop 1.4

Aquí tenemos una opción bastante agradable para matar ocio:

[http://www.brothersoft.com/games/action/contra\\_game\\_workshop\\_22864.html](http://www.brothersoft.com/games/action/contra_game_workshop_22864.html)

Desde aquí podemos descargar el Contra Game Workshop (versión 1.4), un sencillo "estudio" virtual para crear nuestro propio juego de Contra en Flash!

Hacer un juego de estos es tan sencillo que no se requiere un tutorial como tal, solo hay que ir probando las opciones que tenemos (con una interfase de sentido común) y en un dos por tres tendremos listo un demo jugable.

Vale la pena explorar esta utilería, seamos o no fans de estos soldados mata aliens.





Aunque ahora no daremos códigos de Game Genie, vamos a aprender a ingresar tales códigos en dos famosos emuladores: VirtuaNES y FCE Ultra.

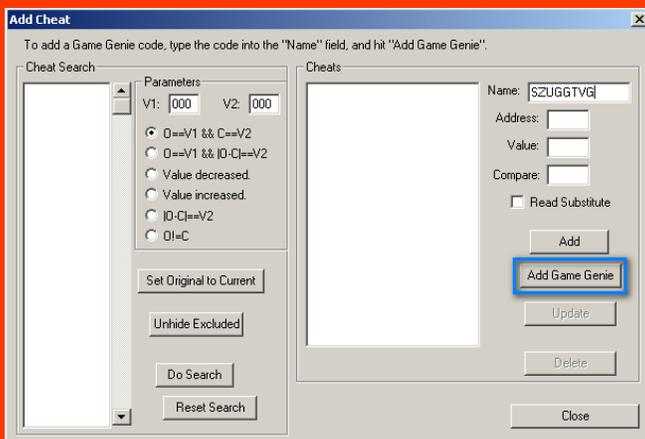
Lo importante en estos casos son los códigos de Game Genie, los cuales se pueden obtener desde la página gamegenie.com, y algunos otros desde esta publicación.

## FCE Ultra



Para ingresar códigos Game Genie en FCE Ultra hagamos lo siguiente:

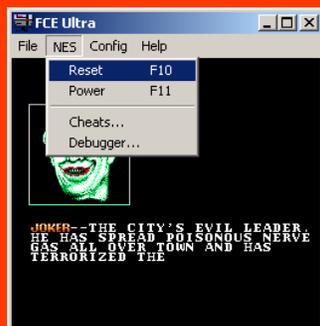
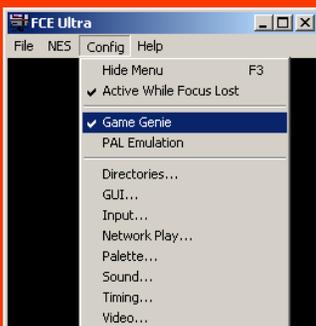
- 1.- Cargamos la rom del juego al que queremos ingresarle un código (en el ejemplo es Batman).
- 2.- Vamos ahora al menú y elegimos: **NES ----> Cheats...** nos aparece lo siguiente:



- 3.- En el recuadro de la esquina superior derecha metemos el código y oprimimos el botón **Add Game Genie** (repetir paso para más códigos).

- 4.- Vamos ahora al menú y elegimos: **Config ----> palomeamos Game Genie.**

- 5.- Reiniciamos el juego (con F10) y listo.



## VirtuaNES



Para virtuanes varía la forma de meter códigos Game Genie.

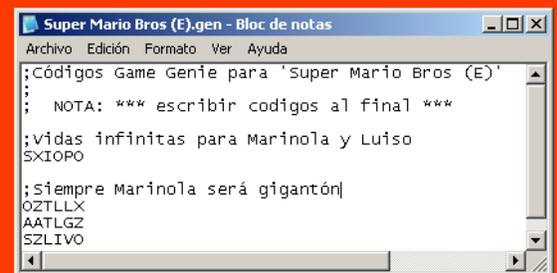
- 1.- Primero vamos a los folders donde descomprimos el emulador, y abrimos la carpeta Cheat-Code:

Nombre	Tamaño	Tipo	Fe
CheatCode		Carpeta de archivos	21
Doc		Carpeta de archivos	21
Ips		Carpeta de archivos	11
English.vlp	84 KB	Archivo VLP	11
Super Mario Bros (E).zip	31 KB	Archivo WinRAR ZIP	22
virtuanes091ce.zip	387 KB	Archivo WinRAR ZIP	25
VirtuaNES.exe	740 KB	Aplicación	25

- 2.- Abrimos con el bloc de notas el archivo .gen del juego que deseamos trukear (si el juego deseado no aparece en la carpeta, solo abrimos cualquier archivo .gen y lo "guardamos como" con el nombre IDÉNTICO de la rom a trukear):

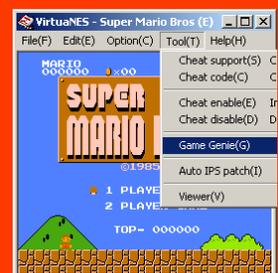
Nombre	Tamaño	Tipo	Fe
Castlevania (E).gen	1 KB	Archivo GEN	30/
SpartanX.vct	1 KB	Archivo VCT	16/
Super Mario Bros (E).gen	1 KB	Archivo GEN	30/

- 3.- En el bloc de notas escribimos una pequeña descripción y el código deseado, siguiendo esta sintaxis:



- 4.- Por último, vamos al menú y elegimos:

**Tools ----> Game Genie ----> Seleccionamos el archivo .gen recién generado y listo, se activarán los códigos que estén en ese archivo.**



# CONTINUE...



Para el siguiente número tendremos: El reportaje de las revistas de NES; en la sección Déjà Vu veremos "Los Warps" (como ya se dijo), y muchas, muchas sorpresas más en nuestras secciones.

Un número que no debes perderte.

Y ¡ya viene! ¡ya viene!  
¡ya viene!... también  
para ¡SNES!



Visita el Blog de internet para conocer las novedades de la revista:

**[magazines.blogspot.com](http://magazines.blogspot.com)**

Y visita también el foro (recién estrenado) si quieres formar parte de esta nueva comunidad retro y disfrutar de grandes momentos:

**[magazines.forospaace.com](http://magazines.forospaace.com)**

## Fé de Ratas

¿Que puedo decir?... el primer número está siendo corregido (ya se verán los cambios en un rato más), por ello se pide paciencia para poder descargarlo (suerte de aquellos 30 que pudieron descargarlo).

Mientras tanto, aprovechamos este espacio para mencionar los sitios desde donde nos "ra-teamos" algunas imágenes y datos para la presente edición (esto no quiere decir que el material presentado aquí se haya plagiado, léase el espacio editorial, las opiniones del número pasado, apostillados... en fin, todo jejeje).

Quiero aclarar también, que para el Reportaje Especial se omitieron algunos otros momentos memorables, ¿la razón?... tenían mucho que ver con el final de ciertos juegos, lo cual podría arruinar la diversión, no obstante, en un futuro esperamos publicarlos como una tercera parte (de este Reportaje que tanto gustó).

Imagen de Kappa para el DJV de Bowser:

<http://www.onmarkproductions.com/html/buddhism.shtml>

Imagen de Bowser de SMB1 (donde se aprecia en qué se transforma cada King Of Koopa):

The Mushroom Kingdom (<http://www.themushroomkingdom.net/>)

Algunos datos de Bowser fueron tomados de Wikipedia; uno sabe que no siempre se puede confiar en las bibliotecas de internet, pero las fotos son bonitas, y la información tomada fue rati\_ficada de otros sitios web (como el primero que menciono).

Por cierto, que hubiera querido darle el debido crédito a los manipuladores de Super Contra 7 (uni) de la sección "El Laboratorio", pero como el juego está en japonés, pues no pude descifrar los kanjis (gracias perfectos desconocidos).



Respondiendo a..

**Los Lok@s de la NES****CASTLEVANIA 2 -SIMON'S QUEST-**

El atravesar bloques del piso se puede lograr en los lugares donde hay caídas de dos bloques de alto, para conseguirlo se hace lo siguiente: avanza para que te caigas, y cuando apenas comiences a caer da un latigazo (fotos 1 y 2), si lo haces bien Simon atravesará el primer bloque del piso (inténtalo varias veces, pues no es fácil).

Si hay piso abajo Simon se incrustará, si no lo hay... bueno, ya lo averiguarás.

**CONTRA**

Ponte como en la primera foto, y cuando los picos que están junto a tí casi toquen el piso pon pausa, ahora espera un momento y quita la pausa... los picos subirán, y ahora todos bajarán al mismo tiempo.

**SUPER C**

Poco antes del jefe final ponte como en la primera foto, espera a que aparezca un alien atrás de tí, en ese momento avanza (no le dispaes) y no te detengas para que choque con la pared (foto 2), ahora cuando venga de regreso comenzará a salir el jefe, pero el alien cambiará a color morado (foto 3).

**Colaboraciones en este número (A-Z):**

Alex Dorado, Arturo Macías, Feli, Loquo, Piteta, Roy D, Vicioman.

**¡Gracias!**

"MagazinNES" es una publicación trimestral de libre distribución y sin fines de lucro, la cual promueve la cultura de los videojuegos de NES 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 que recopile información 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 videojuegos; 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), para fans y para todo aquel que sienta deseos de conocer algo más de este rubro de los videojuegos.

**PROHIBIDA SU VENTA**

# Opiniones

**V**ideojuegos. Una parte importante del quehacer diario... al menos para algunos de nosotros que buscamos incentivar de esa manera nuestra inteligencia emocional.

Siguiendo este razonamiento, quiero exponer tácitamente (es decir, exposición que espero se haga evidente dentro de la opinión del juego que más adelante menciono) la actitud de "arrojo", presente en tantos lugares, en tan diversas formas, y arrostrada en muchos nombres... y ahora en un videojuego.

¿Y por qué unas imágenes de Batman 2 en este apartado?... no, no es porque haya faltado algo que decir dentro de "Bajo La Lupa", es sencillamente porque sirve de ejemplo a lo que muchas veces, programadores y espectadores (en el juego de la vida) no nos atrevemos a hacer: ir más allá de los límites, servidos de una lógica y consistencia (que tampoco se trata de ser suicidas).

En los ochentas, era difícil que tuviéramos un panorama bien definido sobre lo mejor en géneros, lo que era más divertido o lo que brindaba mayor reto, más aún saber la estadística exacta sobre qué era mejor para el bolsillo de nuestros padres cuando se trataba de hacerse de un buen videojuego... hoy en día podemos disponer de muchas fuentes de información (internet principalmente) que nos guían en todo este proceso, así pues, volviendo a aquellos ayer, cuando el primer Batman vió la luz, era más que dulce al paladar contar con esta joya; no pasó mucho tiempo antes de que entre los amigos se comentara lo bien que estaba, lo difícil que era, alguno que otro tip, pero en general, en el consciente colectivo permanecía esa figura que se apodera del pedestal... naturalmente, como en todo ciclo, al poco tiempo cayó en el olvido.

En las postrimerías de esa época aparecieron decenas de títulos para tantos sistemas con toda la escudería de las plataformas, imitando de alguna manera a Super Mario Bros.; no obstante, otra época veía su ama-

necer, en la que podemos hablar de crossovers inter-conceptos e inter-compañías, nuevos despegues en tecnología (así como personajes de exoesqueleto y parafernalia militar), clichés que imitaban el nacionalismo sin asomo de disimulo, un consumismo brutal, así como nuevos géneros en videojuegos (que es el punto central de este texto), sobresaliendo entre este último el de peleas... los noventas se convertían así en esa década promisoría (EU invade Kuwait por cierto).

Fue entonces cuando apareció **Batman: Return of The Joker** (para un casi extinto sistema de 8-bits).

Este juego, a diferencia de la mayoría, explotaba las capacidades gráficas de la consola... pero no es eso lo importante; el personaje tenía una muy buena fluidez... y eso tampoco era importante, ¿un password?... interesante, pero se pasa de largo; así pues, lo importante fue el aplomo que tuvo Sunsoft al darle nuevos bríos al juego, capitalizados en el conjunto de cambios antes dichos y otros más, volviendo a las plataformas pero sin tanta escalada, como si de una nueva propuesta se tratase, enmarcado en un concepto que se valía de los ladrillos estructurales de los noventas (lo que dije allá arriba), pero que al mismo tiempo tenía como punto cervical el divertir, sin temer que el personaje perdiera su toque oscuro, ni mucho menos su carisma.

¿A qué viene todo esto?... la extraña brújula del destino me trajo aquí, a echar un vistazo a esta "proeza" digna de imitarse sin temor al fracaso consumista... y nada más.

Como dijo el sombrero: "podría/no podría, podría/no podría, podría/no podría" quedarme en el mutismo de la contemplación, y dejar este espacio en blanco u ocupado por un promocional más, no obstante, solo es una manifestación extra de este fanzine, que busca imitar a gente como la de Sunsoft, para dejar huella o estancarse en lo banal.

El sombrero (loco) nunca lo sabrá.



Tygrus



# TOTALLY Rad

es... **TOTALMENTE BIZARRO!!**

\* *Experimenta lo desconocido*

\* *5 escenarios fuera de este mundo*

\* *Increíbles poderes mágicos*

\* *Jefes y criaturas de pesadilla*

\* *Metamorféate, y haz uso de tus  
boomerangs, garras eléctricas...  
y tu telepatía!*

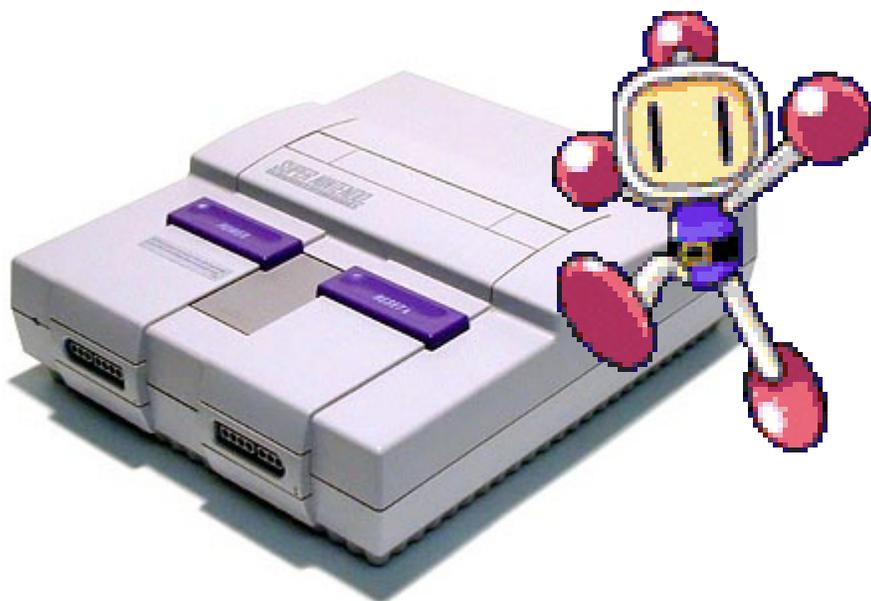


Solo para tu Nintendo Entertainment System

Todo acerca del sistema REY de los 8-bits en...

# MagazinNES

Revista-Fanzine NO oficial de **Nintendo**<sup>®</sup>



**SECRETOS**  
**GUIAS**  
**TRUCOS**  
**MUCHO +**

## Y Próximamente...

**¡¡También el Rey de los 16 bits!!**

Blog:

[magazinnes.blogspot.com](http://magazinnes.blogspot.com)

Foro:

[magazinnes.forospace.com](http://magazinnes.forospace.com)

