

MagazinNES

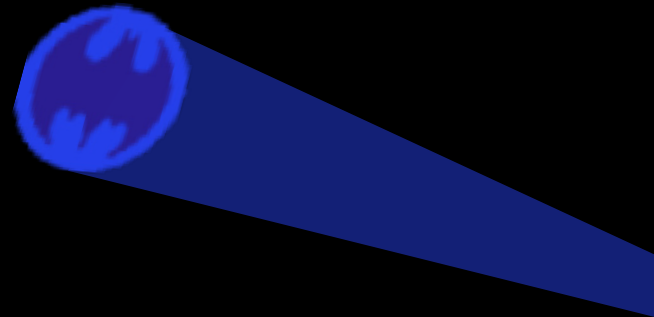
Año 3 No. 1
Ene-Mar 2009

Revista NO oficial de...

Nintendo®

BATMAN™

**ALA NOCTURNA,
JUSTICIERA DE GOTHAM**



MARCAS REGISTRADAS:

Super Puerco

Reportaje Especial:

**Grandes momentos
en la consola, 3a. Parte**

**TOP 10:
ii Jefazos !!**

BAJO LA LUPA

**1943 -The Battle of Midway-
Mike Tyson's Punch Out!
Jordan VS Bird: One on One**

PROHIBIDA SU VENTA



VOL 3 NUM 1

**¡¡ESLABONES PERDIDOS, TRUCOS,
Y OTRAS TRAVESURAS INÉDITAS!!**

magazines.blogspot.com



Hora de jugar NES

INDICE

PAGINA

2	Editorial
4	En portada: "BATMAN"
6	Recuerdos Bizarros: Magmax
8	Truqueando con el Control
9-15	Marcas Registradas: Super Puerco
	Bajo La Lupa:
16-17		1943: The Battle of Midway
18-19		Mike Tyson´s Punch Out
20		Jordan VS Bird: One on One
22		Tiny Toons -Buster Bust Loose!
24-25		Megaman X
26-27		Wild Guns
28	Déjà Vu: Clones
29	1492
30	Temas de Interés: Las Presentaciones 2a. Parte
31-33	TOP 10: ¡Jefazos!
34-35	L@s Lok@s de NES
36	Reportaje Especial: Grandes Momentos 3a. parte
37	Ocio en la Red
38	Construcciones: Action Set
40	Area 404: Yume Penguin Monogatari
41	Recomendaciones MAME: Nemo
42-43	Natural Born Heroes: Vence a Tyson
44-45	El Laboratorio: Super Mario Bros <i>Special</i>
47	Háblale a la Mano
48-49	TOP 10: Insidiosos
50	Opiniones: Experiencia
51	Continue...
52	Fé de Ratas



TOP 10

¡¡JEFAZOS!!

Llego la hora de ver de qué cuero salen más correas.

¿Estarán tus favoritos?... ino juzgues!, y mejor deleítate con este TOP de repudiables Jefes.

Pag 31

Marcas Registradas

Es un avión, ino!; es un pájaro dodo, ino!; es... ¡Super Puerco!.

Arrojamos margaritas a los cerdos con tal de que conozcas a esta peculiar Marca Registrada.

Ojo, lectura e imágenes solo aptas para mentecitas retorcidas mayores de edad.



Pag 9

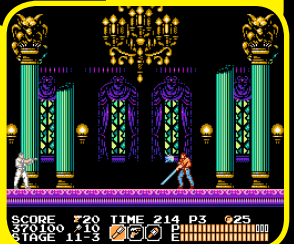
NBH

Seguro tú también sueñas con el día en que puedas arrearle unos buenos guantazos a Tyson... pues te tengo noticias: ¡el día ha llegado!; ¡es hora de darle una sopa de su propio chocolate en Punch Out!!.

Pag 42



Pag 28



DJV

Clones

Un encuentro cara a cara con el **Déjà-Vu** que nos conducirá a la extraña casa de los espejos criogénicos. ¡Yo-yo´s a las doce en punto!

Pag 41

Recomendaciones MAME NEMO



¡Para de nembutaes!, y ponte a jugar con los sueños infantiles de Nemo, en este dulzón y fácil Arcade de CAPCOM.

AREA 404

Yume Penguin Monogatari

Mucha comida, un jalón de greñas, algunas llamadas por cobrar, y mucho humor de pingüinos negado al mundo Occidental.

Pag 40



EDITORIAL



No intento tapar el sol con un solo dedo: cada consola de videojuegos existente en el medio ha tenido sus estándares, sus tropiezos, sus propuestas, y sus particulares anécdotas que las han definido como únicas. En el caso del sistema **NES**, parece ser que lo que menos le beneficia es, contrariamente, uno de sus principales atractivos. Esto es un modo de decir que animaciones pixeladas, colores aguados, y sonidos y melodías acartonados parecen ser poca cosa de ofrecimiento, sin embargo, es por ello mismo que la genialidad de las mentes detrás de muchos de los juegos para **NES** brilló con intensidad, doblemente ilustre por las carencias a las que me he referido. Para ser equitativo, absolutamente todos los sistemas se miran en este espejo: el consumidor, punto clave donde se pone de manifiesto la fragilidad o fortaleza de tales consolas, por las razones o por los parámetros por donde se le quiera mirar.

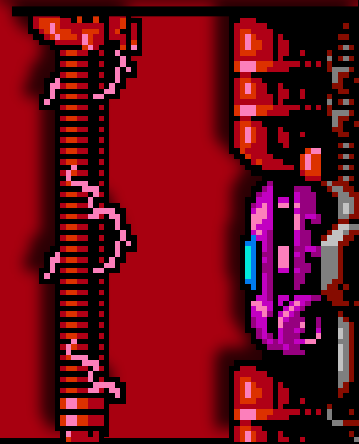
Así pues, el sistema **NES**, cuyos avances tecnológicos quedaban menguados por una **Master System**, o un computador **MSX2**, se sostenía con grandes obras maestras, de **Nintendo** para empezar el recuento (por ser el anfitrión), y de ahí a un ramificado catálogo de juegos de igual o mayor impacto.

¿A qué viene esta zalamera, evidente, y poco aleccionadora alegoría editorial?... al hecho de que no todo en el sistema es un indiscutible éxito o fracaso, y que se trata (en primera instancia) de esos puntos medios, no tan obvios o discernibles, del sitio donde hacemos primera escala para seguir creando un reducido canal de comunicación como este, una razón de existencia y misión, así de simple.

Y ya dada esta opinión de superficie, vayamos pasando a los quehaceres oníricos: apetito deseable de un hobby como el de jugar **NES** (¿**NES**?... válgame la jerga exprimida en los párrafos precedentes), a las historias escritas con cálamo en mano, y al embeleso que alcanza el umbral de un Danubio azul (o un **Castlevania**, ¿por qué no?) por ser fans de un sistema (del que ya no quiero repetir su nombre), y con lo que quiero cerrar la nota editorial. El presente ejemplar se vale del juego **Batman** (y el hombre que ríe) ofreciéndonos la portada, cuya reseña y minúsculos detalles puedes leer en la nota correspondiente. Hay también comentarios **Bajo la Lupa**, donde veremos títulos como **Jordan VS Bird: one on one, 1943**, y otros más, o también puedes ir a leer la rechoncha **Marca Registrada**, que despliega en 6 hojas el punto de partida a un tema poco comentado: el juego prohibido.

Y así, con imperfecciones y símbolos, prosa explícita y sobrentendimiento, vayamos pues a lo más eficaz y divertido para matar el ocio (tú ya sabes qué es), en un nuevo encuentro con el videojuego retro. Eso no necesita ni una lógica, ni cordura, ni una dirección o sentido de orientación, ni tecnicismos que lo expliquen... es así, y no hay más.

-TYGRUS-





MagazinNES

TIENE PARA TI

Bajo La Lupa

Toda serie de manjares y migajas son vistos a detalle para así evitar que comas veneno (a menos que ese sea tu deseo). No aporta mucho, pero al menos aprenderás nimiedades de juegos de todas las calañas.



Acaba con...

Pisamos el acelerador a fondo para llegar hasta el último lugar del mundo.



Tenlo por seguro: aquí explorarás un juego desde la A hasta la Z.



Déjà-Vu

El rincón Déjà-Vu te dará un deslumbrón cargado de recuerdos de casi una vida de hormiga, con escenas, personajes, y toda cosa rara que tenga algo de particular y común: su aparición en los videojuegos de NES.

L@s Lok@s de NES



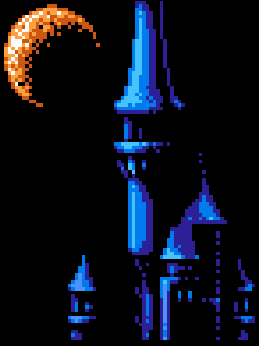
Y para reciclar algo de desperdicio, tenemos esta sección donde verás glitches, bugs, rarezas, y otras cosas que solo pasan en los trópicos de capricornio y cáncer... ahh!, pero no será tan fácil, primero deberás hacer tu luchita para averiguar cómo resolver el/los acertijo(s).

SANA DIVERSIÓN EN TU NES ¡¡Y MUCHO MÁS!!

Revista **NO** oficial de

Nintendo®

magazinness.blogspot.com



EN PORTADA

BATMAN™

“El principal atractivo de Batman es que todos en Gotham están locos... el mismo Batman, por principio de cuentas”

Tan firme como las letras de bloque que le dan identidad, **Batman** y su sentido de la justicia llegan hasta el sistema **NES**.

Y como agitado por esa invocación, una risa hace eco detrás del manto que ha protegido a Gotham por años, el hombre que ríe da la nota para que este choque de identidades logre, entre esotocismo y burla nasal, deber y locura, noche y luz de luna, uno de los efectos dramáticos ficciosos más vivos de un videojuego.

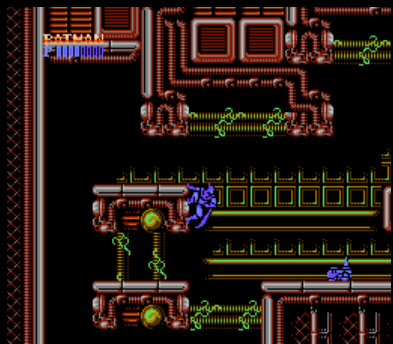
Batman fue una de las cintas más taquilleras del siglo XX; su traslado a **NES** fue puesto en las manos experimentadas de **Sunsoft**, para así dar vida y su correspondiente parafernalia de videojuego a una de las historias del comic más longevas del mundo entero, y ciertamente más oscuras y llenas de significado psicológico, en esta ocasión con todo el esqueleto de la cinta para dar molde a la historia...



"WELCOME, BATMAN. WHY DON'T YOU LOOK AT MY LATEST WORK OF ART?"

Una señal reverbera en los nubarrones de Gotham, ¡es la batiseñal!, **Batman** debe atender al llamado del necesitado, o mejor dicho, de la necesitada, pues ¡Vicky Vale ha sido raptada por el Guasón!. El juego tiene como marco una aventura de 5 niveles y sus fases, preñados de engaño de carnaval, mucha acción, y maleantes y máquinas que le siguen la nota al desquiciado payaso, sea que se encuentren en la catedral de Gotham, las turbias cloacas, las peligrosas fábricas, o el imponente campanario.

Reír también tiene su gracia



Los peligros acechan a Batman por todos lados

El ofrecimiento del juego es el siguiente: entre escenas vienen incrustados cinemas que resumen interludios y/o expresan sentimientos de los personajes. El ritmo del juego es de acción incesante, ya que **Batman** es acechado en todo momento por corredores, patines con picos, minas, ninjas, rufianes en chaleco cohete, y otros más. Eso no es todo, pues los escenarios tienen un buen nivel de obstáculos, sea electricidad, ácido, caídas abruptas, ascensos por pilares con engranes, y otros más, y cuando enemigos y entorno se fusionan entonces el reto del juego se eleva. Un detalle particular es la física que se le ha dado, sea que **Batman** no tome el impulso necesario para dar un salto y termine cayendo a una de esas varillas electrificadas, o que los enemigos estén siendo golpeados y con ello pierdan resistencia y fuerza en sus movimientos y ataques. La música es sobria, con acordes evanescentes al estilo del misterioso **Batman**, pero estimulante en su justa medida, y según los momentos. El reto alto se justifica con el hecho de que **Batman** puede hacer rebotes entre paredes, básicos para superar el juego, así también cuenta con boomerangs, una pistola de cohetes, y los afables *dirks*, eso sin dejar de mencionar la fuerza de sus puños



En efecto, **Batman** para **NES** es un traslado de película, donde **Sunsoft** entendió ex profeso la idea de la misma, no por hacerla espectacular, sino porque esta (la película) dicta en sí misma los límites del juego, sin embargo, el detalle más abrumador e innovador de este traslado es el hecho de que más del 90% de los enemigos son creados de la nada, y así, de algún modo se concretan fortísimas ideas y personajes para su legado, como las amígdalas de furia, el insano y matemático razonamiento de una mente artificial como **SIM**, o el patrón y figura de **Killer Moth** para hacer nacer una luciérnaga en potencia (*Firefly*), por citar solo 3 acarreos a dicho legado del tebeo/comic, que hacen constar que **Batman** seguirá dando guerra al crimen, sea dentro de un comic, o en un videojuego comercial, como lo es este.

- “¿Qué me dices Batman... chocamos las manos y tan amigos como siempre?...”

Aún con sus asegunes de plataformas, y la poca ineficacia de traslado que el detractor podría verle, una colectividad lo considera uno de los juegos más perfectos para **NES**: un ensalmo con el que yo me quedo.



THE MUTANT WARRIOR

"CRISIS in a COMPUTER WORLD!"

Si de virus se trata, ¡NO LLAMES AL DOCTOR!

Mejor ponte el traje de firewall, y erradica la cepa viral desde su núcleo, en los corredizos y multiplicativos niveles de este juego

"El único juego sin injerencia con tu sistema inmunológico"

"PARA TU NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM"

Official

Nintendo

Seal

RECUERDOS BIZARROS

** Magmax **

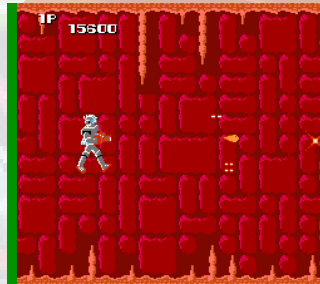


N

o se trata de que **Magmax** sea el vellocino de oro en esto de la búsqueda de títulos *sui generis*. Es, para acabar pronto, uno de esos viejos *shooters* con una pizca transformer en su composición; es también conversión del Arcade de 1986 del mismo nombre.

Como la nave estelar de este shooter puede tener tres incrementos en su armadura para formar un simpático robot, significa que **Magmax** es como el abuelito de **Macross Saga**, **Robotech**, **Iridion**, y otros tantos. El concepto es extraño, pero intrigante entre todo.

Para ser un juego tan simple, el manejo de la perspectiva está usado ingeniosamente: conduces tu nave por la superficie de un planeta, en una vista aérea baja, pero cuando descienes a las entrañas del planeta, la perspectiva se vuelve *side scroll*, pese a seguir viendo a los enemigos y a la nave/robot del mismo modo. El truco está en que en la primera perspectiva algunas balas son disparadas al piso (en diagonal, para que se comprenda), y en la otra, todos tus disparos son hechos al frente; en la primera perspectiva se simula que vas a ras del suelo, en la segunda se nota que tu nave o robot "vuela", pero como dije, solo es un truco visual perfectamente establecido al que te adaptas mecánicamente.



Estés donde estés, andate con pies de plomo

La maniobrabilidad de la nave es buena, pero conforme avances podrás encontrarte unas piernas de robot, y luego el torso y cabeza del mismo, para finalmente completarlo con una especie de pistola de rayos, con lo que tu poder y rango de disparo incrementarán, aunque a costa del avance de tu prototipo. El robot ya formado resistirá tres tiros antes de perder una vida, pero como dije, en detrimento de velocidad, aunado al hecho de que por lo pesado y voluminoso será difícil esquivar incluso ¡1 sola bala! (hablando de puntos de colisión, lo que ves es lo que puede ser tocado), tan así que allá a lo lejos puedes verla, pero para sorpresa tuya no alcanzas a esquivarla. El estallido de alguna de las partes del robot da unos instantes de invulnerabilidad, así que quizás esa sea toda la ventaja que puedas sacar en el juego.

Si vas con todo el crecimiento posible en el robot, y te encuentras unos pies o cabeza, puedes optar por convertirlos en un isótopo, para luego dispararle y así detonar a los enemigos en pantalla y obtener 1000 puntos, más los conseguidos por cada enemigo dañado (nada desdeñables a razón de que los enemigos solo dan 100 ó 200 puntos).

En el recorrido de 4 escenarios puedes trasladarte de la superficie al interior de la tierra (y viceversa) mediante esos hexágonos grises que oca-

sionalmente verás, dando algo así como 8 escenarios a explorar.

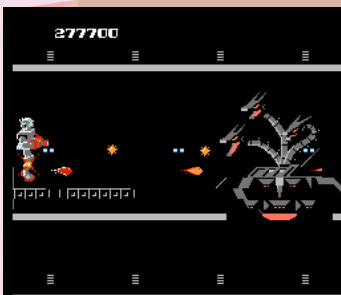
En cuanto a dificultad, esta varía muy poco: es difícil desde el inicio del juego. La música es repetitiva, pero pegajosa.

Si desprendes las estalactitas de los techos de las cavernas, y estas golpean a un enemigo, te dan 1000 puntos, aunque es complicado valerse de esta estrategia, excepto que seas un experto en **Elevator Action**, lo cual no dudo.

En la superficie del planeta a veces hay obstáculos de piso, y si tienes oportunidad de destruirlos pueden dejarte partes del robot, o hasta uno de esos rarísimos tesoros.

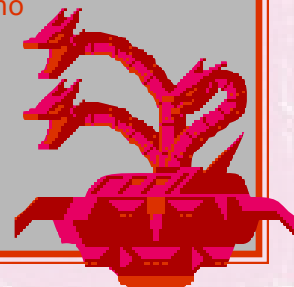
Los escenarios no presentan gran variedad, una que otra erupción volcánica, algunas nubes magnéticas que congelan a la nave/robot por algunos instantes, y ¡un jefe!, es decir, el mismo jefe una y otra vez al final de cada región, aunque hay que decir que los escenarios son agotadores, pues no cargas combustible, no hay descansos para contar puntos, inada, nada!, que si no fuera por la pausa uno terminaría con el dedo hinchadísimo y latiendo como corazón.

El juego parece no tener final, aunque al haber un jefe se salva de la monotonía, además de que si lo llegas a dominar sabiendo el patrón de los enemigos y cómo esquivar sus balas, no me cabe la menor duda de que puedes hacer el super score del millón. Eso es todo: un juego simple y desafiante, con poquísimo rejuego, y solo recomendable para hacer puntos a lo bárbaro.



La eterna hidra espacial será el único agradable jefe del juego

Tygrus



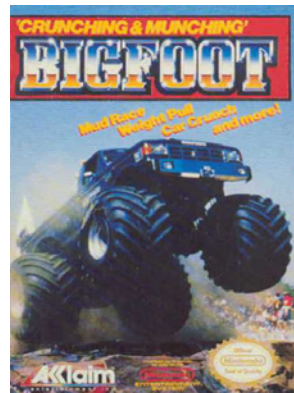


CUANDO EL ANDAR SE HACE DURO...

¡¡SOLO LOS DUROS SIGUEN ANDANDO!!

BIGFOOT

DIVERSIÓN AL 4X4X4



PARA TU NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

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

Mike Tyson's Punch Out

Passwords

He aquí unos passwords curiosos del juego Mike Tyson's Punch Out!:

Otro Circuito Mundial:



135 792 4680 + A B y Select al mismo tiempo

Ver los créditos:

PRODUCER	M. ARAKAWA
SUPERVISOR	NDA
DIRECTOR	G. TAKEDA
GAME DESIGNER	K. VONEYAMA M. HIROTA
CHARACTER DESIGNER	M. WADA
MUSIC COMPOSER	U. KANEOKA A. NAKATUKA K. YAMAMOTO
ELECTRICAL ENGINEER	S. FUNAKOSHI M. TAYA
PROGRAMMER	M. HATAKEYAMA
SECRETARY	U. KURIVAMA
COPYRIGHT	1987 NINTENDO

106 113 0120 + A B y Select al mismo tiempo

Escuchar un ruido:

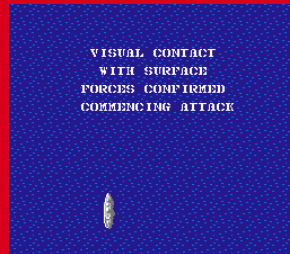
800 422 2602

Como curiosidad, este era el teléfono de asistencia telefónica de Nintendo



1943

Passwords:



MISION	PASSWORD
2	73Q17
3	E3QG3
4	L3QG3
5	S3QG3
6	Z3QG3
7	I3QG3
8	P3QG3
9	W3QG3
10	33QG3
11	A3QG3
12	H3QG3
13	U3QG3
14	53QG3
15	K3QG3
16	F3QG3
17	I3QG3
18	63QG3
19	83QG3
20	D3QG3
21	M3QG3
22	R3QG3
23	TY19U
24	TY690



Moero Yakyuiken

Premio Final

Cuando terminas el juego, Emi te dice lo siguiente:

“Realmente eres muy fuerte. ¿Sabes?... ¡hasta aquí puedo llegar!. Debes buscar las opciones secretas. ¡Nos vemos!”.

Bien, pues hasta ahora solo conocemos una de esas opciones secretas (para ver a una de las chicas de Super PIG), y esta es la secuencia que debes seguir:



Cuando veas la pantalla de “GAME OVER”, oprime la siguiente secuencia en el control 1:

↑ ↓ ← → ↓ ← ↑ → ⓐ
↑ ↓ → ← ↓ ← ↑ → ⓐ

Oirás sonidos mientras introduces la secuencia, y si lo haces bien entonces verás esta imagen:

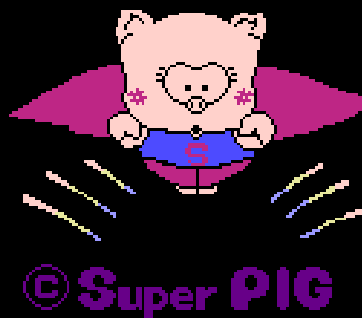


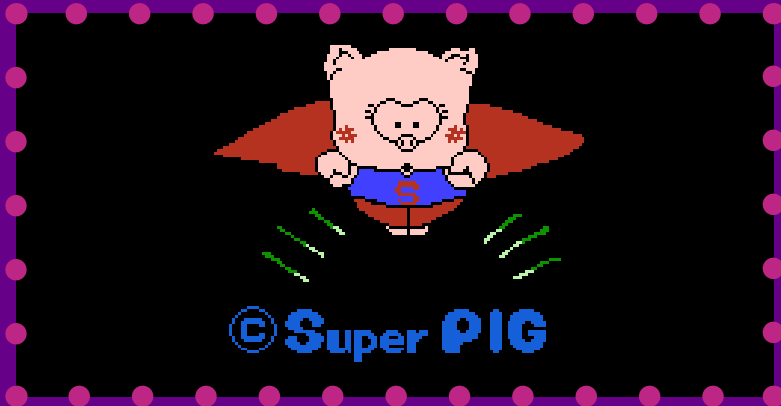
¡ATENCIÓN!

LAS SIGUIENTES 6 PAGINAS

NO

**SON APTAS PARA PUERCOS
MENORES DE EDAD**





Super Puerco

“Computador Mágico”

FICHA TÉCNICA

Marca Registrada:
Super PIG
(1988-1990)

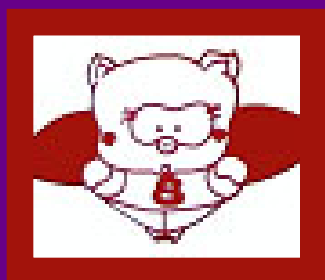
Slogan:
“**Computador Mágico**”

Juegos insignia (FDS):

- * **Aki to Tsukasa no Fushigi no Kabe**
- * **Bishojou Sexy Derby**
- * **Bishojou Sexy Slot**
- * **Moero Yakyuken**

Intervenciones conocidas:

11 títulos para FDS



Logo

INTRODUCCIÓN

A modo de introducción, tomaré prestado un párrafo de un libro centrado en puercos, el cual explica algunas cosas que veremos hoy:

“El camarada Napoleón (un verraco de manchones negros) se condolió de los animales de la granja, al tiempo que Squealer (otro cerdo, sirviente de Napoleón, de brillantes dotes oratorias) les contó lo sucedido: Boxer (un caballo de tiro de dieciocho palmos de altura) no pudo ganar la batalla contra la muerte, pero murió feliz (aquí enjugó una lágrima para hacerlo más creíble, aunque sin dejar de mirar furtivamente a izquierda y derecha), sus últimas palabras fueron: “¡viva granja animal!” “¡el camarada Napoleón siempre tiene la razón!”. Y es que los animales, incrédulos, recordaban que un camión con el rótulo de “MATARIFE” se lo había llevado por orden expresa de Napoleón, luego de que se lastimase uno de sus cascos en el trabajo; Squealer, ni tardo ni perezoso, tanteó la duda que se expresaba en sus rostros, y sin demora agregó: el veterinario compró al descuartizador dicho camión, pero no le dio tiempo de quitar el anuncio de “MATARIFE”, de ahí nació el error de que ustedes (animales de granja) hayan pensado que Boxer hubiese ido a parar con el descuartizador. Como Squealer fue tan gráfico, aún los estúpidos borregos quedaron satisfechos, y se contentaron con tal respuesta, rindiendo póstumo homenaje al valiente caballo Boxer, y agradeciendo al camarada Napoleón toda su bondad por las atenciones dadas a Boxer en sus últimos momentos. Y en granja animal todos los animales siguieron siendo iguales... aunque unos más iguales que otros.”

Y es que cuando sucedió la Rebelión en la Granja, los puercos fueron la casta dominante, no solo por ser inteligentes y ambiciosos: siempre hallaban la manera de salirse con la suya; y **Super Puerco**, la peculiar marca que hoy veremos, de algún modo jugó un papel idéntico en esto de las marcas nefandas, no licenciadas por **Nintendo**.

Vayamos pues, a bañar al marrano.

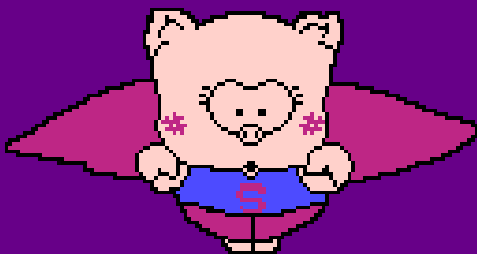
Sofisma de la Vieja Escuela

Nintendo: sinónimo más que de "diversión" lo fue de "sana diversión para niños"; todo ello sustentado con los valores de calidad que encubrían de cierto modo el oligopolio del que formaba parte predominante, al permitir que otros licenciatarios produjesen juegos para su consola bajo ciertas reglas, con la calidad antes dicha, pero como punto importante de esta ocasión, solo dejando que esas terceras compañías (deseosas de invertir en el invento) desarrollaran juegos con reservas.

Dado el auge de la consola en el mundo entero, y como condicionante de peso el no tener la libertad de hacer juegos a destajo, una jauría de desarrolladores comenzaron a hacer sus propios juegos (sin licencia). El famoso **CHIP10** sirvió como retaje a muchos de estos competidores, pero cuando el **Famicom Disk System (FDS)** en lo sucesivo) apareció en el mercado (1986), toda esta barrera defensiva quedó vulnerada: el **FDS** permitía grabar y borrar juegos en las cassetas puestas a disposición de los interesados, y con esa facilidad, **Super PIG** comenzó a hacer la "malobra", ensuciándose las manitas de puerco para crear juegos sexuales, volando por el horizonte Asiático como el héroe que habría de salvar el día, al dar al público adulto juegos de su clase.

Aunque no se sabe el año de su nacimiento, en 1988 aparece su primer producto para el **FDS**, y es que **Super PIG** siempre tuvo algo definido cuando hablamos de un mercado de consumo de videojuegos: en Japón (para ejemplificar como se debe) son muchos los adultos que juegan videojuegos, cosa aceptada casi como por sentido común (lo que se resiste en Occidente, pero no quiero desviarme), y a la vez son los adultos (o jóvenes precoces) quienes (entre otras justificantes) tenían derecho a contenido de adultos en sus juegos (entendiéndose por "adultos" los desnudos, y lo sugerente de los argumentos, poses, guiños, etc.).

De ahí nace el nombre de **Super PIG**, como huella emblemática de que lo que ibas a jugar tenía algo de "sucio",



Ganado Porcino

Super PIG no fue el único cerdo en volar, pues aún con los bien merecidos raspones de cachetes que se llevó, existió al cobijo de una Marca líder: **Hacker International**, quien parecía no solo tener convenios con el grupo de creación **Super PIG**, sino que también osaba diluir sus juegos en el medio a través de terceras marcas afines, como **Saison, Phoenix, MIMI PRO**, y por supuesto **Super PIG**.

Es por eso que **Super PIG**, aún y cuando por el nombre debería ser quien más contenido sexual depositara en sus creaciones, da a sus juegos una diferenciación aún dentro del mismo contenido sexual; eso lo podemos notar en que muchas de las chicas mostradas no aparecen desnudas, aunque sí con poca ropa. Otra muestra la tenemos en su despliegue de *cosplayers*, como es el caso del juego **Aki to Tsukasa no Fushigi no Kabe**. Estas chicas raramente harán un desnudo púbico, mucho menos sonidos o situaciones de sexo explícito (como sucedió con **MIMI PRO** por ejemplo), apenas si muestran diminutos pechos con pezones de pixel.



Cosplay en **Aki to Tsukasa no Fushigi no Kabe**

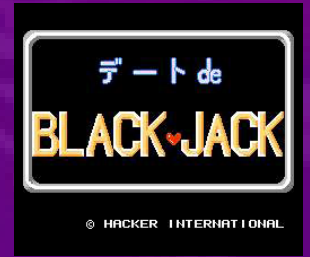
La idea de **Super PIG** era clara, pero su resultado como desarrollador fue conservador dentro de la clasificación *mature*. Es otro cantar cuando hablamos de su papel como publicista, ya que el emblema de la pezuña de puerco tuvo el acierto (por el nombre de **Super Puerco**) de ofrecer juegos de algunos de sus hermanos de camada, y con ello, el porno y sexo sugerente quedó justificado tal y como se pretendió al momento de crear dicha firma.

El **FDS** se estaba condenando a una eternidad en el infierno con estos contenidos "sugerentes", y no dudemos que alguno de estos pecados haya concientizado a **Nintendo** sobre discontinuar el infernal aparatejo (el **FDS**).

además de ser la referencia al porno incluido en sus juegos (me parece que en China el cerdo es un animal ligado al deseo sexual, pero no sé bien).

Claro, ni de cerca **Nintendo** permitiría que juegos con contenido sexual aparecieran para **Famicom/NES** (respetable su decisión, desde luego), así que **Super PIG**, con toda la facilidad del mundo para hacer títulos para el **FDS**, conjunta lo mejor de los *puzzles* gustados en esas tierras (género principal donde vemos porno), con sencillos estímulos de prendas desapareciendo conforme a los logros conseguidos. Y así, ardientes *gals* adornaban el **mahjong** (juego de fichas tipo *rummy*), y daban forma a esos difíciles rompecabezas (que por estímulo sexual se armaban en tiempo record). También había *slots*, y otros juegos "de niños" con imágenes para adultos.

Ahora puede ser común, pero antaño, tener una erección mientras se jugaba videojuegos sonaba medio perverso, y sin autoridades definidas que regulasen ese tipo de material, había venta indirecta de los mismos, pues algunos de los títulos de **Super PIG** llegaban a venir incluidos en los multijuegos vendidos incluso en Occidente: imaginemos a un papá comprándole a su hijo uno de estos cartuchos, y lo que el niño sentía al ver junto a su mascota favorita un juego donde las niñas se quitaban la ropa (pese a que no entendiera ni medio *kanji*). Nosotros mejor vayamos a ver si ya puso la marrana.



BLACK JACK de Hacker International





**COMPUTER
MAGIC**
Presentación
Super PIG

Según la página *The Famicom World*, **Super PIG** solo hizo juegos en formato disco, y en lugar de cajas estos venían en funda que se abría como libro, muy del tipo de los CD's de hoy en día.

Dentro del catálogo de juegos he puesto algunas capturas de las cajas, para que te des una idea de cómo eran sus presentaciones.

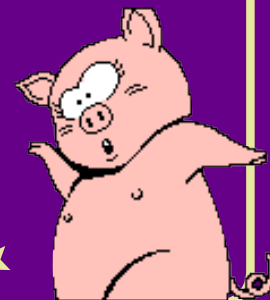


Reinventando el hilo negro

Siendo la sociedad Japonesa pudorosa en el sentido sexual (reflejado en animes, hentai, manga, etc), hacer juegos con contenido sexual era una válvula de escape idónea. Y si bien **Super PIG** no se iba a detener para mostrarnos delgadas chicas desnudas, esa era solo parte de la fórmula hechicera: había que dotar a estas chicas de un *sex appeal* creíble. Así, junto al restante elemento clave para hacerlo atractivo (el género *puzzle*), no era ni fácil ni color de rosa ganarse el favor de la apostadora chica en turno (podríamos exceptuar a **Bishoujo Sexy Derby**): mostradas tímidas y pudorosas de inicio, iban poco a poco calentando el ambiente quitándose la ropa, pero haciendo cada vez el juego más difícil (¿alguien se quejó de los savestates?), animándote a seguir con frases como "si me alcanzas podemos volver a jugar", "eres malo", "estás ganando, ahora déjame ganar". En todos los juegos **Super PIG** era el héroe, y aunque no vemos zoofilia alguna, las chicas que iniciaban bien portaditas, terminaban en poses seductoras, mesándose los cabellos, guiñando el ojo, y hasta rojas de pena con las piernas cruzadas protegiendo su intimidad (cuando quedaban completamente desnudas).

Esos eran los juegos de **Super PIG**: los que le apostaban al erotismo por sobre la voluptuosidad y jadeo vistos en algunos juegos de las subsidiarias (vamos a decirles así) de **Hacker International**, y de otras desarrolladoras *underground* cuyas chicas eran unas auténticas zorras que no dejaban tarea alguna a la imaginación.

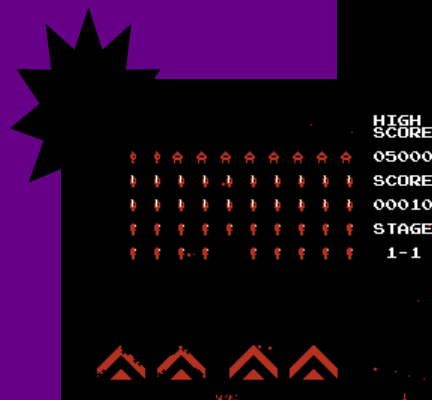
Curioso, pero se nota que **Super PIG** no se andaba por la pocilga, pues le ponía esmero al juego en sí (el *puzzle*, generalmente), para que este no quedara como un simple "hack".



**Arte
Super PIG**



**Bishoujo
Sexy Derby**



Sexy Invaders



**FDS Disk
Bishoujo Mahjong Club**

"El héroe de las multitudes adultas se llama Super Pig, presto para invadir el mercado del videojuego con la efectiva doble "P": Puzzle y Porno"

Catálogo de Juegos



A **Super Puerco** se le conocen 11 juegos, entre desarrollados y publicados, algunos de los cuales son de lo más simple que podemos encontrar, con el uso a veces de un solo botón.

Aunque aquí mencionaré todos ellos, solo 4 de esos 11 los explicaré a fondo, por ser los trabajos más resalta- bles en su programación (calidad de baja a mediana); y a decir verdad, de los más "light" en su cuestiona- ble ofrecimiento porno, en comparación con "**Hacker International**" y "**MIMI**".

Todos ellos son para el **Famicom Disk System (FDS)**.

Bishoujo Hanafuda Club Vol. 1: Oichokabu-hen

Desarrollador: Desconocido

Publicista: Super PIG

Año: 1989

De qué trata: Juego de *hanafudas* (cartas). Se descubre una carta al centro, y los participantes deberán ir descubriendo cartas de un mano- jo, a fin de acercarse a esa figura, y juntar el mayor número posible de puntos del mismo palo. Conforme ganas vas sumando dinero, para luego cambiarlo por (adivinate) un poster de una chica desnuda (o quizás es la chica con la que estás apostando, por ahí va la idea).

JUEGO



FRENTE CAJA



REVERSO CAJA



Bishoujo Mahjong Club

Desarrollador: Super PIG

Publicista: MIMI

Año: 1988

De qué trata: Juego de tablero similar al *rummy* (juntar fichas de un mismo palo para escalonarlos, o de diferente palo pero mismo valor para hacer pares, tercias...) popular en países de Oriente. Se supone que conforme ganes apuestas una chica se va desvis- tiendo (lo cambié antes de llegar a ese punto).

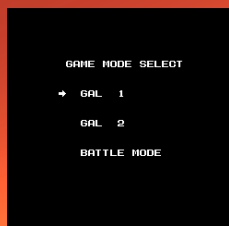
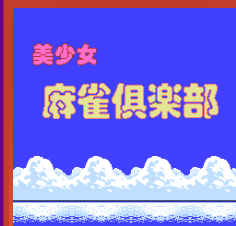
FRENTE CAJA



REVERSO CAJA



JUEGO



Bishoujo Hanafuda Club Vol. 2: Koikoi Bakappana-hen

Desarrollador: Desconocido

Publicista: Super PIG

Año: ??? (Probablemente 1990)

De qué trata: Pareciera que es la continuación del primero, pero el plan- teamiento es diferente: al centro de la mesa hay varias cartas, cuando es tu turno sueltas una carta para intentar hacer un par o un arreglo incomprendible para mí, si lo consi- gues se te suman a las que tienes, y así hasta que se terminan las cartas del centro de la mesa. Gana quien sume más puntos, y a cierto puntaje tenemos la rigurosa chiqui- lla desnuda.

JUEGO



FRENTE CAJA



REVERSO CAJA



Emi-chan no Moero Yakyuuken!



Bishoujo Sexy Puzzle

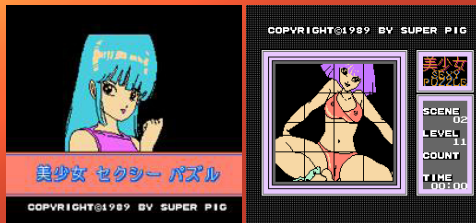
Desarrollador: Desconocido

Publicista: Super PIG

Año: 1989

De qué trata: Ni el profesor Layton habría hecho tan interesante el clásico rompecabezas donde mueves una pieza a la vez. El rompecabezas ya formado será de una sexy chica.

JUEGO



FRENTE CAJA



REVERSO CAJA



Gal's Dungeon: Yakyuuen Part II

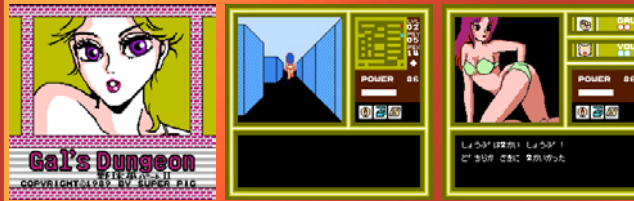
Desarrollador: Desconocido

Publicista: Super PIG

Año: 1989

De qué trata: Sigue la persecución de la chica para jugar *janken* (piedra, papel o tijeras), y así desnudarla. Pero además de esto ahora deberás buscar el mapa (para ubicarte en los calabozos), la brújula (para saber donde está la chica), la llave (para ir de un calabozo a otro), y algunos items que te protegen contra las trampas de la chica.

JUEGO



FRENTE CAJA



REVERSO CAJA



Sexy Yakyuuen Adventure II: Gal's Dungeon Part II

Desarrollador: Desconocido

Publicista: Super PIG

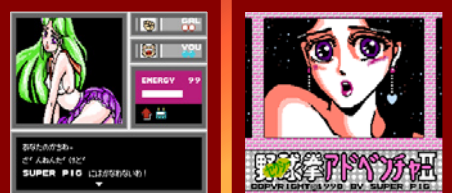
Año: 1990

De qué trata: Calabozos en primera persona donde el calenturiento Super PIG persigue a una chica (que suele dejar trampas), si la alcanzas jugarán piedra, papel o tijeras, y si le ganas perderá una prenda, y seguirá la persecución por otro laberinto hasta que la desnudes.

FRENTE CAJA



JUEGO



Sexy Invaders

JUEGO

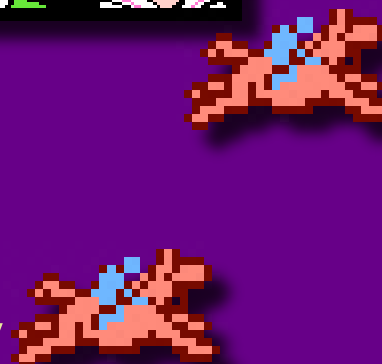
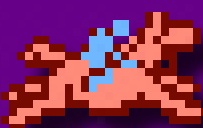
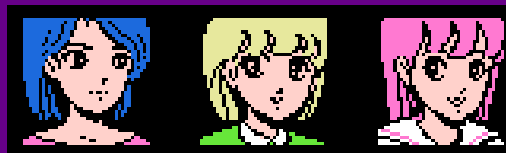
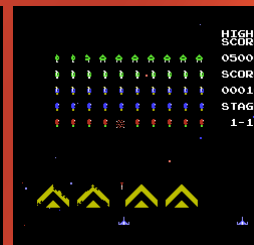
Desarrollador: Desconocido

Publicista: Super PIG

Año: 1990

De qué trata: Shooter de danza sideral. *Spin-off* de *Galaxian*, con un mapa estelar de 15 check points donde al llegar podrás ver una chica en el papel tapiz, quien se va desnudando conforme a tus avances.

El shooter es bueno (con la clásica dificultad alta, y el acelere de marcianos conforme los vas exterminando), y el plus de las imágenes le da un estímulo digamos que bueno.



Bishoujo Sexy Derby

Aki to Tsukasa no Fushigi no Kabe

Desarrollador: Super PIG

Publicista: Super PIG

Año: ????

De qué trata: Mezcla de **Arkanoid** con **Blocks Out**. Movemos una plataforma transparente, impidiendo que la bola que rebota sobre el eje Z se salga. Conforme la bola golpea los cuadros que yacen al fondo, va descubriendo una imagen, cuando recuperamos la imagen completa se termina el nivel.



Aunque el juego se juega con la cruceta, con uno de los botones puedes hacer disparos para eliminar algunos bloques estorbosos, y para dispararle a un ocasional y pequeño helicóptero que porta una vida, que advierto no es nada fácil atinarle.

El reto es alto, sobre todo por la física de la pelota, la cual no sabe comportarse. Verás mucho *cosplay* bañado en plata coloidal, más que desnudos.



Bishoujo Sexy Derby

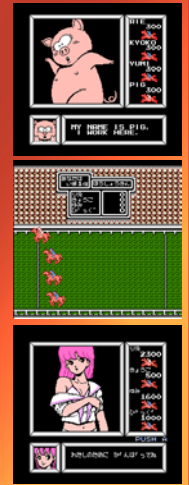
Desarrollador: Super PIG

Publicista: Hacker International

Año: 1988

De qué trata: Super Puerco le hace también a las carreras de caballos.

Una vez que inicie la carrera todo lo que hay que hacer es machacar el botón A sin parar, para que gane tu gallo, digo, tu caballo. Conforme ganes vas juntando dinero, y luego de acabar la ronda se encuerará quien menos dinero haya juntado. Cerdos.



Emi-chan no Moero Yakyuukun!

Desarrollador: Super PIG

Publicista: Super PIG

Año: ????

De qué trata: Nos ahorramos la persecución de las *gals*, y llegamos directo al juego de "piedra, papel o tijeras". Tienes 10 puntos, si llegas a 0 es GAME OVER. Si ambos sacan la misma figura es empate, pero le dan un punto a la chica, así que el juego es difícil, y para los últimos puntos tendrás que tener verdaderos reflejos de marsupial, pues solo así conseguirás vencer a los extraños monstruitos que cubren la poca decencia que queda de la chica, y que tripliquen sus puntos. Hay un parche al inglés, y conviene hacer notar que la chica dice frases pícaras y provocativas para mantenerte atento, y deseando quitarle toda su ropa, digo, sus puntos.

El juego es corto, pero no fácil.



Bishoujo Sexy Slot

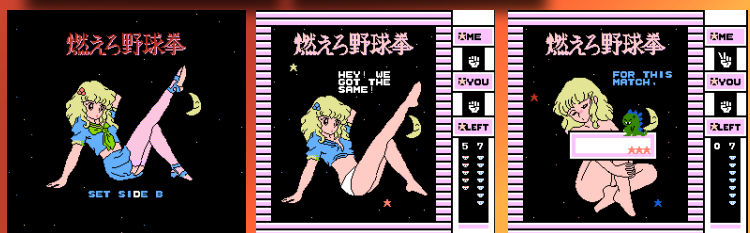
Desarrollador: Super PIG

Publicista: Super PIG

Año: 1988

De qué trata: Inicias con 100 monedas, la máquina slot acepta como máximo apuestas de 5 de ellas (es parecido a **AV Pach Slot** de **Hacker International**).

Giras el slot, vas oprimiendo botones para detener las figuras, obteniendo dinero en los múltiplos por los que apostaste (según aciertes a hacer pares o tercias), pero también hay premios exorbitantes por atinar al triple 7, o a la triple barra. En el costado de la derecha verás los premios que puedes redimir una vez que alcances esos montos de dinero, los cuales son muñecas en chiqui-bikinis, o desnudas si estas de suerte. No olvides tu trébol de 4 hojas.



El último <<oink>> de Super Puerco lo vislumbra su juego **Gal's Dungeon Part II** de 1990, gestación que a la fecha queda sumergida entre otras tantas creaciones de corte sexual *a posteriori*, que valiéndose de la libido habida en el mercado de los Videojuegos (manifestada y/o reprimida) hacen palidecer

las entregas de *porno light* de **Super PIG**, aunque no por ello estas dejan de brillar en ambar, como indicio de que algunos cambios en políticas conservadoras debían replantearse. Y así bien, si no guardas prejuicio alguno contra este tipo de juegos, no hay más que decir: hay lodo como para atascarse de sobra.

Tygrus

1943

Es 1943. Un SOS en clave morse se cuela a los cuarteles del porta aviones **Nido de Halcón**: "Nuestra flota principal inició una intensa batalla cerca de la costa de la isla Valhala. Durante esta batalla sufrimos grandes pérdidas, incluida la destrucción del porta aviones **Nido de Halcón**. Eres nuestra única esperanza, destruye a **Totaku**".

DISTRIBUTE Pts TO
POWER UP YOUR P-38

▶ OFFENSIVE PWR
 DEFENSIVE PWR
 ENERGY LEVEL
 SPEC'L WEAPON
 SW TIME LIMIT

REMAINDER 8Pts
MAY BE DISTRIBUTED



5 indicadores podrás incrementar de acuerdo a tus avances

Seguro notaste que hay algo raro en este mensaje: quien lo envía lo hace para sí mismo, pues la esperanza de los cielos, tu viejo "relámpago" **P-38** vuelve a surcar el cielo, brotando del recién destruido porta aviones **Nido de Halcón**. Aparte, esta historia se desarrolló en 1942, así que el juego debería llamarse "1942, 2a parte". En fin, no tomemos en cuenta estos detalles, y sí tomemos en serio el arsenal que este avanzado modelo de aviación puede portar: un cañón de 20mm, 4 ametralladoras, y cerca de

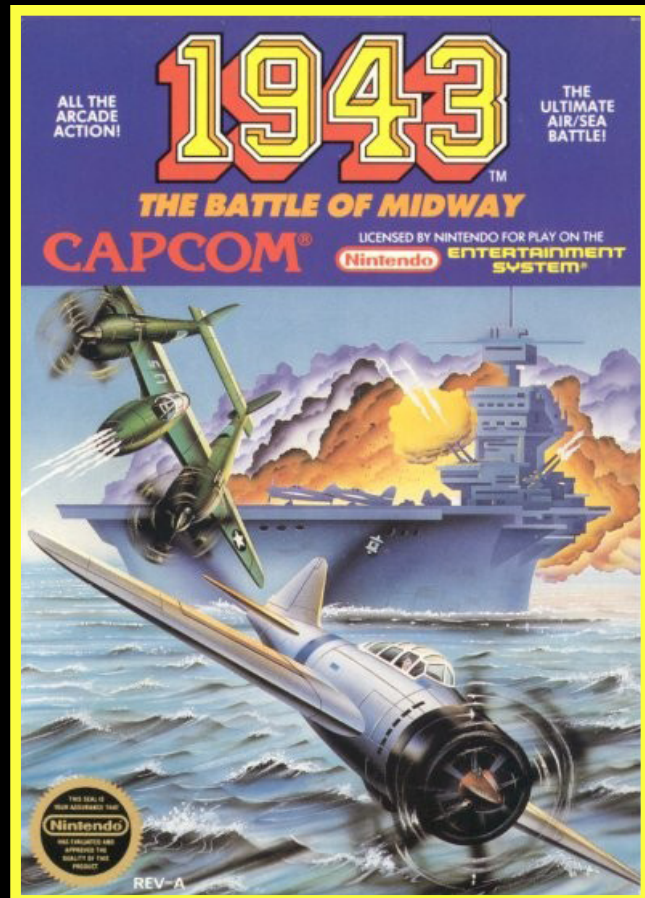
una tonelada de explosivos. Sí, ese bote por fuselaje, con dos largueros cargando sendos motores, tiene el arsenal suficiente para enfrentar a toda la fuerza aérea japonesa, y de sobra hacer unas vueltecitas de 360° por el aire, lanzando festivos relámpagos.

Este shooter, conversión del Arcade del mismo nombre, es la continuación del **1942** de **NES**, obra del mismo **CAPCOM**. Una secuela bien hecha, con los cambios y agregados suficientes para ser considerada tal. Estas novedades contemplan el que ahora puedas acumular poder en tu cañón (manteniendo presionado el botón) para así abrirte paso entre aviones medianos de coraza dura como armadillo; el rizo defensivo del 1942 del mismo **NES** también se mantiene, pero ahora lo activas pulsando **A** y **B** simultáneamente, pues con el botón **A** cargarás el ataque especial.



Los gigantescos jefes querrán llevarte consigo hasta el fin del mundo

Ahí no termina el asunto, y no hablo del password que se le incluyó, ni de la pantalla previa a algunas misiones donde puedes incrementar tus cualidades como poder, defensa, duración de ataques especiales y otros, sino de los pertrechos, que son 8 de ellos para efectos varios: el **POW** aumenta



"UNA BATALLA AERO-NAVAL QUE NO PIDE NI DA CUARTEL"

el poder (vida, medida con números), el escopetazo, de corto alcance y poco recomendable si vas en pañales, pero cuyas balas salen dispersadas y contrarrestan las balas enemigas (muy útil si llevas poder de sobra); el cluster triple, o disparo en tres ángulos; el AUTO que permite hacer 8 disparos en automático por presión de botón; el tanque de energía; los super proyectiles, que duplican el poder de disparo (y que son sumamente útiles contra los molestos objetivos del agua); el "Yashichi", notorio emblema de los juegos de **CAPCOM** que aquí sube al tope tus medidores; y el último de ellos que funge como "opción" en otros shooters, el cual agrega un combatiente lateral que nos apoya en esos difíciles flancos. Estos items te ayudan por tiempo limitado, y lo puedes notar por el contador que se aparece en la esquina inferior izquierda.

Además de todo eso, hay bonificadores que por lo general están ocultos entre nubes y otros objetos del cielo, estos dan puntos y hasta energía, habiendo vacas (deben ser vacas locas



サクセン セイコフ
 アヤコ アヤコII アヤコIII
 ゲキツイイ
 ハカイリツ 59%
 クリアー ポーナズ
 0Pts
 エネルギーチャージ
 0カウント
 RR = 2000Pts
 E046

Al acabar con un jefe nos hacen una estadística de desempeño, además de mostrarnos una captura del aparatejo hecho pedazos



Bajo la lupa

Por: Tygrus



porque están en el cielo), gatos, fresas, y otros.

Cuando el cielo es surcado por escuadrones de aviones rojos, será tu oportunidad de eliminar a todos ellos, pues son los que dejarán el **POW**, el cual puedes cambiar por otro premio dependiendo los disparos que le hagas, aunque a riesgo de alejarlos por la parte alta de la pantalla.

Casi todos los enemigos flanquean por ángulos determinados, y hay manadas de ellos que, aunque pequeños, hacen un hermoso desfile quebrándose ante las balas para juntos caer como lluvia, o debería decir como granizo mortal, habiendo desde los múltiples y fáciles *zeros*, hasta los habilidosos *tiburón-tigre*, mortales *albatros* de asalto, *raidens* de potente metralla, y muchos, muchos escuadrones de "aichis". También en agua hay largos buques de guerra con interminables torretas que te mantendrán asoleado por un buen rato.



Aunque mucho es el parpadeo cuando el tráfico aéreo y las balas están a pico, vale la pena jugarle al héroe que salió con vida

ocasionales nubes), aunque ofrece de vez en cuando algunos fulgores, puntos naranja, y otros pobres reflejos marinos para no quedar hinoptizado y cansado del azul, y como apoyo visual a la percepción de que hay un avance (scroll).



¡Una vaca voladora!... ahora sé de dónde se inventaron la bebida



Aunque no haya aviones a la vista, usa tus disparos en los lugares que parezcan sospechosos: podrías encontrar valiosas bonificaciones

Es por ello que, aunque el scroll corre en vertical hacia arriba, es mejor mantenerse a 1/4 de la parte baja, para tolerar y advertir esos bichejos que atacan por la retaguardia, y/o por ángulos donde nuestros disparos no alcanzan a expandirse.

La música va acorde, pero no creo que sea del todo buena, compensado en lo visual con capturas entre niveles, estadísticas, y otros agregados como el que mencioné del acomodo y distribución de valores de poder, defensa, y más otros.

Entramos al punto clave del juego: reto. Este *shooter* no es fácil, sin embargo, se vale de patrones de aviones bien delineados para que te resulte atractivo y quieras superarlo, con molestos y solitarios cazas negros que atacan desde todos los ángulos, o esos negros mastodontes que hacen un barrido recto de norte a sur, apenas si notando nuestra intromisión, pero eso sí, llenando todo a su paso de furtivas y letales balas, o que con su atropellamiento nos podrían hacer caer totalmente.



Aunque tu poder ofensivo sea grande, el enemigo sabe que tienes un talón de Aquiles

Los jefes son otro punto clave dentro del juego, sean barcos, aviones, o estegrones de algún tipo, son máquinas de un tonelaje cauntificable tanto por el ojo como por el poder que liberan con ráfagas de disparos, napalms, y estallidos que permanecen en pantalla unos instantes, formando un cerco por donde podrías escapar del resto de intimidantes *kamikazes* que seguro le siguen el paso suicida.

En efecto, **1943** es un shooter a la altura de una secuela, con las limitantes del sistema pero turbo cargadas para expresarlas al límite, exigiendo reflejos y concentración constante, así como mira milimétrica para identificar aquellos blancos que más daño podrían causarte (e ir por ellos en primer término). **1943** es un digno sucesor y un trabajo decente (tercera vez que lo digo), que por suerte llegó al sistema **NES** para quedarse y recordarse.

PASSWORD DE LA MISIÓN 23 (PENÚLTIMA)

TY19U

Los contras podrían ser el casi total uso del color azul de fondo que simula el mar (interrumpido por blancas y

Punch-Out!![®]

A mí me va pareciendo que **Mike Tyson's Punch Out!** es el juego de **Nintendo** que plantó la semilla de un género informal y poco definido; ya sabes, juegos de esos donde no se respetan las reglas de un deporte, los participantes son disparates y, sobre todo, crean un vicio tremendo por el espeso ramaje de estrategias que puedes armar, de la mano con el estímulo que ofrecen. Así me parece, y aún hay más.



Un guante explota en pantalla

Todo comenzó en un prehistórico deporte llamado box, donde el chico dinamita de Catskill Nueva York (llamado Mike Tyson) se coronó campeón de todos los pesos (pesado, mosca, pluma, y los demás habidos y por haber), el caso es que tú eres el pequeño Mac, aspirante aficionado a que le rompan la boquita, pero con todas las ganas del mundo de algún día pelear con la leyenda, y volverte campeón de este fiero deporte (hablando de *ravers*, nadie le gana a Mac ni a Nemo).

Claro, no puedes llegar a retar a su majestad así como así, antes debes escalar un ranking mundial, para de ese modo hacerle ver a Tyson la refriega que le espera.

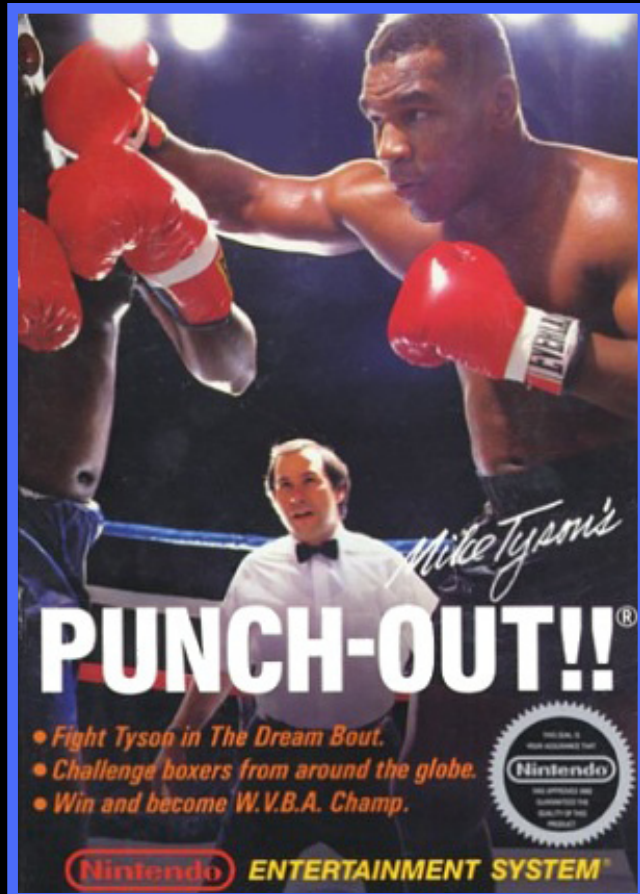
El juego presenta una perspectiva poco acostumbrada del box: los

encuentros no se efectúan con cada contendiente defendiendo su balde de agua a izquierda o derecha de la pantalla, ni con la libertad de movimiento presente en algunos arcades, solo te la pasarás plantado en tu metro cuadrado, y de ahí tendrás que jalar del gatillo (figurativamente) con toda serie de jabs, golpes a la panza o lavadero, esquivar puños del tamaño de tu cabeza, agacharte, y hasta hacer tu super poder especial.

-“Qué fácil”, seguro pensaste, pero también los rivales tienen su guardadito de técnicas para que la pases mal, no se diga lo ÚNICOS que son: el gigantón **Soda Popinsky** y su surtido de *uppercuts* no te dejarán de atormentar; la bocota de **King Hippo** te aturdirá, para de dos-tres golpes bajarte a que le beses los pies; el pectoral de **Super Macho Man** se moverá casi hipnóticamente para de un revés de guante, y esos super ganchos en giros, hacerte ver estrellitas, así que si no tienes tu mordedera bien puesta y la cabeza donde se



Mario Bros amarrando navajas



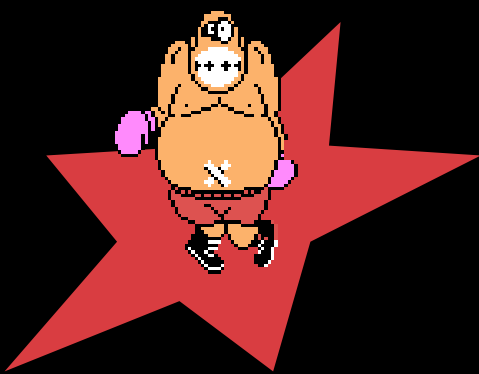
EL “UNO-DOS UNO-DOS” COMO SOLO NINTENDO LO PODÍA PATENTAR

debe, acabarás apenas un round con la mandíbula a punto de tronar, los hematomas (dícese moretones) a flor de piel, hablando en tercera dimensión, y bajando del ring en 4 patas, cortesía de estos simpatísimos “gilipuertas” que dan vida al juego.

Como te darás cuenta, la victoria se te resistirá a cada paso, aunque como dije, si cachas con la guardia baja al rival, y tienes bien estudiada su “maña”, entonces podrías



El Rey hipopótamo tiene una gran bocota... eso podría darte una pista



Bajo la lupa

Por: Tygrus



Que dice el campeón Tyson que cuando quieras te tira otros 2 dientes ser tú quien les eche el guante.

El juego no viene con voces propiamente, pero entre rounds hay ruiditos chistosos, y te escriben lo que los personajes están diciendo (en su muy extraño lenguaje), para así tomar parte del insulto. Durante la pelea también hay ruidos silbados, rechinidos, y más voces incomprensibles, pero loables todas ellas, ni que decir de la música que es "jacarandosa" (o muy estimulante), al punto que te mete a la pelea sin gran problema.

El juego se compone de 3 rounds, cada round con una duración de 3 minutos, a veces eternos cuando quieres que dejen de darte hasta por debajo de la lengua, a veces insuficientes cuando quieres lograr el ansiado Total KO.

El juego viene con password para continuar en la pelea donde te hayas quedado, so pena de que no te guarda tiempos ni todo lo riguroso que ahora exige un videojuego.

Los golpes se ejecutan combinando botón con cruceta: el botón **B**, por ejemplo, controla los golpes del brazo izquierdo, mientras que al botón **A** le corresponden los del brazo derecho. Esos golpes irán al

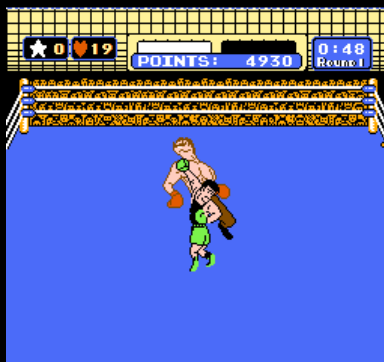
estómago, pero si agregas la dirección "arriba" de la cruceta, entonces tirarás golpes al rostro.

La defensa se guarda con la cruceta: oprimiendo abajo cubrirás tu rostro, aunque si te la pasas poniendo defensa llegará un punto en el que terminarás exhausto. Alternamente, puedes eludir los golpes con las direcciones izquierda, derecha, y abajo.



Ándale chiquito, cansado te quería agarrar

Los indicadores de la pantalla de acción te dicen: número de estrellas, cada estrella es un golpe especial que puedes propinar con el botón **START**; corazones, que son la *estamina* o aguante de Mac, conforme lo golpeen o los enemigos se cubran de sus golpes los corazones irán decreciendo, si llegan a cero Mac quedará exhausto



No son unas ricas enchiladas potosinas pero... ¡a darle con todo!



No hay que dormir en laureles, por eso siempre hay que estar entrenando. Aunque lo del pants rosa no puedo explicarlo

y sin poder atacar, y el contrincante buscará aprovecharse de esa flaqueza temporal; contador de puntos; barras de energía; y finalmente el round en que te encuentras y el tiempo transcurrido.

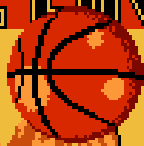
Fuera de *Wade Hixston's Counter Punch (GBA)*, y de la secuela para **SNES** de este título, ni juegos como *Animal Boxing*, o *Mario and Sonic at the Olympic Games* (que cuenta con una disciplina de Box), han conseguido recrear este viejo pero poderoso esquema de juego, pues **Mike Tyson's Punch Out!** es de los pocos juegos que verdaderamente te estimulan a superarte, al tiempo que querrás jugarlo una y otra y otra vez.

Esto es **Nintendo** en su máxima expresión, representado por el más ilustre y conmemorativo de los pseudo deportes para **NES**, género que ahora es común y comercial, y que simplemente te vicia y atrapa como garra de tigre.

PASSWORD LEGENDARIO

007 373 5963

MILTON BRADLEY PRESENTS
JORDAN VS BIRD
ONE ON ONE™



Bajo la lupa

Por: Tygrus



Un deporte de equipo, jugado de modo individual"... eso es **Jordan VS Bird: One on One**.



No es una piscina, pero puedes elegir toda suerte de clavadas

Pero el asunto no puede parar ahí, en vista de que el nombre de este juego solo sirve de preámbulo para picar egos deseosos de saber, de una vez por todas, cuál de estos gigantes del baloncesto es el mejor.

Por auspicio, promoción y distribución de la juguetera **Milton Bradley**, y bajo el brazo programador de **FCI**, salió al mercado un juego (licenciado) del basquetbolista estrella de los noventas Michael Jordan, de los Toros de Chicago, quien ha de verse cara a cara con Larry Bird, el mago de los tres puntos de los Celtics de Boston.

Aunque no hay una historia, podemos imaginarnos de qué se trata esto: Jordan invita a Larry Bird a un mano a mano en una serie de eventos del baloncesto. Larry, sin chistar, acepta gustoso la invitación para que solo él, Jordan, y miles de nosotros que tenemos el cartucho de NES, sepamos si las clavadas de la estrella de los Toros de Chicago pueden sumar más puntos y espectacularidad que los super tiros de



¡Quieto Nerón!, solo yo puedo meterlas desde esta distancia

tres puntos del jugador de los Celtics de Boston.

Así pues, el uniforme puesto y la cancha limpia de sudor y *gatorade*, se inicia el juego de estrellas, con 8 eventos a disputarse. Repito: solo serán estos dos cabecillas los protagonistas.

EVENTOS UNO A UNO

Evento 1: la típica cascarita con 4 periodos de tiempo, de 2, 5, 8 o 12 minutos, según tus ganas.

Evento 2: encuentro a 11 o 15 puntos, sin límite de tiempo.

Evento 3: Calentamiento.



¿Podrá el "trespuntista" de los Celtics destronar a "Air Jordan"?

EVENTOS FRENTE A FRENTE

Evento 4: Clavadas (Slam Dunk). Veremos si Jordan sigue manteniendo el liderazgo, pues Larry también tiene cuero de donde hacer correas. Antes de proceder te presentan un cuadro de alternativas, donde debes elegir la clavada que desees hacer. Hay unos despiadados jueces de colados que califican la clavada.

Evento 5: Calentamiento de clavadas.

Evento 6: Siguiendo al líder. Larry Bird tratará de repetir las increíbles clavadas de Michael Jordan. "¡Larry, white men can't jump!".

Evento 7: Competencia de 3 puntos. Ahora será Jordan el que tratará de afinar el tiro para acabar con las hablurías de que solo Larry las mete de a tres. Te pondrán un caballete para que no muerdas línea. "¿Decías que no podía meterlas Larry?".

Evento 8: Calentamiento con tiros de 3 puntos.



Con reglas o sin ellas, el inevitable choque de titanes marcará un antes y un después

El juego puede ser jugado por dos jugadores, y para el caso de que juguemos contra el CPU, este cuenta con 4 niveles de dificultad, empezando la competencia por la cancha de la escuela (como solo el gran número 23 se atrevió a hacerlo), luego de eso se pasa al universitario, estatal, y finalmente a la gran liga **NBA**.

Larry y Jordan respetan las reglas de la **NBA**, pero pueden ponerse de acuerdo para omitir aquellas que te parezcan le restan atractivo al juego (sin llegar a un "Arch Rivals" (tampoco te manches)).

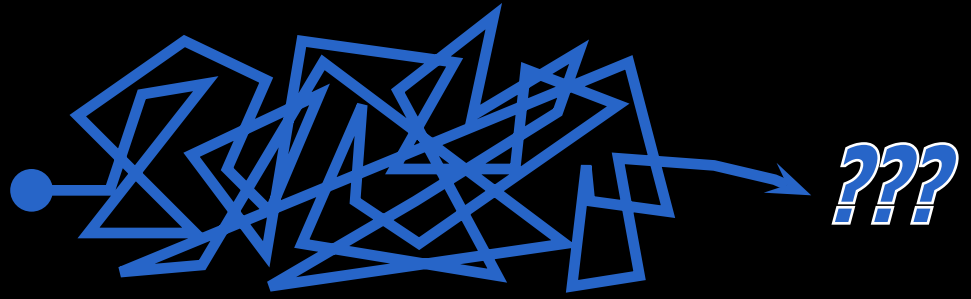
Las estadísticas dirán mucho de tu desempeño, pero te recomiendo que antes de pulsar **START** le echas un ojo al manual del juego, pues viene con consejos reales de ¡Michael Jordan y Larry Bird!.

Sin mucha profusión, **Jordan VS Bird: One on One** es de esos juegos simplistas que demandan imaginación en ausencia de estrategia definida y un manejo óptimo de control. Lo rejugable viene a la hora de perfeccionar el "suelto" del balón, sea en una clavada o tiro, para evitar las molestas violas.

Este no es un espectáculo, sino un desafío de baloncesto con el endoso de dos grandes atletas de la **NBA**, y si no reparas en lo básico de su presentación, y en lo rancio que se siente con el tiempo, el juego funciona.

Al infierno se llega por atajos...

Al cielo...



Al infierno...



El terror por excelencia de CAPCOM (y su infernal dificultad) solo con el clásico de clásicos "Ghosts 'N Goblins".

Sufre las miles de gotas de sudor correoso, y toda la violencia explícita que los 8-bits pueden dar, en un juego de auténtico rescate de ultratumba (y sin acicate alguno).

Para tu Nintendo Entertainment System





Bajo la lupa

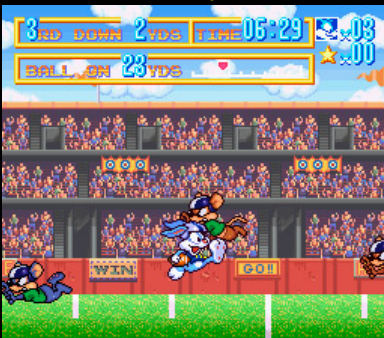


Por: Tygrus

La prueba de fuego del **SNES** no solo tenía que ver con el despliegue gráfico que este mostrara, ni con su almacenamiento, ni tenía que ver con que hiciese o no exageradísimos cálculos de punto flotante, sino que también tenía que ver con el modo en cómo llevaba a efecto las adaptaciones, hablando de productos mercadológicos existentes en el mercado (deseablemente exitosos).

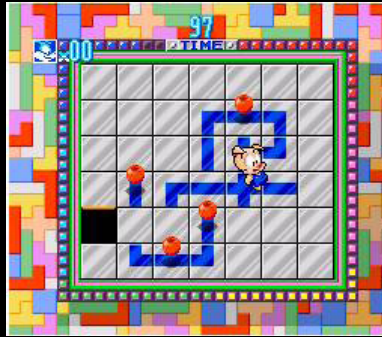
Las caricaturas, algo que se relaciona a los niños (y por ende a los videojuegos), fueron de esas casi obligadas adaptaciones a videojuego, más aún si estaban de moda, o suponían un hit en su bosquejo y primera aproximación de negocio. Como sea, los **Tiny Toons**, tiernos personajes de **Warner Bros**, fueron elegidos para tal proeza, su prevista aceptación entre niños iba a ser la respuesta a muchas cosas. El resultado: una bomba cereza que de fondo se ganó la simpatía del videojugador, fuese o no niño.

Konami venía cosechando grandes cosas para el sistema, pero en **Tiny Toons** se palpa un trabajo muy descansado (que no es lo mismo que flojo), pues parece que el estricto capataz programador se fue de vacaciones, dejando al resto del equipo dar rienda suelta a la imaginación, y si a los personajes de por sí ya les patina el coco, esto parece un manicomio, con insanidad pero también con



Estos toons deben ser muy inteligentes, pues tan pequeños y ya van a la Universidad, ¡y a darle al foot-ball americano que tanto les gusta!

ideas brillantes en abundancia.



Junction es uno de los bonus game más simples y divertidos de este juego

El juego no es muy largo, quizás por ello el almacenaje en memoria se derrocha en el atractivo visual (hacia lo que parece más enfocado), y esto porque hasta los detalles más simples se presentan identificables (es decir, no hay interpolado), y con frecuencia moviéndose o titilando. El juego es corto, y quizás por eso se le incluyeron algunos minijuegos... disculpen, antes de proseguir quiero explicar que es un juego de plataformas para un jugador, quien asume el rol de **Buster Bunny** (el pequeño conejo). El ataque de **Buster** es un salto con patada, pero además puede usar un "dash" que dura en tanto se agota su barra de vigor. El dash (o carrerilla) le permite trepar por las paredes, hacer super saltos, o le permite deslizarse presionando abajo en el control. Siendo una aventura de tonos, no puede faltar el perro **Arnold**, **Babsy**, **Dizzy**, **iPlucky!**, **Hamton**, y otros tantos loquitos.

¿Solo se puede elegir un personaje?... por desgracia sí, aunque en los minijuegos hay opción de elegir a otros. Estos minijuegos son los que compensan lo cortito que es el modo normal, y aunque en lo personal prefiero el de **Hamton**, el del Squash de **Peluso** (por nombrar uno) te puede viciar tanto que solo pongas el cartucho para rebotar una tonta pelota en la pared. Los sets, que son la Looniversidad, el Viejo Oeste Ho-

llywoodense, la mansión tenebrosa, y la ópera espacial, son límpidos y claros (aún en el espacio), y el calado y animación de los personajes dan una nota favorable al apartado gráfico.

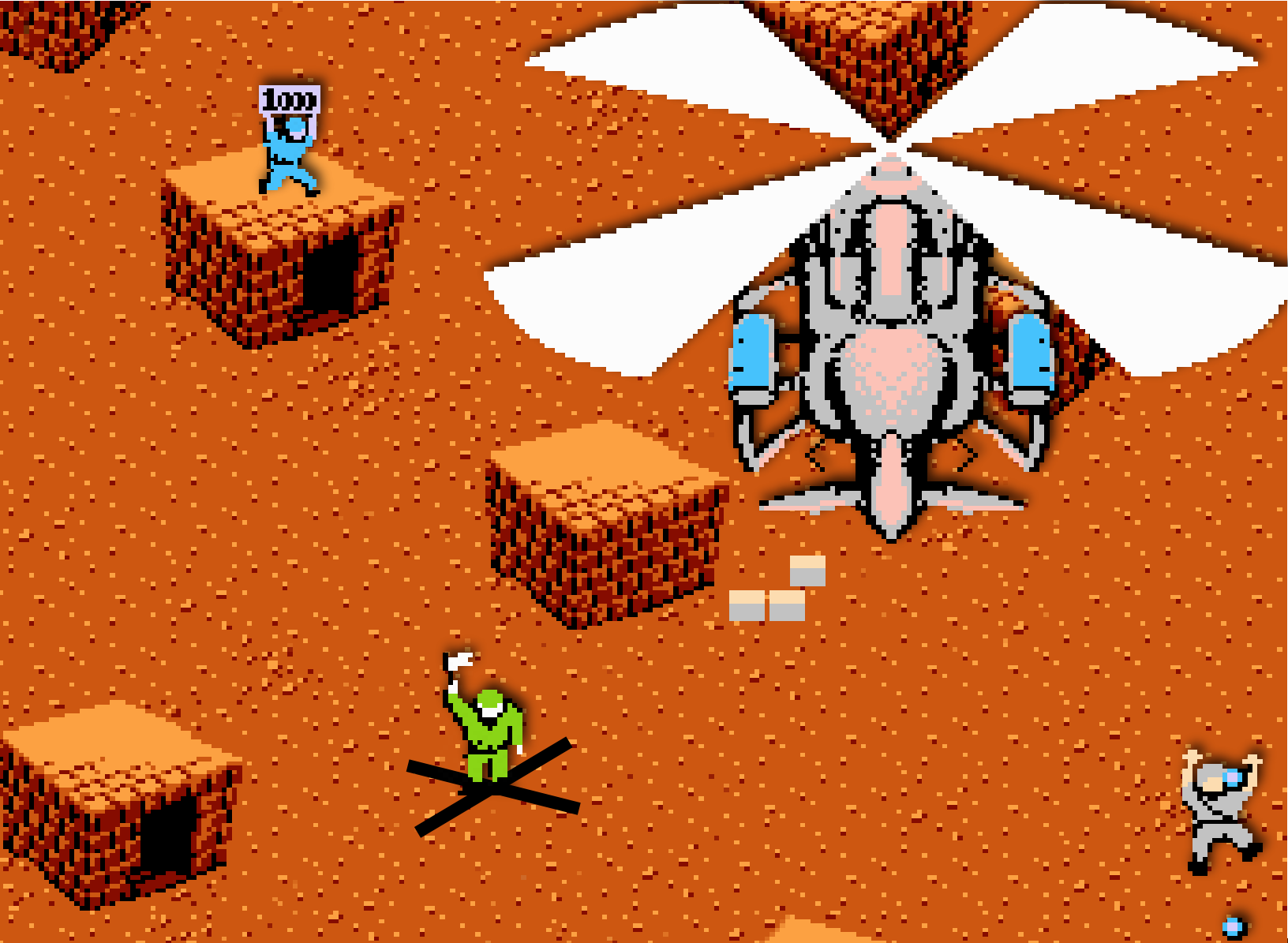


En un estudio no se estudia... ¡hay que divertirse a lo loco!

Como dije, donde el juego falla es en lo corto y escaso que resulta, no habiendo grandes cosas por descubrir, desmanes por hacer/evitar, o diversión que granjearse. La crítica más dura que puedo hacerle es que no hay voces, un punto muy importante tratándose de personajes que no saben cerrar el pico.

Tiny Toons: Buster Busts Loose! para **SNES** puede ser explicado de este modo: un grupo de personajes disfuncionales que al ser tratados psicológicamente para incursionar en un videojuego, aprendieron a tomarse en serio el manejo del control, y de ese modo brindar al menos media hora de rica diversión imputable a los toons. No creo que una camisa de fuerza sea mejor, pero para gustos los colores.





COMMANDO™

Rompe las filas del aburrimiento

Escupe metralla a diestra y siniestra
en este *One Man's Army*
clásico de las maquinitas



Ahora para tu Nintendo Entertainment System



MEGA MAN X

Ha pasado cerca de una centuria de que el **Megaman** de **NES** se perdiese en el recuerdo, quizás duerma entre lotos y rodeado de aves biónicas. Atrás quedó el sufijo "MAN" de todos aquellos "Robo-Masters" malévolos que la mente perversa de Willy engendró y/o modificó, y atrás quedó también el humo de las guerras nucleares que conculsionaron Monstruópolis a su venia...

ingeniería del mismo, otros robots "casi" iguales, a los que llamó "Reploides".

Todo parecía normal, hasta que tres "Reploides renegados" (clase a la que se le llama "**Maverick**") lastimaron a 2 personas. El Concejo de este mundo (sorry, no sé si siga siendo Monstruópolis, aunque todo apunta a que sí) designó a un grupo de "**Cazadores**" (Hunters), con la tarea de destruir a estos **Mavericks**. El **Replode** llamado **Sigma** estaba a cargo de estos cazadores. **Sigma** era el **Replode** más avanzado del Dr. Cain, y se suponía que su sistema sería inmune a cualquier problema...



Sigma es el encargado de liderar a los **Mavericks**: máquinas imitadoras de **Robo-Masters**, quienes harán parir chavotes a este **Megaman** del futuro

Un 10 de abril, el Dr. Cain encontró el laboratorio enterrado del Dr. Light, y dentro de una cápsula extática a "**X**", que más que una máquina asemejaba a un humano (**X** no es el **Megaman** de **NES**, pero eso solo lo sabemos nosotros ^_~). Al paso de los meses, el Dr. Cain consiguió hacer que **X** funcionase adecuadamente, y dado lo maravilloso de su sistema autónomo se sintió en confianza de poder crear, con base en la compleja



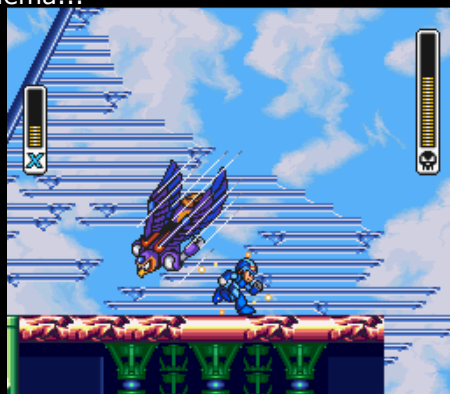
Los jefes son unos animalazos, y si por ejemplo a un mamuth se le puede dar un lanzallamas, como que el asunto sueña a placebo para la depresión



X supo en ese momento cuál era su papel: unirse a **Zero**, el nuevo líder **Cazador** de **Mavericks**, y así intentar detener esta guerra entre humanos y máquinas. El Dr. Cain, filosofando en su laboratorio, no tiene más que decir, pues sabe que algo debe hacerse antes de que Monstruópolis tenga como adorno de fondo un hongo nuclear..

Así están las cosas en esta nueva entrega de **Megaman** (no sé si alguien más lo odiará, pero **X** es un nombre muy **X**) para el **Super Nintendo**, bonita la historia, pero veamos qué más contiene.

El Dr. Light ha muerto (teóricamente), pero su erudición quedó diseminada en cápsulas ocultas a lo largo de los niveles (hasta hay una donde te enseña la técnica **Ha-Do-Ken**), las cuales le darán protección extra o nuevas habilidades a **X**, mejoras que ya no se pudieron actualizar en el **Megaman** del siglo 20XX. El casco por ejemplo, servirá para que **X** pueda romper rocas y bloques sólidos (pero pequeños) que se encuentren sobre su cabeza. Las botas, que diga, el **EAS** (**Emergency Acceleration System**) le permitirá hacer un deslizamiento al frente, se echa de menos la barrida, pero este "dash" sirve bien. **X** también encontrará algunos contenedores de corazón,



Algunos jefes se valen del entorno y su ambiente para hacértelo difícil

Tres meses después, **Sigma** y los **Cazadores** consiguieron anular a los **Mavericks**, y todo parecía normal (hasta comenzaba a hablarse de una paz); **X**, por su parte, era la preocupación principal del Dr. Cain, pues mostraba una conducta retraída, inseguro e insatisfecho de no saber la razón por la cual el Dr. Light lo había creado, ni cual era su papel en esta nueva época.

Con el paso de los meses sucedió que **Sigma** se declaró líder de los **Maverick** (pero no los de Atlanta), y con él, los antes llamados **Cazadores** también se hicieron sus siervos; lo peor es que determinaron que los humanos eran inferiores a los **Reploides**, ¡y que debían ser exterminados!.



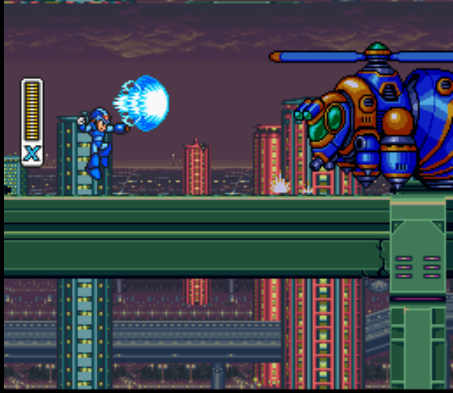
Los escenarios tienen la opción de ser rejugados, y es que solo así podrás descubrir rutas secretas o items ocultos



Bajo la lupa



Por: Tygrus



Si algo permanece del otrora Megaman, es su potente cometa "Buster", y ahora se podrá aplicar a cualquier arma

los cuales incrementan su nivel de vida.

Adicionalmente, X podrá deslizarse por los muros, e ir dando brincos para escalar; también cuenta con un acumulador de plasma al que conocemos como "Buster", bueno, aquí se llama "X-Buster", que cuando es actualizado permite acumular poder en cualquiera de las armas.

Gracias que el control del SNES cuenta con más botones, podemos ir cambiando armas con L y R, y asignar un botón para hacer el barrido si así se desea.

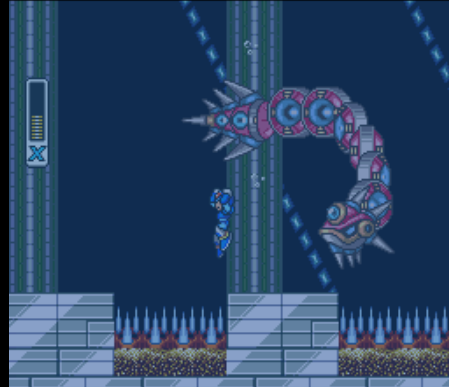
El entorno gráfico es pasable: quizás no es lo que uno esperaría (siendo que se trata del futuro del futuro) pero se amolda a las imágenes de los Mavericks a los que hay que dar caza... y quizás con esa idea de que somos "el cazador" los Mavericks están basados en animales: elefante, mandril, armadillo, pulpo,



Parece ser que Shen Long también entrenó al Dr. Light, quien legará a Megaman el arte del Ha-do-ken, si se porta bien

águila, etc. Ocasionalmente podremos maniobrar algunos robots que golpean, se barren, y otra serie de cosas, algo que es nuevo en la saga y que como experimento le sienta bien. El reto no es alto, pero aún con ello habrá jugadores que optarán por usar el arma que contrarrestará y eliminará fácilmente a un determinado **Maverick**.

Otra adición es que podemos repetir los escenarios a nuestro gusto, con la intención de recuperar piezas de la armadura o contenedores de vida que aumentarán nuestras posibilidades de éxito, y a propósito, algunos escenarios cambian según los **Mavericks** que derrotemos, por ejemplo, vencido **Launch Octopus**, unas secciones del escenario de **Armored Armadillo** estarán invadidas de agua, así que juega como mejor te plazca (recomendación), y haz que sucedan cosas.



Este gusano acuático fue una de las muestras pioneras de Megaman para SNES

El apartado sonoro esta refinado a los parámetros de la consola, con sonidos optimizados de muchos de los oídos en las versiones de NES, como aquel cuando tomas energía, el de hacerte moléculas cuando pierdes, o el chasquido cuando eres golpeado. Hay más letritas en la historia y desarrollo, detalles varios de presentación, y hasta giros de historia para atraerte al Universo de Megaman. El juego viene con password, aunque ahora en lugar de coordenadas son números los que lo forman.

Luego de vencer a los 8 Mavericks iremos a la fortaleza de Sigma, que al igual que Willy tiene muchas sorpresas, sub-jefes y jefes a lo largo de la misma, jun-



Si pensaste que te habías salvado de las plataformas que dan al vacío, no amigo, siguen siendo de cuidado X-tremo

to a una trama donde se ve involucrado **Zero**, uno de esos misteriosos personajes que ha pasado a la posteridad como favorito de los fans de esta saga.

Según el carbono 14, este no es un juego tan viejo como para considerarse clásico (aún siendo de **CAPCOM**), pero definitivamente es digno de cualquier biblioteca de **SNES** de una saga que dio el salto de sistema eficazmente; más aún si añoras al **Megaman** de ojos de puntito, cuya matrícula sigue presente en este nuevo modelo inventariado: diversión de principio a fin.

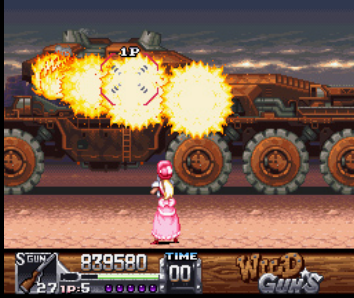
LAS VIDAS DE BUBBLE BAT



Toma la patineta al inicio del escenario de **Armored Armadillo**, verás que hay murciélagos cyborg en el trayecto, pero más o menos a la mitad verás uno muy peculiar: *Bubble Bat* del **Megaman** de NES; bájate de la patineta y elimínalo, pues es probable que te de una vida. Regrésate un poco y volverá a aparecer, vuelve a eliminarlo y repite estos pasos hasta hartarte de vidas.

Wild Guns

Las soflamas, los escupitajos, y el lenguaje de arriero quedan bien para esta ocasión, especial, pues así lo amerita este juego de mucho disparo, corsé, y máquina futurista.



Una dama caballerosa, querendona y muy hacendosa, es todo lo que se necesita en el Viejo-Nuevo Oeste

El shooter en tercera persona no era un género común del SNES, más estábamos familiarizados con los de primera persona en rieles, por aquello de que los arcades querían hacerte sentir realmente inmerso en el juego. Bien, en **Wild Guns** saltamos de la cabina al interior del juego, para así sentir al personaje en toda su figura, y saber de una vez por todas si son faldas o pantalones, maleantes o justicieros, los que gobiernan la pradera.

Seguro por las imágenes se te vino a la mente **CABAL**, o **Blood Bros.**, pero para mi gusto **Wild Guns** quedó mejor que ellos (y no hablo por los gráficos precisamente) aún y cuando está compitiendo contra esos chulos Arcades; pero entendámonos pues n de una vez por todas con el asunto: este es un shooter en tercera persona, o "shooter de carnaval" para asociarlo más fácil, que además de mover una mira para apuntar y disparar a los truhanes que aparecen por diferentes planos, nos permite manipular un personaje que se encuentra en la parte baja del escenario (si no hubiera fotos creo que sería algo difícil de explicar, o será que me gusta complicar las letras).

El tema del juego es el Viejo Oeste, pero con un *refresh* de máquinas, lo que puede sonar fuera de lugar, pero que, a final de cuentas, **Natsume** (el desarrollador) supo empatizar muy a la orden,

a modo de que no se perdiese el espíritu vaquero, pero que tampoco este se volviera una carnicería (aquí en confianza, creo que los maleantes son máquinas para que el juego no luzca muy violento, o se censurase), o quedase sin chiste alguno.

Para comenzar a jugar no se necesitan talentos especiales, ni grandes dotes de aprendizaje, ni mucho menos manipulaciones insólitas de control: con tu instinto e intuición basta para que entiendas de qué se trata, luego entonces solo buscarás el botón con el cual jalar del gatillo.



Ya veremos quién trae las pistolas más grandes

Cuando le picas a otro botón descubres que puedes saltar (si eres más curioso atinas a descubrir que puedes dar un útil doble salto), y luego te asombras cuando con otro botón detonas trinitrotolueno en toda la pantalla (las detonaciones son contadas, para que no abuses), la cual tiende en su remanente una calurosa cortina de vapor muy bien lograda. Ya sabiendo esto (vamos por buen camino), lo que sigue es descubrir un par de movimientos más: cuando disparas y oprimes salto simultáneamente tu personaje hará un elusivo salto de tigre, o tigra si estás manejando a Annie. El otro movimiento se logra oprimiendo el botón de disparo rápidamente, y así tu personaje sacará su lazo, con el cual inmovilizará a aquel que toque cuando lo liberes, algo inútil, pero como dicen:



Sigo sin comprender como unos vaqueros pueden enfrentarse a un ejercito de máquinas... esperen... ¡el lazo!

a caballo regalado no se le ve colmillo. Y bien, ya que le has tomado confianza, y te sientes todo un *tunco Maclovio* realizado, pasemos a hablar de otros puntos de interés del juego.

Los escenarios no son pasivos como fotografía, ya que se componen de *scrolls* moviéndose a distinta velocidad según tu paso (tipo **Street Fighter**), evidente sobre todo en la escena del tren, donde vas trepado a la máquina y en el fondo aparecen jeeps, planeadores y jinetes al trote. Estos (los escenarios) tienen bastante interacción, donde suelen ocurrir muchas cosas, así que aprovecha para destrampar esos candelabros de araña, púlete haciendo hoyos a los baldes de agua, a los barriles, a los calados letreos de madera, o a las lonas, o revienta los blanqueados esqueletos de las reses, y ni hace falta sugerir lo que debes hacer con ventanas y puertas de cristales, enseres, letras iluminadas, y muebles.

Como no hay avance (excepto en la escena del tren, que como dije vamos sobre rieles), se compensa con una amplitud de escenario de dos pantallas en horizontal (para que haya más campo de acción y cosas a balear), y a veces un mismo escenario tiene continuación en otras locaciones del estilo; esto nos dará en total 6 niveles para disfrutar (los cuatro intermedios se pueden ele-

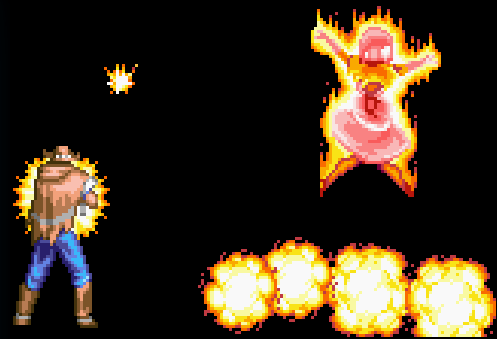


Novia de pueblo: vestida y alborotadora

Bajo la lupa



Por: Tygrus



gir a discreción), y por pura dato estos son: Carson City, el Cañón desolado, el depósito de parque, la mina de oro, el tren, y por último el duelo (si así se le puede llamar a un enfrentamiento disparajeo contra una tercia de máquinas).

Como los pistoleros aparecen a distintas alturas del horizonte, habrá algunos muy molestos a los que no puedes disparar (los que salen casi al nivel de la parte baja de la pantalla), para ellos hay que esperar a que no tengan la guardia puesta y así arrearles un culatazo (¿eso será sacar el tiro por la culata?...).



Uno ya no puede pedir un trago a gusto: hay que tronar el "cuete"

Si miras alguna imagen, verás que al centro-abajo de la pantalla hay un reloj, el objetivo del juego es que resistas a los gatilleros hasta que se termine el tiempo, momento en que morirán todos los presentes (excepto tú), y aparecerá el jefe: un maquinón de muchos hp de los santos días idos, capaz de tolerar la dinamita de Clint, o el estruendoso escopetazo de Annie. El contador de tiempo puede disminuirse con mayor velocidad a medida que elimines a los pillos.

En relación a los premios, estos por lo general vienen encubiertos en el escenario, ya sea por alguno de los atractivos objetos contra los que puedes abrir fuego, o por pistoleros que apenas si asoman las narices. Dichos premios van desde las bolsitas de oro, hasta los items que aumentan el poder del arma, los cuales pueden aparecer jugueteando por el escenario en espera de que los aquietes con un disparo. Los susodichos incrementos de poder te permiten expandir tus perdigones, agrandar la mira para abarcar más, y hasta hacer calien-

tes y veloces disparos de estampido que dañarán a los enemigos con mayor facilidad y sin tanta puntería.

El sistema de disparos lleva consigo una regla para hacer combos, de tal forma que si baleas en secuencia a los elusivos malechores, te irán marcando los atinos como si se tratase de una impecable balacera a ojo de águila.

Los enemigos son máquinas en su mayoría, aunque se representen comúnmente con vaqueros. Fuera de esa tilde *western*, hay otras constantes como maquinistas, mineros, barmans, artefactos volando, máquinas a las que les gira la cabeza tipo exorcista, y algunos sensores de movimiento que lanzarán ondas para inmovilizarte (como lo que tú puedes hacer con el lazo), con lo que quedarás afletado contra los pistoleros que seguro te querrán entre sus balas (¡oprime los botones rápidamente para descongelarte!).



Así le caiga el chubasco, esta sexy vaquerita no pierde el sombrero

Afortunadamente, cuando hay peligro cerca (si acaso no lo detectas), aparece un globo de diálogo diciendo "look out!", ahí debes actuar rápido para evadir la bala. También se tiene la ventaja de que las miras enemigas indicarán donde pegarán los tiros, así que quítate de la línea de fuego para que no cuelgues las botas tan pronto.

A la música no le oí lo salvaje del Oeste, pero cumple su parte del trato sin muchas expectativas. Las capturas del juego lucen fabulosas, pero ya visto en acción presenta el fallo común del **Super Nintendo**: los pixeles no se alinean adecuadamente (a mí me fascina



El lazo "aloca circuitos" inmoviliza a los robots, o quizás sea uno de los encantos de la de blanco

el nulo alisamiento, pero no creo que sea el último grito de la moda), y si sumamos parpadeo al intento cuando los *frames* saturan el potencial del sistema, tal intento queda rebasado por el deseo, pero no señor, no decepciona.

El juego es para dos jugadores, pudiendo elegir entre el fornido Clint, o Annie, una hot pimpinela de estos ranchos. Además del modo principal de historia, cuenta con un modo de competencia contra el player 2 o el condenado CPU (que tiene una endiablada puntería), donde ganará quien atine a más vaqueros de cartón en un trayecto de 3 galerías: un plus muy bueno del título.

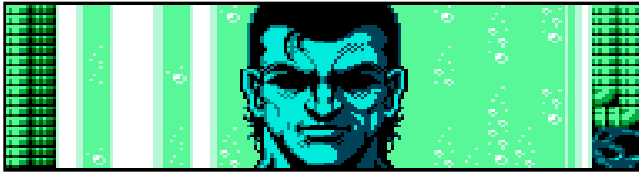
Para tí que lloriqueaste porque **Sin and Punishment** no arribó al **Nintendo 64**, **Wild Guns** es una alternativa tan simple como la de los viejos puzzles, pero con la acción picada y espoleada hasta ser rebasada, sostenida e intensa, con bonitos gráficos y música, todo eso en un gran estímulo de uno de esos particulares juegos de disparos que no se quedan arrumbados cual foto sepia en bodegón de anticuario.



Cúratelas con esta gentuza, que bien se merece le sueltes el buscapiés

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.



El tema de hoy habla de duplicados, triplicados, una oveja, hilos de escrúpulos, y varios juegos de NES clonados del mismo

tema. Sí, estamos hablando de los **Clones**, que más que una ficción, comienza a parecernos una realidad algo escabrosa a la vuelta de la esquina.

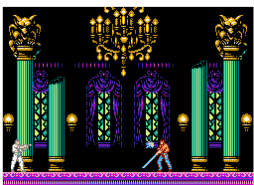
El reflejo de un espejo roto

Para el caso de estudio de hoy, partiremos del hecho que "clonar" significa "duplicar", y en particular algo vivo. Así pues, lo que antes parecía cuento de niños, ahora se nos muestra como un inverosímil proceso de laboratorio, aunque con un dilema moral brillando en el canto la probeta. La oveja "Dolly" fue el primer animal clonado (en el año 1996), un éxito desde lo evidente, pero dado su corto período de vida (vivió 6 años) tuvieron que revisarse los papeles, y hacerse más pruebas antes de que el proceso se repitiese (al menos abiertamente). Estos fallos son los que, en primer orden, han suscitado campañas en contra de la clonación, aún de la más ínfima forma de vida... imagina lo que se hablará con el tiempo acerca de Eva, la primera mujer clonada.



Clones y Alter Egos

El asexual proceso de clonación tiene como característica principal que el producto clonado es idéntico a aquel del que se está partiendo (al menos en lo físico), aunque no es tan sencillo como inyectar una célula con toda la información deseada, meterla a un contenedor criogénico, y esperar a que madure...



Es común pensar, por referencia ficcional, que el clon es idéntico al original, pero también es oportuno mencionar que aunque así lo fuera, a partir del momento de su gestación el entorno lo afectaría de modos distintos que al original. Esto ha servido de base para que muchos escritores argumenten que, previo o posterior a su nacimiento, un clon es una inteligencia lerdá (*tabula rasa*) a la cual se puede educar a capricho, aunque casi siempre resulta ser (en la misma ficción) la carne en donde se depositan las oscuras pasiones del producto original (alter ego).

Consolas Clónicas



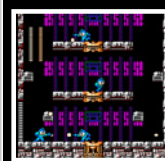
La clonación no solo se da a nivel orgánico. En el caso del sistema NES (para no nublar el ejemplo con otras consolas) existió una "clónica" de nombre **NASA**; y aunque copia, se dice que era tan robusta como la NES original.



En otras ocasiones, el clon solo sirve como depositante de órganos y miembros que habrán de usarse en caso de que el "original" los necesite.

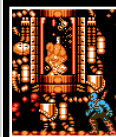
No es lo mismo que lo mismo

¿NES?... isí, vamos con ello!, pero aguas con los spoilers. Como buen sabueso, Quinn Hart sigue la huella de algunos crímenes fuera de lo común -pero relacionados entre sí-, solo para encontrarse con el escalofriante hecho de que su clon es quien está orquestando el "Proyecto: Fin del mundo", en el juego **Vice: Project Doom**.



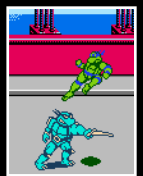
Megaman es otro amigo que en al menos dos ocasiones ha tratado de ser clonado, pero ni el genio y mente maestra de Willy ha podido descifrar el genoma del robot roba talentos.

Otros juegos donde podemos ver clones: **Jurassic Park**, un empresario obtiene la sangre de dinosaurios mediante un mosquito, viendo en la clonación el más rentable de los negocios, solo para terminar en una aventura prehistórica con muchos dientes prestos a dar la mordida. En **Bad Dudes**, el tercer jefe (el ninja verde) puede multiplicarse a sí mismo para así pelear en contra de los chicos malos de los EEUU.



Lord Contaminante esta seguro de su triunfo sobre el planeta Tierra, pues el único protector del medio ambiente: **Zen, el Ninja Intergaláctico**, ha sido clonado, y su "alter ego" parece tanto o superior en técnicas al Ninja de piel azulada.

Shredder (en **TMNT2**) crea clones de sí mismo para equilibrar la pelea que sostendrá contra las montoneras tortugas. Y en **TMNT III**, Bebop y algo de mutágeno harán un clon de las Tortugas Ninja, un espadachín más peligroso que el mismo Bebop o Rocksteady juntos, de nombre **Slash**.



Y así, ejemplos de clonación en los videojuegos quedan muchos más, pero esa tarea queda encomendada a tí, como fin último para que tal diversión se multiplique como por clonación.

Tygrus

Clones ensombrecidos



En los tiempos heroicos, mágicos, y aciagos de **Zelda**, clonar a un héroe significaba robarle su sombra para que se pusiera en su contra, cual si fuese su alter ego hecho carne.

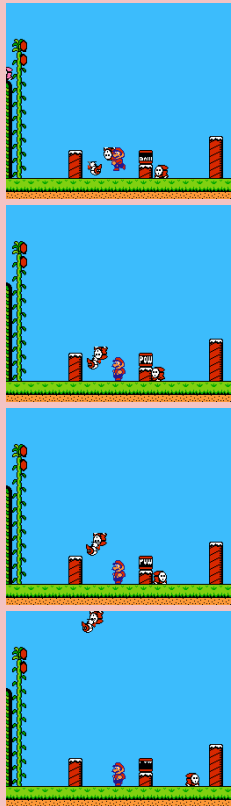


En la modernidad de **Double Dragon II - The Revenge** ocurre algo similar: el supremo maestro de las artes negras sabe cómo hacer que la sombra de los hermanos Lee emerja del piso, como si de un clon perfeccionado en el **Sou Setsu Ken** se tratase.

Super Mario Bros 2

Enemigos que van al cielo

Para empezar elige a Toad (o a Mario, pero es más fácil con Toad).



Una forma fácil de hacer este truco es en la sección que se ve en las fotos. Primero sujeta a un enemigo, y luego trépatelo a otro. Espera a que estés a una distancia más o menos de tres cuerpos de un pilar, y tira al enemigo que estás cargando, pero sin demora sujeta al enemigo en el que estás trepado y lánzalo, haciendo que colisione con el primer enemigo antes de que se volteé.

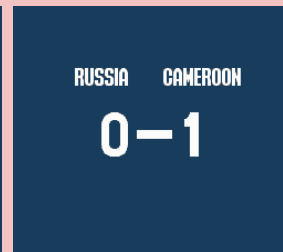
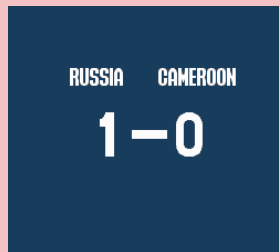
Si lo haces bien, entonces ambos enemigos comenzarán a subir y a subir hasta perderse en lo alto de la pantalla, tal y como si fuesen globos de helio escapados de la mano de un chiquillo.



Nintendo World Cup

Autogol a favor

Cuando tengas el balón ve a tu propia portería, de tal forma que el balón quede sobre la línea de gol. Enseguida oprime el botón **A** (pase) como si intentaras devolver el esférico a alguno de tus compañeros, pero como estás demasiado pegado a la porterías anotarás un autogol. Lo que sigue es que te presentan la pizarra del marcador, pero para tu sorpresa el tanto te lo cuentan a tí, en lugar de sumárselo al equipo rival. Repítelo cuantas veces desees, aunque debo advertirte



que una vez que lo sabes, podrías estar arruinando toda la diversión del juego.

Observación: no agites tanto el balón ya estando en la línea de meta, o este podría colarse y el truco no funcionará, dándole el gol a su legítimo dueño.



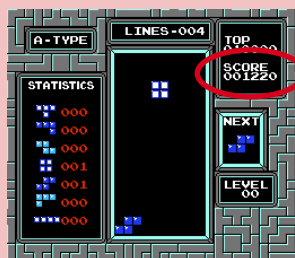
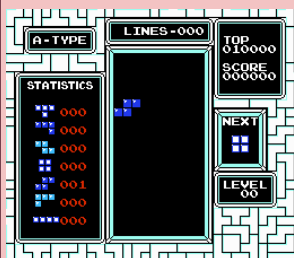
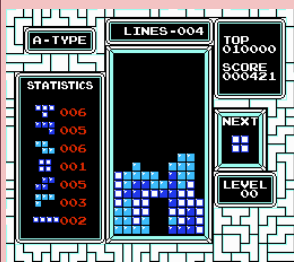
Tetris

Tetris da Tetris

Antes de oprimir START deja correr el demo, y cuando el CPU haga un TETRIS (la pantalla flashea) oprime START para ir a la pantalla del título.

Ahora inicia un juego (elige opciones, etcétera), y cuando comiences a jugar notarás

que la pantalla sigue flasheando, y al momento de que depositas la primera pieza te sumarán los puntos de un TETRIS.



Super Mario Bros

El doble salto



Cuando tomas un hongo (champión, seta) el juego hace una pausa para hacerte crecer. Ahora, si lo tomas en el aire también el juego hace la pausa para hacerte crecer, en ese intervalo mantente oprimiendo salto, y si lo haces correcto Mario dará un segundo salto ¡en pleno aire!

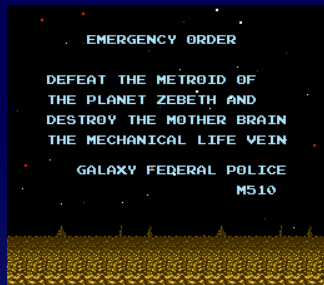
Este recurso es muy útil cuando tomas un hongo en el aire y vas para un precipicio, pues el segundo salto te permite alcanzar una plataforma, o la bendita tierra que seguro besarás.



Temas de Interés presenta...

Las Presentaciones

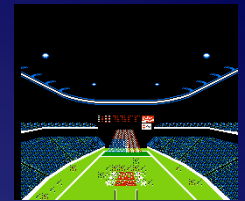
2a. parte



Era el año 1986, y un equipo pilotado por *Gunpei Yokoi* creaba el primer juego inmersivo por el terminado que se le daba a su historia, la cual era desplegada en su presentación: *Metroid*. Lo mejor de todo es que si dejabas correr esta misma presentación, no solo veías el estado de alerta que guardaba la *Policía Federal Galáctica*, sino que escuchabas la composición de *Hirokazu Tanaka*, una de las melodias más hermosas de todo el sistema, merecedora de un mérito mayor por ser de esas tonadas pioneras del sistema NES.



Música. Sí, esa es la palabra que da continuación a este **Tema de Interés** basado en *Las Presentaciones*, y es que se han hecho *Presentaciones* donde la música se ha cohesionado magníficamente con otros elementos del juego... ¡y qué modos tan originales de explotarla!: en *NES Play Action Football* vemos una bandera Estadounidense simulada con cohetes artificiales que suben lentamente al firmamento (nótese los efectos 3D y la transparencia de la misma), al tiempo que el himno "Star-Spangled Banner" es tocado, para que finalmente los cohetes de la bandera exploten y formen el título del juego.



Veamos por ejemplo *TMNT 3*, donde la presentación inicia con un breve despliegue cinematográfico sobre el origen de las Ninja Tortugas Adolescentes Mutantes, y con el tema de la caricatura haciéndole segunda.

En *Batman*, la presentación va precedida por la intermitente figura del encapotado, con una no poco renqueante tonada, pero que termina por verter la atmósfera de Gotham y de *Batman*.

La espectacularidad se alcanza con algún *Ninja Gaiden*, cuyas presentaciones son literales: "Tecmo Presents", para luego ver escenas en movimiento, música apagada y misteriosa para sembrar el ambiente, y las excitantes propiedades de una trama bien descrita...

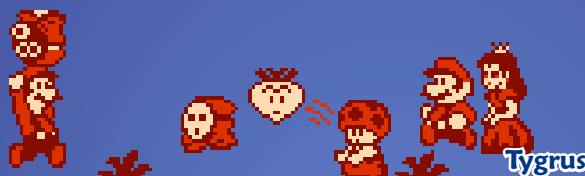


Fin de la Presentación

Las Presentaciones son como un esófago del videojuego: lugar donde se digiere una parte sustancial del mismo; merced a la modernidad del videojuego, su valor sigue siendo prójimamente cuidado, o dejado a los estándares más básicos de la programación, pasando por los puntos intermedios, esto es, para algunas compañías solo representa decir el nombre del juego, para otras un refresco de pantalla, y para unas pocas más una parte vital a ser presumida, por considerarla promotor principal del juego a vender, y es en base a esta última hilera de ideas que se creó este **Tema de Interés**. Los detalles animados, las historias, las introducciones, y otras genialidades sonoras presentes en *Las Presentaciones*, son de esas cosas que incrementan la experiencia de jugar, aún antes de eso mismo. Y como es grande el paréntesis que explicaría este profundo tema, y su congruencia o incongruencia con el juego en sí, este **Tema de Interés** dará sus frutos en otro **Tema de Interés**, esa es una promesa por perder con la que me quedo.

Como última observación (y recomendación), decir que en los anales de los videojuegos han desfilado un sinnúmero de ideas originales en torno a *Las Presentaciones*, por lo que te invito a que, si alguien se tomó la molestia de programarlas, resistas las ganas de comenzar a jugar hasta que no hayas visto de qué trata la presentación... uno nunca sabe las sorpresas que se podrían encontrar.

Como dije, no es el final, apenas *La Presentación*.



Impacto directo del Séptimo Arte

JAWS (o Tiburón), no es el único juego para NES que viene convertido de una cinta, ni tampoco es uno de los juegos clave del sistema, sin embargo, el mantener la legendaria presentación de la cinta, donde el tiburón forma la letra "A", y aunado a ello contar con la tonada tenebrosa del escualo, hizo que el juego captase la atención del público.

El trabajo mercadológico también forma parte de **La Presentación** de un videojuego: puede significar poco, pero decir mucho. O viceversa.



TOP 10

¡Jefazos!

... el niño iba en el burro y el anciano a pie, y la gente no tardó en decir "que niño tan desconsiderado, mira que ir montado en el burro, y dejar al abuelo ir a pie", y cuando el abuelo cambio de lugar con el niño la gente siguió murmurando "qué viejo tan aprovechado, mira que ir montado en el burro y dejar al pobre pequeño ir a pie"... esto sirve para ilustrar lo que seguramente veremos en este TOP: una amplia inconformidad por no ver a tus jefes favoritos. Amén de la subjetividad, y esperando no despertar gran polémica (pero *pamba* al que diga "Bowser"), menciono que los criterios bajo los cuales se eligieron son: grado de dificultad, algún detalle en particular que los hace excepcionales, o alguna chistosada de esas que se nos ocurren cuando sacamos a pasear el cerebro. Sin más, este es un **TOP** de Jefazos. Loquo y Tygrus

10° Bombardero Ayako I, II, III (1943)

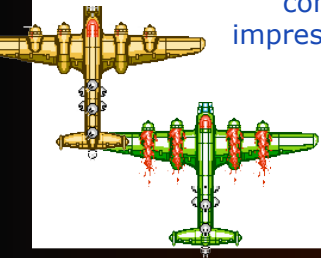
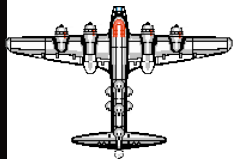
EMPATE

10° Estatuas y Tanque (Jackal)

Los tiranos y jefes de carne y hueso suelen llevar referencias notables algo ofensivas, aunque casi siempre con una excusa del tipo "cualquier parecido con la realidad es mera coincidencia".

Jackal y **1943**, por su parte, son juegos donde los protagonistas son los vehículos: jeeps, barcos, aviones... lucro puro con la realidad. En el caso de **Jackal**, cómodos jeeps han de vérselas contra barcos, torretas, y hasta iestatuas lanza misiles!, para finalmente ir contra un duro, e impresionantemente grande tanque que seguro chocaría en poderío con el de **Metal Gear**.

En **1943**, los bombarderos **Ayako I, II** y **III** hacen ver al *Airbus A380* como un pulgarcito, y, aunque los cazarás al vuelo, sus inteligidos sistemas de defensa tratarán de que hagas tu último vuelo derecho al infierno, pero sin escalas en altamar.



9° El Anunciante (Smash TV)

EMPATE

"Si quieres que algo se haga bien, hazlo tú mismo"... eso piensa el **Anunciante** de **Smash TV** cuando al final del reality osa aplastar tus tostadores, boletos de avión, y teles, todos bien ganados. Muchos premios, pero te los quiere cobrar a lo grande. ¡Hora del Show verdadero!.

Y hablando de préstamos descomunales, el bocón de **Mr. Big** es uno de esos reyes del crimen (sin cartera vencida) a los que no harás caer (y no porque ande a 5 patas), y quien defenderá con uñas y dientes, y hasta con los huesos, cada uno de sus lingotes de oro.

Un banco parece el lugar perfecto para terminar un asunto de lavado de dinero y drogas, pero si **Mr. Big**, sus rayos ópticos, y sus lenguas de gato te dan esquinazo, tenlo por seguro: serás pan comido.

Claro, aún los **NARC**isistas encuentran más de un modo de desollar un gato.

9° Mr. Big (NARC)

8° A-rañita Gremlin (Gremlins 2)

Con la nueva generación de **Gremlins**, las aberraciones no se hicieron esperar. El punketo y muy *cool* **Rayita** vuelve para hacerle pasar a **Gizmo** un día no tan *cool*, así tenga que recurrir a la metamorfosis asistida que ile dará 8 miembros! (no seas mal pensado).

Ahora sí **Gizmo**: no hay ni rayo de esperanza de que alguien salve tu peludo traserito (o.O).

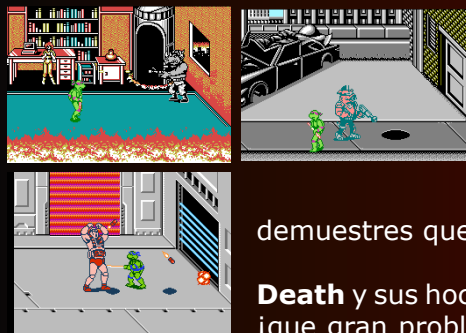
¿Y dónde quedó el Gremlin campeón de los Nascars?... seguramente en la raya de salida, haciéndose bolas entre 8 patas de araña.



7° Bebop, Rocksteady, Krang (TMNT II)

EMPATE

7° Death (Castlevania I)



Sencillos, sencillos, solo así podemos llamar a los simpáticos cerdos de **Bebop** y **Rocksteady**. **Krang**, por su parte, juega una pieza más peligrosa del ajedrez, pues como emir de la Dimensión X será un verdadero patadón rebota caparazones. Este trío estará habitando en el mágico traslado arcade de **TMNT II**, hasta que demuestres que mereces más que pizza de 30 minutos.

Death y sus hoces "magnéticas de Belmonts" te fastidiarán hasta morir... ¡que gran problema!: no se puede matar lo que nunca ha estado vivo, pero algo ha de poder hacerse con agua bendita embotellada.



6° Tiburón (JAWS)



Por muy bajos y pacíficos que sean los litorales, el Tiburón se aventura en busca de presas: tun-tun-tun-tun-tun-tun-tun-tun-tun-tun... curiosamente, este es uno de esos jefes que te morderán los tobillos desde los primeros minutos de juego, y hasta que el agua se tiña de rojo.

El juego es poca cosa, pero el Tiburón es un jefe al que odiarás con odio jarocho.

Así pues, merecedor del sexto puesto está este escualo personaje, uno de los jefes más carnívoros que se hayan instalado en tu **NES**, y a ver ahora quien lo saca.

Dicen que en el mar la vida es más sabrosa, pero supongo que lo dicen por las morenitas de la playa... porque las del mar, hasta le huyen al grisáceo.

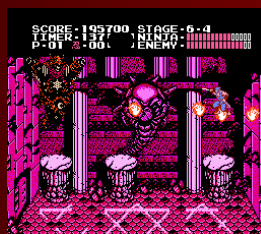


5° Jaquio (Ninja Gaiden I, II)

"JAQUIO!!"

Los **Ninja Gaiden**, de sobra alabados entre PALenses y NTSCenses, deben parte de su éxito al **Jaquio** o **Jacquio** (masculino de Jaqui o Jaqueline, creo yo), uno de esos jefes tenebrosos que siempre guardan el as de espadas bajo la manga, para así traer en jaque a nuestros héroes con peligros allende este mundo.

Como el legendario "Guardián de Mieux", Ashtar será el avatar a través del cual las fuerzas infernales se abrirán paso a la Tierra, propósito para el cual se le ha asignado un cuarteto de asesinos como brazo derecho, y una metamorfosis que lo hará, quizás, el jefe más tétrico para **NES**.



Ryu no sabe que la sangre de Ashtar será la que sellará el pacto diabólico y la eversión del Jaquio, ni que el poder de su legendaria "Espada Dragón" palidecerá ante la fuerza de las tinieblas de la "Espada Oscura del Caos".

Dicen que el poder corrompe, y que el poder absoluto corrompe absolutamente; pero el poder corrompido no deja de ser poder al fin y al cabo, provenga de donde provenga.



4° Mike Tyson (Punch Out!)



Las metáforas no se hicieron para el muchas veces campeón pugilista, maestro de la desfiguración facial.

¿Qué decías del baile de la mosca, y del piquete del mosquito?... aguantarle 1 round a **Tyson** ya es ir de gane, aunque advierto que un seguro de gastos médicos mayores no cubre rinoplastias a causa de arranques de excesivo optimismo.

Dinamita pura, tú sabes si juegas con fuego, y si te atreves... qué digo, si sueñas con domar a la fierecilla, es tu pellejo, que Tyson es de esos jefes que te hacen ver la dura realidad desde sus cimientos... aunque de un modo poco figurativo.



3° Dragon (Megaman II)



Megaman II es un juego que no se olvida fácilmente, mucho menos por ese gigantesco dragón de la primera fase de la Fortaleza de **Willy**.

Claro, antes había que brincar una serie de difíciles eslabones, escapar de la descomunal criatura, y finalmente retarlo en el mismo vacío... ¡una osadía vencerlo!



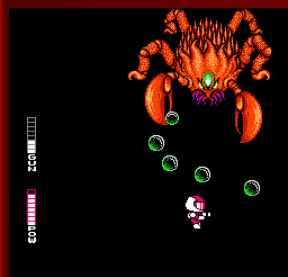
Si bien este dragón, con sus diminutas alas de hada, desafía las leyes de la gravedad... ¡tú sostente con las uñas Mega-man!

2° Hard Shell (Blaster Master)

Este despiadado jefe ha conseguido que muchos jugadores (y admiradores) de **Blaster Master** tiren la toalla en la 5ª fase: es puñetero hasta decir basta.

Si bien parece simple su rutina de comienzo (con frágiles burbujas que estallas como si nada), conforme pierde vitalidad se vuelve realmente agresivo, con dichas burbujas ahora llenando la pantalla en una coreografía de listón de gimnasia que le hace un improvisado escudo, siendo casi imposible atacar. ¿Soluciones?... Llevar hasta arriba la barra de "GUN", con lo que difícilmente nos hará sombra... pero esa tarea es casi tan difícil como el propio cangrejo.

Se dice que hay un estudio detallado sobre este jefe, tal y como puede verse en este video de YouTube: <http://www.youtube.com/watch?v=OaCEj7k3kMY> sin embargo, aunque seas todo un maestro de la destrucción, y apliques el teorema del cangrejo, prepara tú ánimo para un intenso baño de burbujas.



Qué risa: todo por una rana.

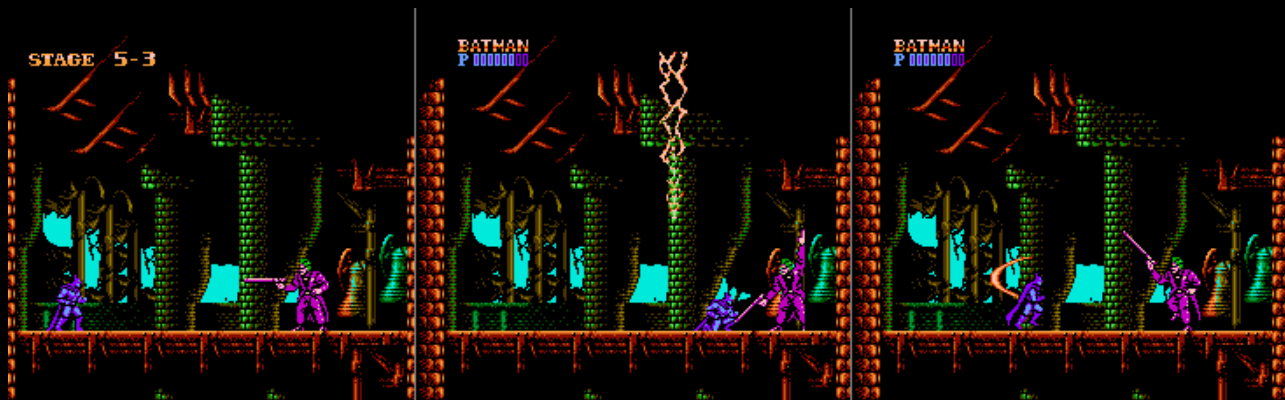


La vesania de **Joker**, postrada en la cúspide de un campanario, es como un poema de versos irónicos, estridentes, y cargados de rayos.

1° Joker (Batman)

¿Será Batman quien quede doblegado ante el frenesí del payaso?... ¿o será el aleteo furtivo y rabioso de Batman lo que apagará las risas sardónicas de este demente guasón?...

Un fanático redobla sus esfuerzos cuando ha perdido de vista los objetivos, pero **Joker** es más que fanático: es la coulrofobia en carne viva, el jefe de jefes, el médico del crimen (y su escalpelo en mano) que con una sonrisa lo cura todo... aunque **Batman** no sepa reír, y he ahí el esplendoroso oxímoron de la tragedia gótica, alumbrada por la luz de la pálida luna.



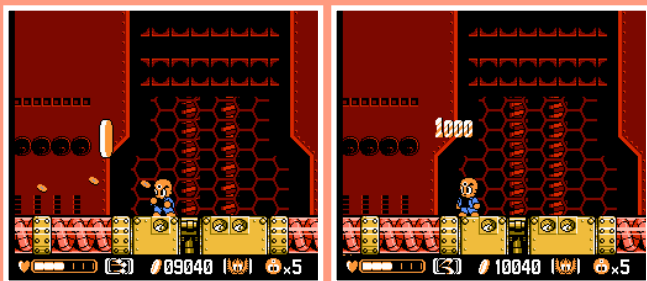
Respondiendo a... Los Lok@s de NES



22 MITSUME GA TOORU

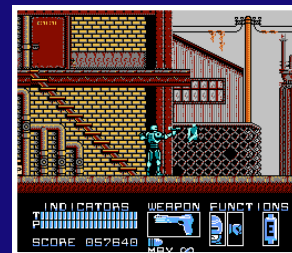
¿Cómo apareces un "Ryo" (moneda japonesa) con valor de 1000 unidades?...

R= Lo primero que hay que hacer es buscar un enemigo que al ser vencido deje caer una moneda grande... un **Moai** por ejemplo. Elimínalo, y cuando la moneda comience a rebotar no la tomes, dispara de tal modo que la moneda caiga sobre tus balas (hazlo rápido o desaparecerá), si lo haces bien entonces la moneda comenzará a crecer, y antes de que desaparezca debes tomarla: así consigues que su valor se multiplique hasta \$1000.

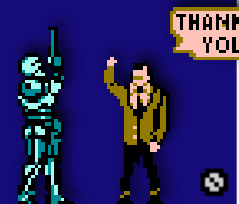


23 ROBOCOP

Y ya que hablamos de chatarra y fierros oxidados... ¿Cómo hizo el mismo Robocop para en lugar de balas disparar basura?...



R= Hay lugares donde **Robocop** guarda su arma, y otros donde la desenfunda, ubica estos sitios, y antes de que la guarde (para seguir avanzando solo con puñetazos) haz un disparo. Si no te sale entonces regrésate un poco, y repítelo. Si lo haces bien, el juego hace un "glitch", donde la bala se ve como un cuadro de basura de programación.



24 BATMAN

¿Cómo hizo Batman para trabar al *Electrocutador*, y que este se mantenga atacando la pared ¡HASTA SER VENCIDO!?...

R= Aunque el truco se puede hacer con la **Pistola** (pero no con el **Boomerang**) recomiendo que uses el **Dirk** (la estrella que se parte en 3). **FOTO 1**: Colócate en esta posición y oprime **START** tres veces para que tengas seleccionado el **Dirk**. Cuando el jefe levante su mano derecha lanza un **Dirk**, importante: NO TE MUEVAS EN LO QUE RESTA DEL TRUCO. **FOTO 2**: El jefe saltará y caerá detrás de tí, NO HAGAS NADA, Y DEJA QUE TE TOQUE CON SU ONDA ELÉCTRICA. **FOTOS 3 y 4**: Caerás en la misma posición que el jefe (eres inmune por un momento), lanza un segundo **Dirk** para hacerlo saltar hacia la derecha y... **FOTO 5**: Recíbelo con un tercer **Dirk** cuando caiga (para trabarlo y que se mantenga mirando a la derecha). **FOTO 6**: El jefe saltará en su mismo lugar. **FOTOS 7 y 8**: Lanza **Dirks** las veces que el jefe vaya a tirar una onda (hacia la derecha, descuida), hazlo con calma o te los terminarás antes de vencerlo. **FOTO 9**: El trabajo estará hecho si sigues repitiendo el último paso, vencéndolo isin haberte movido!, y perdiendo solo una barrita de vida! (compara las energías y cantidad de **Dirks** en las **FOTOS 1 y 9**).





25 ROBOCOP

A pesar de ser único, Robocop siempre encuentra la manera de llamar la atención... ¿cómo se le hace para que haga el paso "Moon Walk" de Michael Jackson en una escalera?...

Pista: Si de por sí le cuesta trabajo bajar las escaleras, entonces eso podría guiarte a la respuesta de este sencillo acertijo.



Seguro el saber cómo acabar con el Electrocutador en Batman te hizo sentir el optimismo a flor de piel. Bien, pues aquí están los siguientes acertijos de tarea.

Recuerda que si tienes alguna curiosidad o rareza que desees compartir, con gusto le daré la bienvenida en esta sección (sin olvidar dar el nombre de su autor). Puedes mandarlo al siguiente e-mail:

tygrus@gmail.com

26 U.Four.IA -The Saga-



Este de la foto es **Freeon Leon**, y tiene un gran trauma que no le deja dormir, pues cuando se acuesta o se arrastra SIEMPRE tiene los ojos abiertos (mira la foto 1). ¿Cómo se le hace para que supere este trauma, y por fin pueda cerrar los ojos para conciliar el sueño?... (mira la foto 2).

Pista 1: Para que te funcione este bug debes tener un aliento congelante.

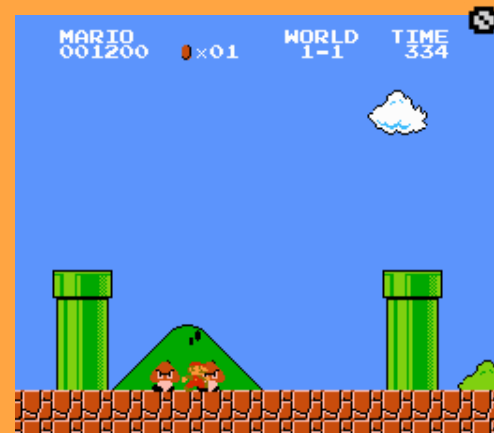
Pista 2: Si consigues trabar al personaje en una pantalla con libertad de movimiento, vas por buen camino a la respuesta.

Pista 3: El bug también funciona para los otros 3 personajes, pero ellos hacen chistosas distintas.

27 SUPER MARIO BROS

Mario aprende cada día un nuevo truco, por ejemplo aquí, uno con el cual los Goombas o los Koopas no lo matan estando en chiquito... ¿en qué consiste este truco?...

Pista: Claro, si llegas directo a un Koopa o Goomba te matará, pero piensa en las circunstancias bajo las cuales te podrías acercar sin perder una vida... y claro, hacerte su amigo para que no te maten ;-)



Reportaje Especial

☞ *Grandes momentos en la consola* (Tercera parte)



Para darle particularidad a este tema, ahora veremos algunos grandes momentos de efigie política, es decir, en los que la cochina guerra metió mano. Sean estrellas rojas, boinas, cruces gamadas, u otras referencias... ¡las hay por montones en NES!. Aquí algunos grandes momentos basados en el simbolismo, y en algunos acontecimientos que marcaron a los hombres y a las naciones. Y pronto, más comidilla para continuar con este legado. Gracias cavernícolas por enseñarnos a usar los palos y las piedras.

Tygrus

Super Mario Bros

Mi nombre es Mario. Mi bandera: la estrella roja

Mario conquista un castillo, y para demostrar la supremacía Marxista, tiende la super estrella comunista, sinónimo de que este régimen isí funciona!, aún con tiranos Stalinistas que custodian castillos, y... colorín colorado, este cuento se ha amariado.

Bionic Commando

¡Hail Hittler!

Al paso de la oca, y sirviendo a la runa invertida *swastika*, los SS tratarán de detener al valiente, apuesto, y con un brazo biónico héroe americano que quiere frustrar los planes de cierto *Führer* (o Master-D, para que no nadie sepa de quien hablamos). El gran momento llega cuando la cabeza de H (o "X", yo decía nomas) explota por tanta ineptitud "Nazz". No te preocupes, en realidad nadie salió dañado en la programación de este juego.

Rush 'n Attack

Sabotaje al Sputnik 2

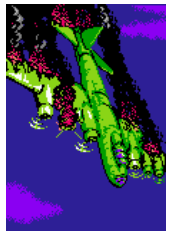
Este juego es como la segunda parte, es decir, la venganza de "algo", porque en lugar de que sea un ataque ruso (como lo presume el título del juego), se trata de infiltración en terreno Ruso para sabotear el **Sputnik 2** (ese es el gran momento)... iidiotas! iera un satélite de comunicaciones, no una ojiva nuclear!. A la próxima mejor jugamos en su patio, y el primero en llegar a la luna gana.

1943 -The Battle of Midway-

¿Podrás vengar Pearl Harbor?

A cualquiera se le caldea el ánimo cuando le hacen trizas sus cositas, pero que en la traducción de un juego Japonés se escriba algo como "vengue-mos Pearl Harbor", pues como que hay tendencia *kamikaze* de 8-bits.

Compórtense muchachos: juego de manos es de villanos. Pero si te sigues preguntando por el gran momento, pienso que con derribar unos cuantos *aichis* japoneses hubiera bastado, pero de eso a ir a sumergir media isla japonesa, pues como que se les paso la mano, ¿no?...



Guerrilla War (Guevara)

"Seamos realistas, y hagamos lo imposible" -Ché Guevara

El gran momento llegó: la libertad de un pueblo, de una isla... ide una nación!, está puesta en manos de "Ernesto Ché Guevara" (y Fidelito); antes habrá que meter tiros por todos lados, y uno que otro ardiente *sabot* de oruga metálica en contra de ese monarca absolutista.

Momento clave: la foto de la intro, en memoria de los héroes de la Revolución. Así sea.



キューバ革命の英雄
チェ・ゲバラに捧ぐ

Ocio en la Red



Dicen que los amigos se cuentan con los dedos de una mano: en nuestro caso, ni con todos los dedos de pies y manos podemos dejar de contarlos. Es por ello que ahora recomendamos a algunos de ellos, sobre todo por el talento que han puesto a sus sitios. Paciencia a aquellos que no aparecieron en este número ;-).

Ciertamente, el orden de los factores no altera el producto.

Revista Gamer



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



Noticias, artículos, reviews, trailers, scans, y mucha indiscriminada información del mundo del videojuego que se ha filtrado a sus cuarteles. Apto para todo aquel que desea mantenerse a la vanguardia del videojuego. Y lo mejor es que se actualiza con más rapidez que *itunes*.

Club Nientiendo



URL: www.clubnientiendo.com



Las cosas que no entendiste de la Revista **Club Nintendo**, seguro las terminarás de comprender con el fresco estilo con que Arturo ha impregnado a este **Club Nientiendo**.

También hay un foro, un blog, y más cositas para divertirse a la manera y usanza de la red, como descabezamientos de otras revistas retro.

RetroNES



URL: www.retron.es



La mejor página web en español sobre **NES**... ¿hay que decir más?... pues sí: cuenta con un interesante foro, abundantes artículos, juegos comentados, curiosidades muchas, y bastante información bien decorada y analizada para que te la pases patinando el ojo.

Anigameradio



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



Y si lo tuyo es buscar el estímulo auditivo, **Anigameradio** es un sitio con foro, novedades, y un *podcast* muy a la orden del Anime, los videojuegos, y la música de estos sacrosantos divertimentos.

Aún sitios oficiales de este mismo orden no alcanzan el gran trabajo de edición que Erconesis y Aura (los autores) ponen en cada episodio.

Reviews de los Clásicos



URL: <http://portalnes.es.tl/>

BIRC nos deleita con comentarios continuos sobre grandes juegos con el sello de Nintendo.

Kaiserland 77



URL: www.kaiserland77.com

Kaiser ha retacado su página con decenas de artículos interesantes sobre **NES**, y sigue en su tarea de escanear los manuales en español. ¡Bravo!.

Back to Nintendo



URL: <http://backtonintendo.es.tl/>

El amigo Penumbra nos sumerge en su caleidoscopio de tiempo para volver a gozar con las raíces de **Nintendo**.

Portal NES



URL: <http://portalnes.es.tl/>

Solo a un genio como Loquo (o a un loco genio) se le pudo ocurrir un portal como este: información a desbordar de la consola **NES**, agrupada en "shrines" de juegos de todas las cataduras. Y va por más.



NINTENDO ACTION SET

Compañía: Nintendo

Año: 1988

Precio estimado: 149 usd en 1988, actualmente 120 usd (usado, en Amazon)

Otro: Para su venta en el resto del mundo.



Uno de los éxitos comerciales más grandes de Nintendo, se derivó del hecho de saber colocar su producto NES en variedad de presentaciones, llamémosles paquetes o *bundles*. Obsérvese que escribí "éxitos comerciales", lo que no tiene nada que ver con que el producto y lo que brindaba fuese bueno, sino que va de la mano con la estrategia de venta.

Así pues, el *Action Set* fue el *bundle* más exitoso de la consola, quizás tan exitoso como los "Tazos" de "Sabritas", un fabuloso "paquete de entretenimiento familiar".

Mientras que ahora un centro de entretenimiento puede ser una consola de 360° que nos permite ver películas, jugar, oír música, y otro tipo de "servicios de entretenimiento", antaño había un sistema que ampliaba las formas en las que podíamos divertirnos, aunque ni siquiera incluyera pantalla en la cual gozar de ellos. Y no es que el sistema pudiese tener entrada para VHS, salida para el stereo, o algún otro uso de red, simplemente conjuntaba los periféricos idóneos, en el sistema de Entretenimiento de Nintendo (NES), y de pilón, venía con un juego doble para aprovechar las bondades de dicho *bundle*, con sus antes citados periféricos. Algo así era la diversión por partida múltiple. Hubo una segunda edición de este *Action Set*, el cual prescindió de los destellos morados, pues fue cambiado por una presentación donde la consola flotaba por el azulado espacio.

CONTENIDO



- 1 Consola
- 2 Controles
- 1 Zapper
- 1 RF Switch
- 1 Clavija
- 1 Cartucho con dos juegos: Super Mario Bros/Duck Hunt (en su funda)
- 1 Manual para los dos juegos
- Instructivos de Zapper y control desk
- 1 Poster, y folletos de N.P.

DOBLE JEOPARDY

Con todo, hay un pequeño fallo en este *Action Set*, y es el hecho de que ni el juego de los patos, ni el de Super Mario Bros son (propriadamente) juegos para dos jugadores simultáneos; aunque el detalle se pasa por alto por incluir dos controles, preparando el terreno para que jugaras otros juegos, ahora sí, a dobles. La *Zapper* remataba el paquete, y con ese complemento podías jugar más del 95% de los títulos para la consola, fuesen con *Zapper* o control.

En mi opinión, casi por lógica las consolas deben venderse con un cartucho (o disco), y el *Action Set* es eso: una anécdota de sentido común del *bien hacer*, pues seguro a tí te pasó que compraste una impresora la cual no incluía el cable paralelo o usb... y ahora sabemos los disgustos que eso acarreó, así como la mala reputación de que pudo haberse hecho la marca de la misma, lo que se pudo corregir con una simple planeación. Y para muestra, este botón.

Tygrus



MUCHA ACCIÓN

Para quienes llegamos tarde a la repartición de "Nintendos", hubo una segunda presentación del *Action Set*, la cual prescinde del color morado, pero llamativa al fin y al cabo.

La popular **NASA** también tuvo su presentación *Action Set*, con colores similares a los de la versión **NES**. Plus de esta última: una irresistible chica Robocop.



DOS PATOS DE UN TIRO

Con el **ROB** pasado sin pena ni gloria, la cacería de patos se encargó de reunir familias enteras, quienes pasaban horas frente al televisor a mirar como sus chiquitines mataban patos. Y para los ratos de verdadero juego, **Super Mario Bros** era el complemento perfecto de este *Action Set*. Hardware y Software pocas veces han hecho click de manera tan brillante.



Solstice

La mejor de las Aventuras isométricas ahora en tu NES

El solsticio está por completarse,
y los demonios por liberarse...

Decenas de calabozos y puzzles
en uno de los juegos
más desafiantes del sistema NES



ENTERTAINMENT SYSTEM™



Para tu Nintendo Entertainment System



Area 404

Juego No Encontrado



Yume Penguin Monogatari

Por: Tygrus



De Norte a Sur, las propuestas cómicas de **Ko-nami** parecen no tener fin. Y aunque esas mismas aventuras de colores pastel, y melodías de pin pon no son del agrado de muchos de nosotros, **Yume Penguin Monogatari** me ha hecho gracia, la gracia suficiente con su original propuesta, enervada con muchas calorías que pondrán a trabajar el cerebro más flojo al lado de un glotón pingüino de cinturita de gallina.



Qué difícil pasar por un mapa repleto de azúcar glass y pasteles, cuando la gula es nuestro pecado favorito

Tan expresivos son los personajes de este juego que, aún con todo el japonés mal mascado que tengas, entenderás sus enojos y apatías, su sentimentalismo, y hasta su euforia por atragantarse así sea de manzanas.

Contrario a lo que supones (que los enemigos tratarán de dañarte), debes cuidarte de toda clase de pastelillos, manzanas, y ¡hasta del agua que te dejará con ojos de *Furby!*, pues estando a dieta para conservar el amor de tu pingüinita, no deberás rebasar el medidor de gordura (que funcionaría como medidor de vida en cualquier otro juego), el cual se irá llenando conforme te "alimenten", y si rebasa el límite establecido entonces tendrás



El amor (por la comida) es ciego

un corazón "partío", perdiendo en el juego y teniendo que repetir el nivel.

Esto es entendible desde que en la efusiva introducción vemos que destilas amor por la comida y por tu parejita, quien viendo que te has convertido en un formidable gordito te pide algo como el divorcio (cualquier parecido con la realidad es mera coincidencia), y para colmo de males, un sujeto que corteja a tu misma chica buscará por todos los medios y con todos sus secuaces hacerte engordar hasta reventar. Es hora pues de apretarse el cinturón y salir a dar un paseo largo para quemar calorías, y para recobrar la honra perdida.

Los enemigos del juego (como esos rosados cerditos) te lanzarán manzanas, o habrá cañones de pastelillos que si no puedes esquivarlos pues tendrás que comértelos, y ya sabemos qué pasara si la llanta de la panza se infla. Cuando un enemigo te toca no te lo comes, pero te dejará aturdido y le robará 10 segundos a tu contador de tiempo, que por cierto, algunos enemigos sueltan relojes al ser vencidos para que recuperes parte del tiempo perdido.



Cerdos por todos lados, y tratarán de hacernos reventar con sus misiles de comida

El juego cuenta con 6 escenarios side scroll del estilo de las plataformas, así como también algunos escenarios intercalados donde pilotas un avioncito al estilo **Parodius**; todos estos escenarios, como ya dije, vienen impregnados con todo el dulzor de esos títulos más allá de lo caricaturesco hechos por **Konami**, y digo más allá de eso porque contienen "actitud", del corte como **Wai Wai World**, **Antarctic Adventure**, **Parodius**, o **Akumajō Special: Boku Dracula-kun**, escenarios con alguna que otra escalada sencilla, y

hasta uno de hielo donde literalmente patinas de velocidad, para un final tan gratificante porque ini te lo esperas!. El nivel de dificultad es de mediano a alto, con la pretensión de que no haya pretexto para que lo termines.



No olvides telefonear a tu amada cuando termines un nivel, ni te olvides de decirle que estás guardando la línea

En relación a los items, hay tónicos para adelgazar, letras como la "M" que te hace invulnerable por cortos períodos de tiempo, o la "H" que te regala una cachuchita para volar, así también hay relojes que recuperan tu tiempo (si el tiempo se termina te caerá un teléfono para que llames a tu amada, y ella cortará la relación de tajo... ¡qué original manera de perder una vida!).

Los sonidos son copia al carbón de **Contra** o **Super C**, y la música pachanguera para que no se pierda el sentimiento.

Finalmente, este juego me ha dejado un gran aprendizaje en cuanto al comer y a la salud, cosas que son tan importantes como la alegría y diversión que juegos como **Yume Penguin Monogatari** pueden patentar.

Aliméntate sanamente.



¿Quién dijo que los pingüinos no podían volar?

RECOMENDACIONES

Fabrica: **Capcom**

Año: **1990**

Género: **Aventuras**

Jugadores: **2 simultáneos**

Recomendado por: **Tygrus**



NEMO

NEMO
INSERT COIN

Aunque la frescura y llamativo colorido de esta aventura Arcade nos podría situar fácilmente a finales del siglo XX, las historias de "El pequeño **Nemo** en el país de los sueños" idatan de 1905!

Nemo es un pequeño que todavía se hace en la cama, pero con

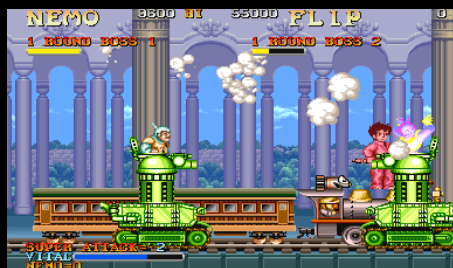
un potencial creativo enorme, manifestado en sus sueños, donde es considerado como el maestro del molde, pues no hay situación/aventura por surreal que sea, donde él no sea el héroe.

Indistintos a ello, veamos lo que ofrece esta recomendación. El juego es para dos jugadores simultáneamente, siendo el segundo jugador representado por el tramposo **Flip**, hijo del sol y nieto de la Aurora, considerado por los habitantes de la tierra de los sueños como un sujeto de mal agüero, misterioso por el antifaz verde que usa, pero dado a fumar, y a montar un pajarraco negro. Él será el segundo jugador.

La noche cae, siendo hora de que **Nemo** vaya a dormir... y a soñar. En este nuevo sueño, el príncipe Morfeo quiere que **Nemo** sea su heredero en el reino de los sueños, y es hacia allá que **Nemo** se dirige, no sin antes pasar por la estación de trenecitos de juguete por si algo se ofrece, donde algunos duendecillos, globos, y otras minucias le harán el día divertido, **Flip**, si decide aceptar la misión, podrá ir a la par con **Nemo**, para juntos sumar el mayor número de puntos posibles, siendo que el juego es fácil, casi como anzuelo para quienes se inician en este vicio (jugar, no dormir). **Nemo**, sabiendo que siempre puede haber peligros a sortear, se hace acompañar de su báculo, con el cual podrá golpear a los enemigos; **Flip**, por su lado, lleva consigo un cayado, igualmente funcional que el báculo de **Nemo**.

La tierra de los sueños tiene muchas fábricas de juguetes, por eso, **Nemo** y **Flip** deberán parar a un troll que está haciendo algunos atascos de engrane, es ahí donde continúa la aventura antes de que **Nemo** ponga pie en el castillo para recibir la heredad prometida. Aquí veremos muchos muñequitos de cuerda, y algunos otros tropezos mecánicos que por ser parte de una ingeniería funcional, son desde luego obstáculos para llegar donde se esconde el maleante que está tratando de sabotear el negocio que más PIB aporta al mundo de los sueños.

En esta mundo también hay un cielo, lo saben **Nemo** y **Flip**, y también quieren corregir los desmanes de una traviesa nube, a la que solo podrán frenar con las estrellas fugaces que no llegaron a la Tierra (pero que se quedaron atoradas en las nubes). Este escenario recordará grandemente al habido en Aladdin, con lúcidos y expresivos colores exprimidos hasta la médula del pincel.



Este es un tren de sueño que no te puedes perder

Todos estos desbarajustes hay que reportarlos a la estación de policía, sí; en esta tierra promisoría también hay un órgano colegiado que mete a los malos en cintura, pero aquí parece ser que, de momento, hay un caos: muchos cachorritos aún sin amaestrar están sueltos por la comisaría, así como arañas, y más engranes y cosas mecánicas en lo que parece ser un intento por invadir la tierra de los sueños con "minis" (así funciona la policía en este lugar, favor de no hacer más preguntas).

Luego de que **Nemo** detiene tanta congruente locura, él junto con **Flip** caen por un escondite secreto, y resbalando por una colina van a dar a una puerta muy sospechosa, tétrica, pero atrayente para el par de curiosos que no se pueden estar con las manos quietas. Como **Nemo** tiene la llave que le dio el príncipe, quiere ir a echar un vistazo a lo que hay detrás de la puerta número 1, sin saber que al hacerlo conectará al mundo de los sueños con la tierra de las pesadillas, y así, unos demonios del Rey Pesadilla no demoran en ir al secuestro del Príncipe Morfeo y de la princesa... ¡ahora si la hiciste en grande **Nemo!** Ni hablar, no hay vuelta atrás. **Nemo** y **Flip** deben ir al rescate del príncipe y anexas, pasando por la tierra baldía donde un grotesco árbol, o tronco astillado debería decir, gobierna con mano de madera, y habrá toda clase de bichos y reptiles que querrán pegarse a tu espalda. Ya por último, el par de soñadores habrán de llegar a los escenarios 6 y 7, donde rosadas babosas, golems(itos), un cerebritito encapsulado, y el rey de las pesadillas, tratarán de tirarte de la cama voladora. Piénsalo bien: si los vences todo volverá a la normalidad, lo que quiere decir que te darán unas bien puestas nalgadas por abrir la puerta de las pesadillas. Y como dijo el sombrerero: "¿eres el soñador, o parte del sueño de alguien más?..."

Nemo es de esos juegos que por alguna razón se perdieron en la periferia del medio, pues con tanta consola en casa en los noventas, muchos ya no íbamos a las maquinitas a ver "lo nuevo", pero que es al final del día uno de esos bonitos juegos que se conocen gracias a **MAME** (no creo que a la fecha esté disponible para descarga ni por **PS Network**, o **X-Box Live**). Lo agradable del juego es su sobriedad en el control (solo usas el bastón, saltas, trepas...), y sus escenarios excedidos de detalles y objetos animados (por más inertes que pudieran ser en la realidad), aunque en su música es repetitivo, y cansa oír el ruidito de "energía baja".

Las patas de la cama de **Nemo** se acortan otra vez, y su almohada deja de flotar, pues el sueño es interrumpido por el primer albor de la mañana: el encontronazo con la realidad. Pero como dijo el poeta: "Los sueños... sueños son".

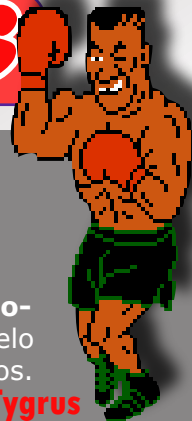


Pesadillas de niño: dulce sueño de travieso adolescente



El magnífico colorido, y sus secuencias casi fílmicas, dan el marco idóneo a esta infantil aventura

Natural Born Heroes



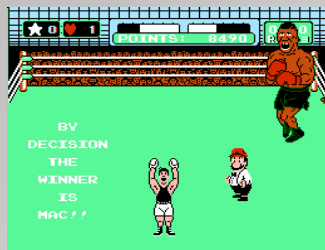
Myke Tyson's Punch Out

¡Gánale a Tyson!

Vencer a Tyson suena a surrealidad: cosa imposible de lograr. Por eso, aquí te doy unos sencillos consejos y pistas para que el anhelado sueño se haga realidad. Estas estrategias también aplican para Mr. Dream.

Si algún otro contrincante se te atora por el camino (**Soda Popinsky**, **King Hippo**, o hasta **Bad Bull**) no lo dudes, házmelo saber para que también pongamos las estrategias para vencerlos.

Tygrus

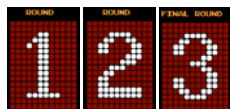


Nadie ha dicho que para vencer a Tyson debes noquearlo, y aunque se dice que lo puedes conseguir desde el primer round, para algunos como nosotros eso es casi imposible, dado el alto grado de precisión, reflejos, y hasta suerte que eso demanda. Si bien estas estrategias te ayudarán a noquear a Tyson, con solo aguantar decentemente y propinarle dos que tres reverses, te puedes embolsar la victoria por decisión unánime.

Como recomendación general, antes de querer molerle los dientes, practica esquivando cada una de sus técnicas, y aunque creas que tienes oportunidad de regresarle unos cuantos golpes, solo concéntrate en eso: esquivar y defenderte. Por cierto, no podrás dañar a Tyson en el estómago, así que todos los golpes deben ir a la cara, y presto para los hachazos con los que querrá hacerte sentir Dolor, así, con mayúscula.

LAS 4 TÉCNICAS DE TYSON

(1) UPPERCUT DINAMITA



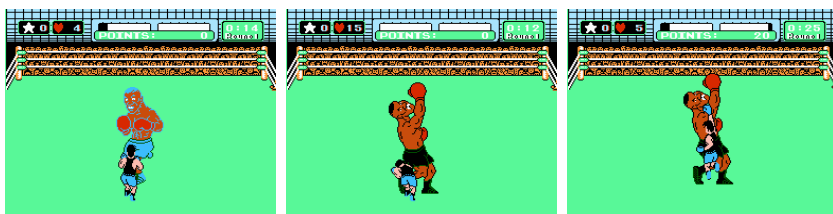
El golpe más poderoso de Tyson (más que el *dragon punch* de **Ryu** y **Ken**), pues de uno solo estarás en casa viendo tele, con la mandíbula sujeta de una toallita alrededor de la cabeza, y con compresas de agua fría.



Este es el golpe con el que Tyson inicia el 1º Round, lo bueno es que antes de ejecutarlo brillará su cuerpo. Sin demorar a ese aviso muévete a la izquierda o a la derecha, Tyson hará este *uppercut* desde 14 hasta 17 veces. Atento, y concéntrate en esquivarlo (nada más), pues a veces se retrasa un poco.

Recuerda que estamos hablando de defensa contra él, cuando ya domines el esquivar sus *uppercuts*, entonces esquivalos con la técnica **TER** (mencionada en el cuadro de movimientos), y sin demora hazle el "uno-dos" a la cara (golpe izquierdo seguido de golpe derecho), pero comienza dando el golpe contrario al que Tyson uso, por ejemplo, en el dibujito de arriba Tyson está usando su *gancho* izquierdo, entonces tú lo esquivas, y lo recibes con un golpe al rostro del lado derecho (↑ + A), y le sigues con el lado izquierdo (↑ + B), hasta que se recupere. Es probable que alguno de tus golpes sea tan efectivo que hasta le saques una estrella, y en caso de que así sea, no la uses, es arriesgado hacerlo cuando Tyson rebosa en vigor, guárdala para un mejor chance. Si no te dio tiempo regresar al centro para golpearlo, es mejor no hacer nada, pues por cada golpe que se cubra, te restan 1 corazón.

Luego del inicio del primer Round, su *uppercut* perderá poder.



MOVIMIENTOS



A: Golpe al estómago del lado derecho.

B: Golpe al estómago del lado izquierdo.

↑ + A: Golpe a la cara del lado derecho.

↑ + B: Golpe a la cara del lado izquierdo.

←: Esquivas hacia el lado izquierdo de la pantalla.

→: Esquivas hacia el lado derecho de la pantalla.

↓: Presiona esta dirección y mantenla para poner guardia al frente. Pierdes un corazón por cada golpe que te cubras.

↓ ↓: Esquivas golpes agachándote.

← y enseguida → (o viceversa): esquivas y de inmediato vuelves al centro de la pantalla. Este es el movimiento clave de todo el juego para mejorar tus tiempos y poder conectar la mayoría de los golpes de modo exitoso. Como será común usarla, le llamaremos "TER" (Técnica Esquiva-Regresa). TRUCO: También funciona si oprimes ← y enseguida ↑ + golpe, y así sorprenderás a propios y extraños.

START: Púlsalo cuando tengas al menos una estrella en tu contador para ejecutar un super golpe.

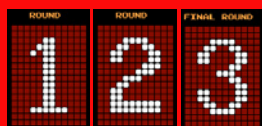
PEQUEÑO TRUCO

Si lo que quieres es recuperar un poco de energía, oprime y mantén SELECT en el salto del round 1 al 2, o del 2 al 3. Solo sirve una vez por pelea.

Natural Born Heroes



(2) GANCHO



Si soportaste todos los *uppercuts* del inicio del primer round, más o menos por el minuto 1:30 hará esta técnica.

Tyson tirará un golpe lumbar, pero por tú ser más pequeño que él el golpe te dará en la cara. Lo usará por el resto de la pelea, intercalándolo con cualquiera de las otras 3 técnicas.

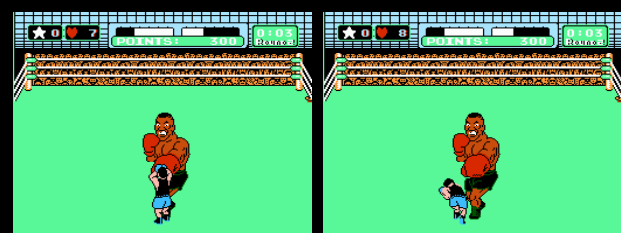
El secreto está en que Tyson guiñará un ojo antes de dar este golpe, cuando lo haga esquiva a izquierda o derecha y listo. Cuando aprendas a esquivar esta técnica, entonces esquiva con la técnica **TER**, y hazle el "uno-dos" hasta que gire la cabeza en señal de que ya no puedes pegarle más. Podríamos decir que esta es la técnica de Tyson más fácil de contrarrestar.



(3) JAB



El *jab* o golpe recto es el más difícil de prever: no lo puedes medir acertadamente, y apenas si se nota cuando lo soltará. Generalmente lo usa cuando inicia el 2º round, y en algunos intervalos del 3º round, y en algunos intervalos del 3º round. Tyson moverá un poco más rápido los pies, y apenas haciéndolo saldrán un par de veloces *jabs* de su puño, repitiendo series de 2 *jabs* por 5 o más veces. Si no tienes práctica puedes optar por mantener puesta la defensa cuando se quede quieto (oprimiendo ↓ en tu control) y comience a mover los pies rapidito, así te cubrirás del primer *jab*; enseguida esquiva el segundo *jab* de su primera serie de 2, y luego aguarda un cuarto de segundo entre cada serie de 2. Suele combinar esta técnica con el gancho (2) o hasta con el *uppercut* (1), y es la **UNICA TÉCNICA** contra la que no puedes contraatacar.



Cúbrete el primer *jab* cuando mueva velozmente las piernas, y el resto esquivalos con ritmo de 2 en 2

TIPS FINALES

- Nunca te confíes. Es importante que primero practiques la parte defensiva, de ese modo tu concentración no se hará bolas. Ten en cuenta que llega un momento en el 2º y 3º round en que Tyson se vuelve tímido pero calculador, y cualquier descuido y sobre confianza de tu parte, puede ocasionar que te meta uno, y otro, y otro golpe, y en pocos segundos noquearte. Primero la defensa, luego ve por él tigre.

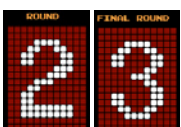
- Esquivar. Aunque puedes hacerlo hacia la derecha o izquierda, te recomiendo que esquives todos los golpes en la dirección que más te acomodes (yo siempre esquivo a la izquierda) y luego respondas con el guante contrario al golpe que dio, de ese modo solo te concentrarás en un movimiento defensivo, en lugar de dos. Así es la mente: a veces no da para más.

- La técnica 3 es la más difícil de esquivar, así que si te tomó con la guardia baja y te conectó el primero, no te desesperes, entra en su ritmo y ve esquivando los *jabs* restantes.

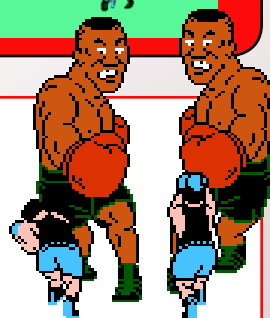
- El mejor momento para usar tus estrellas es luego de que hace un *uppercut* (salvo al inicio del round 1, donde no es recomendable): atúrdelo con un golpe, y el segundo conéctalo con estrella. Si ya lo tiraste antes, ¡hasta podrías noquearlo!.



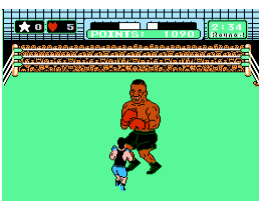
(4) "UNO-DOS, UNO-DOS"



El viejo "uno-dos, uno-dos" de Tyson es como un regalito ahora que estamos afilados.



Antes de hacer esta técnica, Tyson pestañeará como si le hubiera caído cebolla en los ojos, enseguida dará 4 ganchazos que alterna izquierda, derecha, izquierda, derecha. Cuando comience a pestañear ¡no pierdas tiempo!: conéctale un derechazo al rostro, y sacarás una estrella, pero sin perder tiempo oprime y mantén ↓ para bloquear su primer gancho, luego de que te lo cubras vuelve a oprimir ↓ otras 3 veces, para así cubrirte los 4 ganchos.



También funciona si te agachas o esquivas a los lados, pero debes tener práctica para medir los intervalos.

Por lo regular hace esta técnica por ahí del 1'30" y 2'30" del 2º round, y por el 1'30" del 3º round.



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



EL LABORATORIO

Super Mario Bros Special

Nombre: Super Mario Bros Special
Categoría: Conversión
Años: 1986 y 2009
Sistemas: NEC PC8001 y NES
Última actualización: 19 de febrero de 2009



La "cosa" que veremos hoy es de lo más curiosa, poco conocida, y realmente sorprendente para quienes lo hemos jugado. Estoy hablando de algo así como un **Super Mario Bros 1.5** para NES, un juego que parece secuela del gran **Super Mario Bros**, pero que no llega al grado de innovación y reto de **Super Mario Bros 2 japonés (Lost Levels)**. Pero antes de proceder a blanquear el

asunto, y responder a todas las interrogantes que seguro deben estar hormigueando por tú cabeza, demos unos cuantos clicks a nuestra máquina del tiempo, para saber los orígenes, características, y terceros detalles de este juego en cuestión, hogar del personaje que siempre guardará bajo el overol algo para sorprendernos.

Es 1986. Las cosas están así: **Super Mario Bros** es un éxito más que contundente y proyecto clave para resucitar un mercado del videojuego pasado por fila india, palo, piedra, y vaya uno a saber que otras cuestiones. **Hudson Soft**, sí, los mismos de **Adventure Island**, **Bomberman**, **Lode Runner** y un gran etcétera de grandes juegos, piden autorización a **Nintendo** para hacer un juego de **Mario**... la respuesta y resultado a su petición lo tenemos en este **Super Mario Bros Special**, pero ¡para el computador japonés (casero) NEC PC8001!. Quizás las políticas y lineamientos de **Nintendo** no fuesen específicos en la cuestión de las licencias de sus productos, y quizás pensasen que la incursión de Mario en una consola ajena serviría de publicidad (observa en la captura de la pantalla principal que el juego está licenciado a **Hudson Soft**), incluido un crossover con la abeja Hudson, tal y como sucede en **Adventure Island** (que te da continúes

ilimitados); como haya sido, lo importante es el resultado.

Llegamos al punto donde hay que resaltar los detalles, y no hablo de lo visual, que de entrada las líneas horizontales de este computador no se parecen en nada a la calidad gráfica otorgada por el **NES**; dichas diferencias son como sigue:

1.- A excepción del nivel 1-1, que es muy parecido al del **SMB** original, el juego cuenta con inuevos niveles!, aunque algunos de ellos demasiado cortos cuando te sabes los atajos. Eso sí, con más bloques secretos, y sorpresas del mismo nivel de ingenio del **Super Mario Bros** original.

2.- El scroll. El escenario no avanza, sino que juegas una pantalla, y casi al llegar al extremo derecho el juego hace un pantallazo negro para enseguida mostrar la pieza de escenario que sigue (y ya cargado el nuevo segmento de escenario no te puedes regresar). Aparentemente no es gran cosa, pero molesta y descontrola pasar de una pantalla a otra cuando se salta a una koopa por ejemplo, pudiendo resultar en una muerte en vano, aunado al hecho de que el tiempo va que vuela y apenas si te permitirá llegar a base barriéndote.

Conviene aclarar que el juego no es difícil (o no al grado del **Super Mario Bros 2 japonés -Lost Levels-**), y es por ello que me he atrevido a catalogarlo como una especie de secuela intermedia.

Antes de pasar a otras cosas, en esta dirección puedes descargar todo lo necesario para darle una probada: <http://worldofstuart.excellent-content.com/special.htm>

Y como dice Stuart Campbell (web master de ese sitio): "enjoy, before Nintendo's lawyers have us all killed".

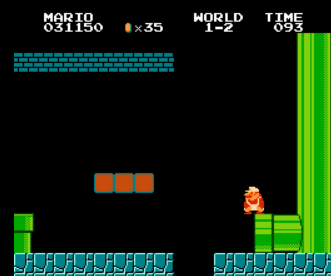
Sigue leyendo para conocer el final de esta historia.



Adiós scroll, y bienvenida pantalla estática



Un juego muy "especial" sin duda alguna



¿Mundo -1 estás ahí?

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



Dashboard: Super Mario Bros Special

La patente 114 de **Atari** (que cubre algunas rutinas de desplazamiento horizontal) fue la que impidió que el juego original de **Super Mario Bros Special** fuese una propuesta exitosa (según lo que cubre la primera sección de este comentario): difícil calcular los saltos entre pantallas, los rebotes de caparazones, y otra serie de complicaciones. Sin embargo, de un tiempo a la fecha, dos sujetos llamados **Frantik** y **karatorian** pusieron manos a la obra en el traslado de este juego a una plataforma capaz de corregir esa carencia de scroll: la poderosa consola **NES**.

La historia de este **Super Mario Bros Special** de **PC8001** (junto a otro capítulo perdido para **Atari**, sujeto a comentario disponible para una futura ocasión) es ciencia antigua, cosas de esas que brillaron hará unos dos años atrás, tuvieron poca difusión, y ahora están arrumbadas por la red. Pero el **Super Mario Bros Special** para **NES**, ese sí que es tierno lechón:

Con fecha 17 de febrero de 2009, el segundo y definitivo parche para **Super Mario Bros Special** da la cara (versión 20090219), se vale de la boutique de programación de **Super Mario Bros** para "hackearlo" y convertirlo en un **Super Mario Bros Special** para **NES**, y así, ese oscuro arcano y legado perdido de **Super Mario Bros**, es, una vez más, materia de discusión y entretenimiento entre la comunidad aficionada a los juegos retro.

La historia semi digerida de **Super Mario Bros** sigue siendo incomible: rescatas 7 hongos para luego ir a soportar el humor insípido de la princesa Toadstool, arrumbada allá en el escenario 4 del mundo 8, Bowser, un puente que cae, y sabes lo demás... pero **Frantik** ha hecho de este ofrecimiento hack, un sólido e intenso trabajo que merece a toda honra probarse, un fenómeno de orden general, pero no por ello disociado de una particularidad que lo hace claramente discernible y diferente del mar de hacks que hay por internet.

Este juego es una alteración a los niveles del juego original,

que si bien se ha definido como un "hack", de fondo posee el esqueleto del **Super Mario Bros Special** de aquel **NEC PC8001**. De ahí que me atreva a llamarle "conversión".

Solo para hacer más grande el comentario concierne al juego, los niveles son amigables y estimulantes, más no esperes que sean fáciles. Los escenarios del agua están retocados (los

tubos ahora son rosa/morado), y algunos colores de fondo lucen más esplendorosos que en el primer **Super Mario Bros**. La música y sonidos no se tocaron, así que te sentirás como en casa.

Uno de los puntos a concluir sobre este juego es que realmente esta hecho con "S" de "Super", no solo con el 50% aportado por **Hudson** por hacer de **Super Mario Bros Special** un juego con tanto ingenio diseminado entre tubos de fontanero, plataformas de ladrillos rompibles e irrompibles, y enemigos colocados ahí donde pueden sorprenderte para hacerte perder vidas, sino por ese otro 50 que han puesto los autores de este hack, al virar a **NES** uno de los capítulos perdidos (que seguro no veremos en **Wii Ware**), de uno de los conceptos del

videojuego que disfrutamos con el corazón en la mano. Un veneno (por su adicción) y una cura (por salvarnos del aburrimiento), que sin más dilación, deberías probar.

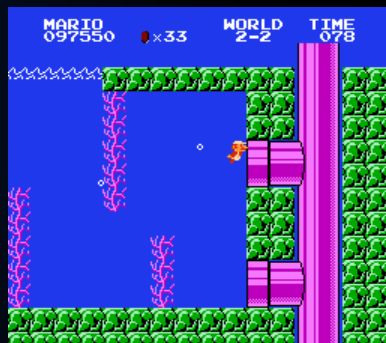
¿Quieres saber si funcionan los trucos, como el de "mini fiery Mario"?... eso es algo que ya no puedo decirte, pues a tí te toca abrir esa y otras cajas de interrogación. Solo puedo decirte que en romhacking.net está el parche listo para que lo uses, y que de ese modo seas testigo de uno más de los eslabones perdidos de **Super Mario Bros**, y te reto a salir del castillo 7-4.



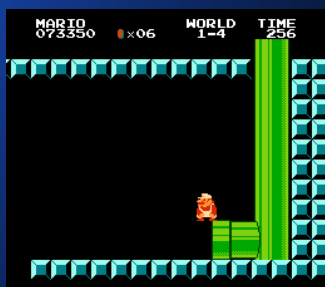
¿Y el banderín?...
Este es solo uno de los secretos que deberás descubrir



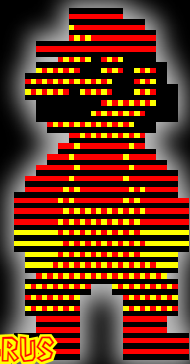
De la presentación solo un cascajo ha quedado, pero no podemos decir lo mismo del juego en sí



¡Esto es mejor que el mundo -1!



¿Mundo -1 estás ahí?



TYGRUS

¡QUE BUEN MOMENTO PARA DECIRME QUE ME ROBARON LA MENTE!



**¡Prepárate para
unas vacaciones
en Marte!**



TOTAL RECALL™

Ayuda a Quaid (¿quién es ese?) a salir con vida de sus vacaciones en Marte (¡tratan de matarlo!). Será divertido (como una ortiga en tu calzón) y relajante (eso puede serlo, ya que evitarás una catástrofe interplanetaria). Cuidado con los agentes, los ninjas, y robodrones (y no te olvides de viajar nuevamente con nosotros).

Total Recall, el juego de acción que nunca olvidarás (aunque te laven el coco).



Para tu Futuro Nintendo Entertainment System

Háblale a La Mano

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

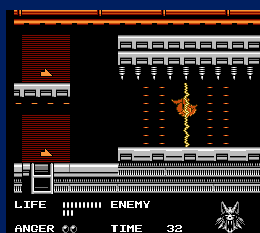
HÁBLALE A
LA MANO



WEREWOLF ELECTROCUTADO



Estoy con WEREWOLF y no consigo pasar el principio: me electrocutan en el pasillo de rayos... ¿Qué hago? ...



Conviértete en lobo tomando una “W” roja, luego ponte de espalda al inicio de ese corredor tostador, y oprime A y B al mismo tiempo, con esto harás que el lobo dé una doble voltearreta hacia atrás y eres invulnerable; notarás que el scroll no avanza, y algunos rayos se detienen;

luego de que caigas del salto, camina, y cuando vayan a tocarte vuelve a oprimir A y B al mismo tiempo para repetir la estrategia. Así pasarás sin que te toquen.



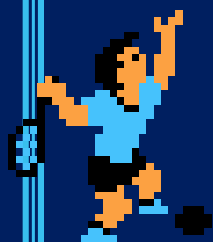
Otra cosa: las bolitas esas transparentes no me llegan... ¿o se pueden usar cuando quiera? ¿y cómo se dispara?. MUCHAS GRACIAS...

Las bolitas transparentes (también llamadas burbujas) llenan un marcador de “ANGER”, debes juntar 5 de ellas para convertirte en Super Werewolf, de otro modo no te sirven. Dichas burbujas no te llegan: tú debes buscarlas. Como recompensa a tu impaciencia, puedes ejecutar un ataque devastador de lobo: deja oprimido el botón de golpe hasta que flashees y luego suéltalo, con esto ocasionas algo así como un temblor que afecta a los enemigos en pantalla, ojo, revisa tu energía, porque te resta un tercio de vitalidad. Si estás en humano dispararás un rayo con esta misma técnica.



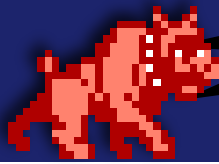
Por cierto Mano... ¿cuánto tiempo me recomiendas jugar NES?...

Como yo no hago investigación de campo sobre los problemas causados por el exceso de tiempo jugando NES (o cualquier otra consola), me remito a lo visto en el manual de NDS, donde (por parecerme que su control es muy parecido a uno de NES, cuando de botones y cruceta se trata) te recomiendan hacer pausas de 15 minutos luego de 2 horas de juego (para evitar la molesta tendontitis). Eso no quiere decir que estos periodos de 2 horas los repitas hasta desfallecer: un máximo de 4 a 6 horas me parece ya un exceso, pero admisible al fin y al cabo. Por otro lado, para descansar los ojos es recomendable que aproveches otros 15 minutos (entre cada 2 horas de juego) para mirar objetos que están distantes (abre y cierra la pupila). Es importante que como buen aficionado a pasar horas frente a la tele, lo complementes con los ejercicios que más te gusten (natación, ciclismo, soccer, etc.). Yo practico las venciditas.



TOP 10

Insidiosos



Tygrus

En la prehistoria, el cavernícola propinaba un garrotazo a su cavernícola hembra para que lo siguiera quien sabe a donde; en esta era de videojuegos no se necesita dar garrotazos para que peculiares enemigos te acosen insidiosamente, te sigan para hacértelo difícil, y para no dejarte ni a luz ni a sombra, y de ello quisimos hacer un TOP. Los candidatos que se apuntaron fueron muchos, pero consideramos que los que aquí verás merecen a toda costa ser catalogados como tip@s de cuidado. Algunos de ellos podremos sacudirnoslos, pero con otros tendremos que cargar su molesta presencia. Leamos pues, este TOP de cosas pegajosas.

10° Hot Foot (Super Mario Bros 3)



La flamita de vela con patas es lo más simpático

que te puedes encontrar en **Super Mario Bros 3**: pese a ser solo plasma en proceso de extinción, su directriz principal es esa: perseguir a Mario pese a sus limitantes. ¿Alguien perdió la fé?.

En **Super Mario Bros**, Lakitu atormentará a Mario con bolas de erizo. Mario, y sus sorprendentes sprints no podrán dejar atrás a la nube voladora de Lakitu, quien lo acosará hasta el pináculo final.

Vela y mortaja, del cielo bajan.



10° Lakitu (Super Mario Bros)



9° Elmyra (Tiny Toons)

Este lugar lo ocupan 2 chicas: haz tu apuesta sobre cuál es la más loca. Edna parece haberse pasado de tueste en sus últimas vacaciones en Mercurio, lo que le ocasionó un severo daño cerebral, al punto de que te llevará hasta el calabozo por nada, y hay de tí si no confiesas tus culpas (o quizás busca verdadera acción de laboratorio).

La ninfómana Elmyra, por su parte, piensa que el amor se mide por las libras de presión de un abrazo. Se dice que el cráneo que usa en su moño es de *Gusabio* :S.

A ambas hay que darles esquinazo lo más pronto posible. Yo sé lo que te digo.



9° Edna (Maniac Mansion)

8° Escorpiones (Contra, Super C)

Y ya pasando a los parajes selváticos, donde el mal hace su nido, los escorpiones de **Contra**



y **Super C** se ganan el octavo puesto; y es que estas ollas orgánicas reproducen a los bichos en tiempo record, y te perseguirán y te echarán montón sin ningún miramiento. ¡Cuidado!, quita esos arácnidos de tu cara, o la siguiente crisálida podrías ser tú.

Qué bueno que dios no da alas a los alacranes.

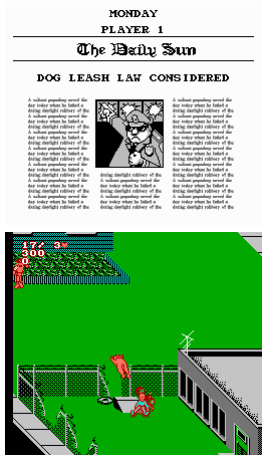


7° Perro (Paper Boy 2)

El perro: ese buen amigo del hombre es, en no pocas ocasiones, un peligro andante para el repartidor de diarios.

Y si te has preguntado cómo es que al dueño de un Bulldog (con collar de tachones) podrían interesarle las noticias frescas, yo me pregunto qué hace una rampa en medio del jardín, por donde este Spike puede pescar de mordidas a diestra y siniestra.

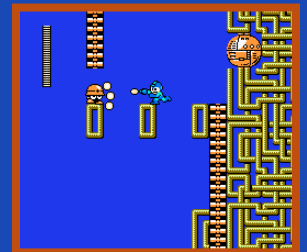
Más vale que te sepas la tonada del picacho arrullador.



6° Met (Cualquier Megaman)

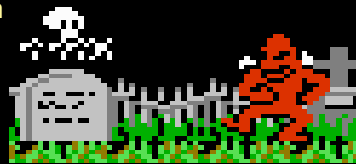
Met es como un patito: tierno, y pensará que eres su mamá, por eso te seguirá en tanto pueda hacerlo; y como va bien protegido con su casco, a veces ni queriendo podrás deshacerte de él, pero el si que te dará dos que tres tiros... ya te vas imaginando que es uno de esos enemigos a los que odias por fastidioso (sobre todo en subidas), por muy inofensivo que parezca.

Met está hecho en serie, para causar verdaderos dolores de cabeza que ni con casco de soldado te podrás quitar.



5° Demonio Rojo (Ghosts 'n Goblins)

El cornudo rojo de **Ghosts 'n Goblins** toma la siesta de la media noche como el diablo manda, así que cuando un olor a calzón no cambiado en una semana interrumpe su sueño, no dudará en desatar su furia y asedio hasta dar unas buenas cornadas al intruso, así sea un gigoló de la edad media. Cuidado cuando varios de ellos hagan su aquelarre, pues no conformes con las cornadas que te den, hasta se burlarán con su pasito tun tun. Por cierto, ni se te ocurra decir que solo pasará "sobre tu cadáver", pues se lo tomará muy a pecho.



3° Berenjena (Adventure Island)



Una vez que rompas el huevo de la berenjena, ni rociándola con el más tóxico de los pesticidas te la podrás quitar de encima.

Lo peor es que la maldita uva negra parece no haber comido en meses, y robará tu comida no importándole

tu inanición.

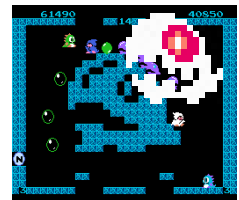
Si piensas que la veloz patineta te salvará del bicho, mejor preocúpate por guardar provisiones para la época de vacas flacas... o de berenjenas.



4° Fantasmas: Boo, Skel-Monsta, Blinky (SMB3, Bubble Bobble, Pacman)

Una posible amistad con fantasmas no debe desdeñarse (quizás exceptuando a "Pegajoso"), y el ejemplo más claro es este trío de audaces y mordaces perseguidores, quienes dotados de una sustancia ectoplásmica, son casi invulnerables e inmortales.

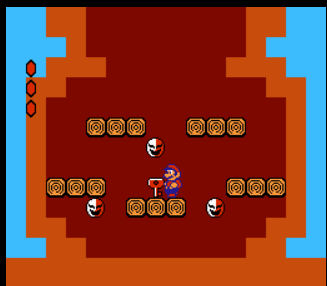
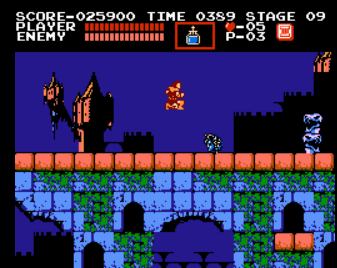
¡Cuidado!, son seres que no perdonan la impuntualidad, y quizás la única manera de deshacerse de ellos sea con aspiradora, pero ni Mario, Bub y Bob, ni Pacman cuentan con una... así que ¡a correr se ha dicho! (a menos que quieras unirse al club de las sábanas andantes).



2° Cabeza de Medusa (Castlevania)

El éxodo de cabezas de Medusa seguro se debe al anuncio de una barata de fin de temporada; el punto es que saben calcular tu trayectoria cual si fueras el dueño de la tienda de "tiliches" que va a poner la ropa (o las gorras verdad) en oferta.

Ni los paparazzi te cazan con tanta exactitud, ni son tan molestos como una cabeza de Medusa. Perseo... ¿quién te dijo que era buena idea cortar la cabeza a la Gorgona?...



1° Phanto (Super Mario Bros 2)

Si el cuarteto de Super Mario Bros 2 hubiese visto "Indiana Jones y la última cruzada", sabrían que cuando se toma un tesoro hay que equiparar su peso con una bolsa de arena para no activar la trampa. Pero como dije, los ingenuos muchachos de Super Mario Bros 2 prefieren aplicar la 6: correr como alma que lleva el diablo, pero sin olvidar la llave mágica custodiada por Phanto, la máscara de comediante que de graciosa no tiene nada.

Nada de lo que hagas podrá eliminarlo, y algunas cosas hasta pueden enojarlo.

Phanto, pese a ser un fantasma, no se anda con las tibiezas de los chicos del primer orden (peldaño 4): te pondrá a sudar hasta por donde la espalda pierde su casto nombre.



Opiniones

Experiencia

(Rejuego, 2a. parte)



Ya que estamos montados en el tren del rejuego, haremos la primera escala en la "Experiencia", uno de los puntos medulares del **RPG**; pero también quisiera decir mi sentir sobre esa misma palabra cuando se aplica a cualquier otro género.

Demos un marco teórico: durante la presente **Opinión** se le llamará "Experiencia" al incremento de los valores medibles de un juego, valores necesarios para obtener premios, seguir avanzando, o en último término, para no andar haciendo el ridículo. No es *Experiencia* el valor intangible y subjetivo del aprendizaje, ganado durante el proceso de juego (reflejado en maestría), al cual se le nombrará de distinto modo según las circunstancias.

Los juegos **RPG** son reconocibles desde la cima del Everest como esos donde hacer *Experiencia* es vital para el progreso, de hecho, muchas de sus horas de juego se las debemos a eso: incrementar indicadores; y como son juegos o con password o con batería para guardar progresos, su nivel de rejuego suele ser bajo o alto, dependiendo de cómo se mire: alto porque te puede apasionar la historia al punto de querer repetirla, bajo por su larga duración, que tomará tiempo para que vuelvas a sacarlo de su funda, y quieras repetir el sentimiento.

Puede ser salud, poder, defensa, o bienes sumarios, la *Experiencia* siempre es clave para destacarse en el juego **RPG**, junto a uno que otro estímulo por la búsqueda, y por probar combinaciones de ataque/defensa en contra de los enemigos. Eso le ayudará a un **RPG** a salir airoso, pero también puede ser una espada de Damocles, presta a cortar de tajo el atractivo que pudiese sentirse por una saga o título recomendado, por el efecto cansino de repetir una y mil veces los ataques que al final te pondrán al nivel de aquellos rivales a los que deseas vencer. Yo digo que al incremento de dinero también puede llamarse "Experiencia"; y es que sean rupias, ryos, roca-dólares, o piedras preciosas, con él se compra información, armas, magias, artilugios, ataques, y otros fines, aunque de entrada, ya se carga una loza pesada al pensar en lo extremo y largo que puede ser un **RPG** por el solo hecho de que en algún punto del juego se

debe hacer un alto para incrementar indicadores, pues solo así se podrá vencer al guardián u obstáculo en turno, o comprar esa arma legendaria con la que cortaremos el mismo aire que nos impide el paso.

Algo importante, a propósito de la *Experiencia*, es que no todo es un absoluto, puesto que hay algunos anodinos **RPG**'s donde la trama y los encuentros se dan de modo fluido, y por con-

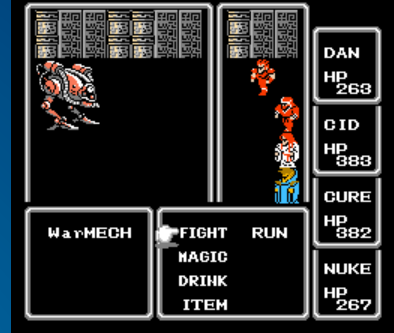
traparte hay también juegos de otros géneros donde debemos detenernos a juntar corazones, monedas, o *Experiencia* de diversa clase que nos permita superar un obstáculo (se me ocurre **Castlevania II** como ejemplo).

Algo curioso ocurre con los juegos de acción, por citar un género: la experiencia que obtienes es intangible, pues el juego puede o no contabilizártela, pero lo importante es que tú con ella podrás seguir avanzando sin requerir llenar a tope tus indicadores, por ejemplo en **Battletoads**, donde la experiencia podría traducirse en "memorizar" trayectos, o en **Contra**, donde esta podría suponer que eres hábil jalando el gatillo y esquivando balas, y apto como para no perder una super arma y llegar con ella hasta el jefe, al cual harás trizas por el poder de la misma. El punto ilógico (y curioso) de esta clase de experiencia viene ahí mismo: mientras más tienes, mayores son tus habilidades, luego entonces, para enfrentar a un jefe ya no deberías necesitar las "ventajas" que obtuviste, pues el nivel de dificultad quedaría zanjado con la misma experiencia (llegar a un jefe con una "S" en el juego **Contra**, es el ejemplo), y es ilógico porque una persona sin habilidad es la que requiere las "ventajas", y no la que tiene el conocimiento y la destreza simultánea, ¿me expliqué?

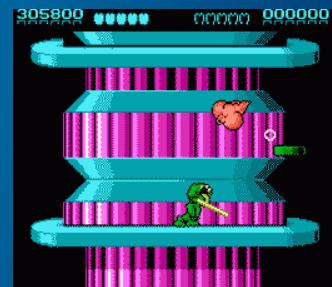
Es de hacer notar que el aprendizaje de las rutinas de un juego (para obtener *Experiencia* o experiencia) no es recíproco a las horas de juego invertidas en el mismo, pues podría haber jóvenes jugadores que en pocos momentos pueden aventajar a los más experimentados: para los primeros podría suponer que el juego es de un rejuego más alto (por el estímulo de ganar-ganar), y para los experimentados este nivel de rejuego podría disminuir por la pérdida de interés que de entrada supondrá.

No quiero enredar más el asunto de la *Experiencia*, pero el tipo de rejuego que esta brinda es muchas veces poco compensada. Dará satisfacción a quien consiga un objetivo con ella, pero si esta supone pasar largos minutos u horas pegado a un sitio, y la respuesta a tus constantes y consistentes esfuerzos es un pantallazo de GAME OVER (perdiendo lo acumulado), seguramente el grado de frustración será grande. Adiós rejuego.

Como corolario, la *Experiencia* es uno de los hilos finos del rejuego, una variable que no se mide con regla, y en base a la cual puedes optar por un **Willow** o **Final Fantasy**, o por 10 excitantes títulos de aventuras que se terminan en un riff de "In-A-Gadda-Da-Vida". Al final, cada quien.



WarMECH es uno de esos jefes con los que debes ir crecidito en *Experiencia*, seas de la raza que seas



Sofocado por la falta de experiencia



Tentador... pero si tengo que crecer en experiencia para enfrentar monstruos, ol-ví-den-lo

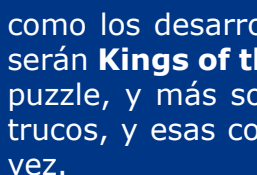


Tygrus

Esto no es to... esto no es to... esto no es todo amigos:

Si se te salió un gruñido con la **Marca Registrada** de hoy, seguramente fue porque tu clarividencia te dijo que para el siguiente número trataremos de meter el tema de los juegos prohibidos (o sea pornos, no estés de bien pensado), en lo que será el **Tema de Interés**.

Y como me gustaría que te viciarás con los shooters, seguimos viendo juegos como **UN Squadron** para **SNES**, así como alguno de la serie "Strikers" para **MAME**.



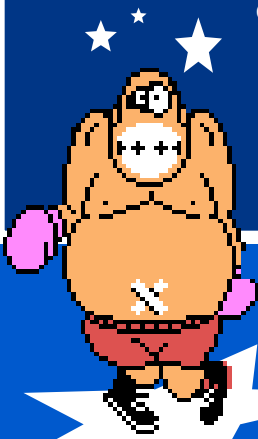
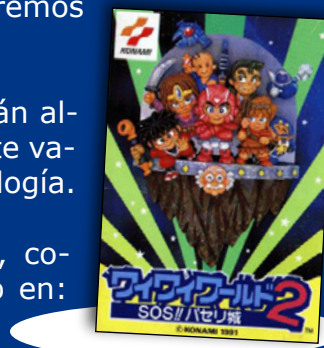
Para el plato principal (**NES**), tenemos grandes cosas: un **TOP** (pero no de mujer) que me venían recomendando y sugiriendo desde hace algunos meses, pero para que la sorpresa no quede echada a perder, pero tampoco te quedes con la duda, diré que dos de los juegos de dicho **TOP** serán **Ninja Gaiden** y **8-eyes**, y no, no tiene que ver ni con peleas, ni con música, ni con gráficos, ni con mejores juegos... ¿lo adivinas?. Por otro lado, me estoy animando a hacer algo *especial* de **Super Mario Bros** (lo bueno es que me cae mal, checa el dato), pero ya se verá si da tiempo de meterlo (idiántres!, ya estoy hablando como los desarrolladores). Otros juegos que tocaremos serán **Kings of the Beach**, **Burai Fighter**, y ahora sí un puzzle, y más sorpresitas **Bajo La Lupa**. Más glitches, trucos, y esas cosas solo útiles y sorpresivas la primera vez.



Si tienes alguna duda que no te deja dormir, escíbeme para que la incluya en **NBH**, quizás quieras más estrategia para **Punch Out!**, o para esos ácidos aliens de **Alien Syndrome**, tú dirás. En el **Area 404** veremos a **Wai Wai World 2**.

Rata, Genio, Rotoman, Mano... tendrán algunas cositas que agregar, así que no te vayas a perder la foto, que será de antología.

Hasta entonces, y cualquier queja, comentario, etc., favor de depositarlo en: tygrus@gmail.com



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

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

"MagazinNES" no se responsabiliza por el uso debido o indebido de la información contenida en el presente número, ni por el uso de los programas que se recomiendan, o el software a que se hace alusión, ni tampoco se responsabiliza por los daños que estos pudieran ocasionar en una PC o en la consola de 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) y SNES, para fans y para todo aquel que sienta deseos de conocer este rubro.

Fé de Ratas

(Tachaduras y enmendaduras)

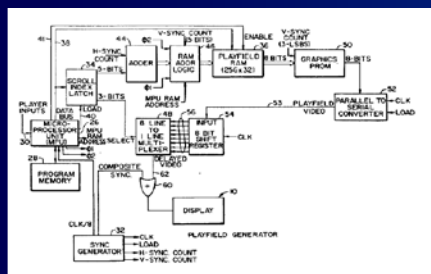


¿Qué hay drugos madrugadores?!, aquí de regreso la rata neurótica, o sea, explosiva, que cometía errores ortográficos hasta cuando hablaba jajaja (pero que no por eso dejó de horadar sus quesitos semánticos). Pasando a cosas más provechosas (aunque menos divertidas), los pongo al tanto en el asunto de los errores hechos corrección.

¡Que me aspen!, algunos me han comentado que ciertos números, cuando los han descargado, no se ha podido apreciar la esa del ese, o sea la imagen de la portada:

Por tal razón, a partir de este número se procurará hacer la portada y páginas clave (aquellas que no llevan las fuentes "embebidas") con otra técnica, a fin de que la imagen se perciba sin ningún género de problema. También, vuelven las descargas en JPG (preferiría que fuera en PNG, pero el peso de la misma se dispararía), para ser vistas con el lector de comics **CDisplay** en formato **CBR** o **CBZ** (.rar o .zip, respectivamente). Recuerda que para ver un documento en PDF puedes optar por programas como **Foxit**, a falta del lector de **Adobe**.

Bueno, si por ahí llegas a ver algún otro error de cualquier índole, pu' s avisa no?, o si no seguiremos como ratas al queso: jugándole a la ruleta rusa con las méndigas ratoneras de la crítica.



En relación a la patente 114 de Atari (que ya se verá con mayor profundidad), agradezco al sitio **Patent Storm** por proporcionarme una copia de la misma para algunos detalles que se anexaron en "El Laboratorio" de este número (**Super Mario Bros Special**).

Por cierto: como seguro ignoraste la advertencia sobre la "Marca Registrada" de **Super Puerco**, me tomé

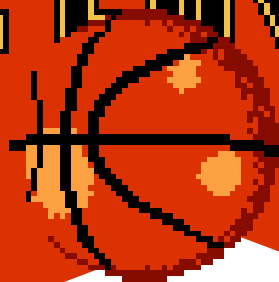
la libertad de cambiar las fotos censuradas... sí, te conozco pillín, y por eso lo hice, así como algunos otros textos que podrían haber resultado ofensivos. No me odies. Como recompensa, te obsequio la captura secreta del juego **Moero Yakyuken**, la cual obtienes con la clave que se ha puesto en la sección "Truqueando con el control".

Una cosa más: seguro notaste que en este número no vienen incluida la sección "Genio de la Consola", eso debido a que existe un hack del juego donde los niveles perdidos de Super Mario Bros 3 quedan al descubierto, así que mejor abordaremos el tema desde ese atajo, para así darle oportunidad al Genio de que hable de otras cosas.

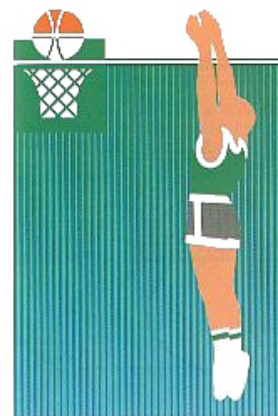
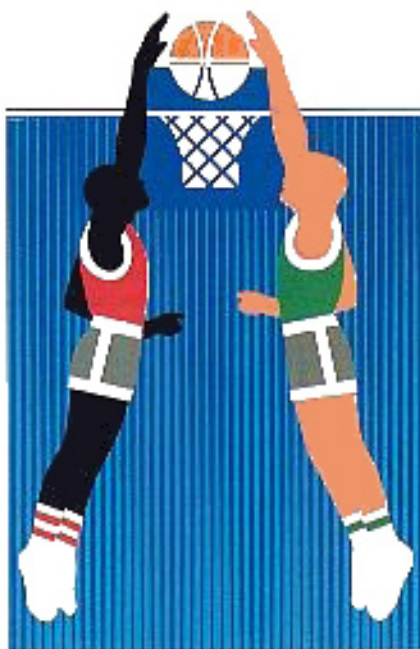
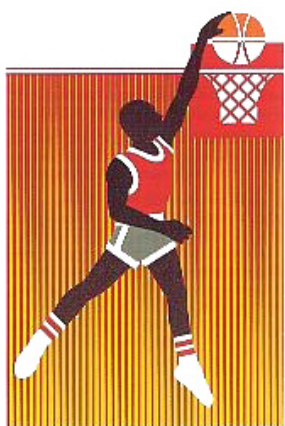
Bueno, pues hasta la próxima mis elefantines aspira mariposas, que si no hay grandes cambios o cosas que corregir, quizás les hable de los errores que han habido tras bambalinas (o quizás solo les cuente uno que dos chistoretas). Y vayan pedaleándole a sus bicis, que el ejercicio es bueno; y que todo lo demás vaya *chic*.



JORDAN VS BIRD ONE ON ONE™



El mejor clavadista de todos los tiempos VS el mejor encestador de 3 puntos, en un “uno a uno”...
¡DUELO QUE DEFINIRÁ DE UNA VEZ POR TODAS AL MEJOR!



Dos grandes estrellas del baloncesto, en la consola estrella de 8-bits.

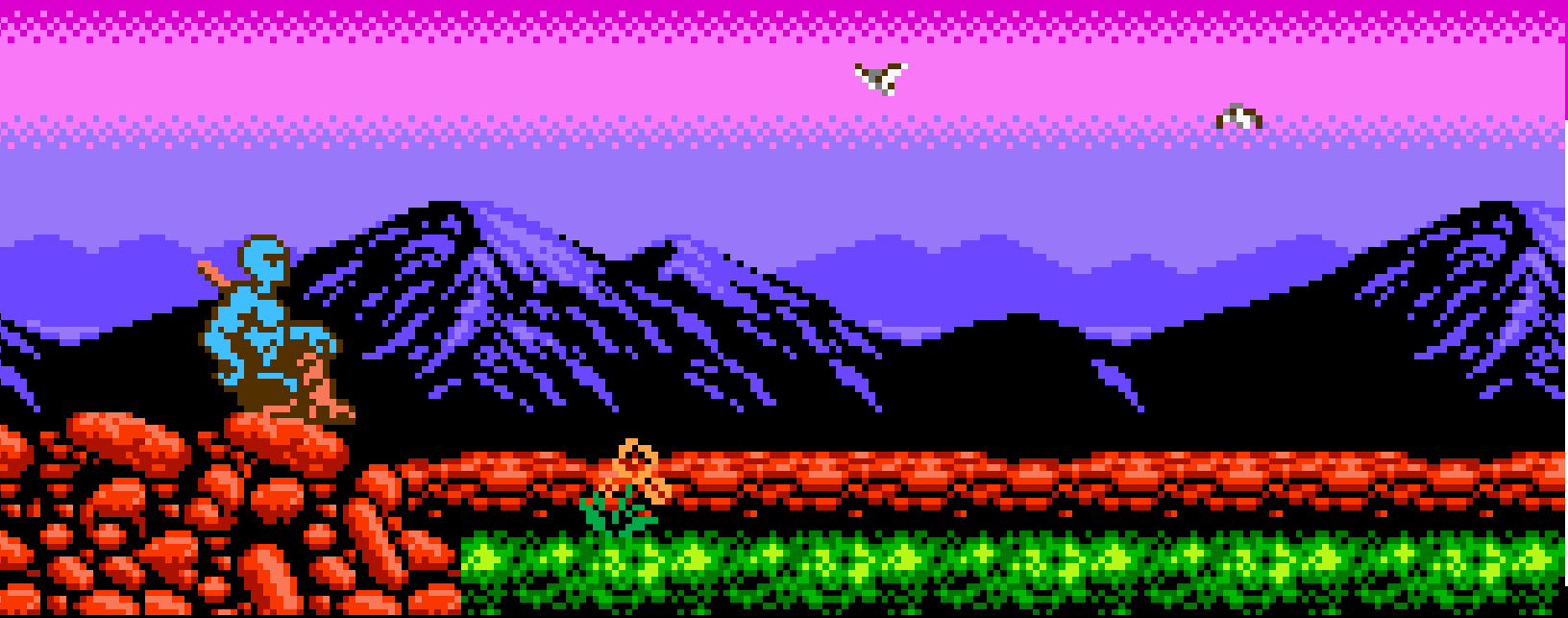
¡ENCESTA TÚ TAMBIÉN!



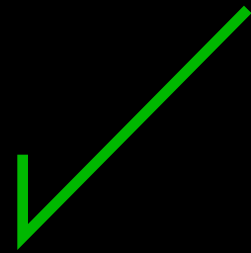
Para tu Nintendo Entertainment System

CUIDA TU PLANETA

NO ESPERES A QUE "ALIEN"
TE LO DIGA



SEPARA TU BASURA ANTES DE TIRARLA



POR UN PLANETA MEJOR,
VAMOS A JUGAR LIMPIO