

MagazinNES

Año 3 No. 2
Abr-Jun 2009

Revista NO oficial de...

Nintendo®

KINGS OF THE BEACH™

Arena, NES,
y ¡ 4 jugadores !

TOP 10:
Mascotas

Acaba con:
Kings of the Beach

Temas de Interés:
Porno y Erotismo en NES

REPORTAJE ESPECIAL
"Crónicas del Error"
(Porque no todo en
el NES es perfecto)

El Laboratorio:
Conoce el prototipo de

SUPERMAN

PROHIBIDA SU VENTA



VOL 3 NUM 2

**MÁS GLITCHES, MEMORABILIA, Y
¡¡MUCHA INFORMACIÓN INÉDITA!!**

magazines.blogspot.com

BURAI FIGHTER™

スライムドラゴン



**¡¡EL UNIVERSO SE COLAPSA ANTE EL
PODERÍO DE LOS BURAI!!**

¡¡USA TU PROPULSOR DE PROTONES Y TU CAÑÓN LASER, MISILES, Y ANILLOS DE PODER, EN 7 MISIONES DE FUEGO RÁPIDO. Y DERROTA AL MALÉVOLO SLIME DRAGON DE UNA VEZ POR TODAS!!

- Opción de Password.
- 4 Niveles de Dificultad.
- Y muchas horas de diversión con un reto e historia sin igual con este super divertido y tecnológico shooter de soldados.



De TAXAN para el mejor sistema de 8-Bits



PARA TU NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

INDICE

PAGINA

- 2 Editorial
- 4 En portada: "Kings of the Beach"
- 5-22 Acaba con... "Kings of the Beach"
- 24 Recuerdos Bizarros: Gyruus
- 25 Truqueando con el Control
- Bajo La Lupa:
- 26 Burai Fighter
- 27 Krusty's Fun House
- 28 Air Fortress
- 30 Déjà Vu: Hadas
- 31 1492
- 33-37 Temas de Interés: Porno y Erotismo en NES
- 39-42 Marcas Registradas: Panesian
- 44-45 L@s Lok@s de NES
- 46-48 Reportaje Especial: Crónicas del Error
- 49 Ocio en la Red
- 50 Construcciones: NES Satellite
- 51 Recomendaciones MAME: ESWAT
- 52-53 Area 404: Arumana No Kiseki
- 54 Natural Born Heroes: Krusty's Fun House, 1a. parte
- 56-57 El Laboratorio: "Sunman" y "Superman"
- 58 Háblale a la Mano
- 59-61 TOP 10: Mascotas
- 62 Opiniones: Recomendaciones y Preferencias
- 63 Fé de Ratas
- 64 Continue...



Pag 46

REPORTAJE ESPECIAL

"Crónicas del Error"

Este **Reportaje Especial** cubre algunos de los errores más conocidos que los programadores cometieron al momento de programar, y que no se percataron hasta que los juegos estuvieron en nuestras manos (ñaca-ñaca). Descuiden: somos humanos.



Pag 59

TOP 10 Mascotas

Ranas, perros, abejas, y hasta dinosaurios... nuestros amigos animales alcanzan la mano para que también se les tome en cuenta. Ni pex, aquí está el TOP.

Acaba con...

Si con este calor infernal no pudiste ir a la playa, aquí tenemos el remedio ideal en bloqueadores (de ardidas): "Acaba con..." **The Kings of The Beach**, donde, ya siendo un Rey del volleyball, aprenderás completas estrategias y chapuzas para que sigas poseyendo la corona.



Pag 5

El Laboratorio



"SUNMAN" y "SUPERMAN"

Y a propósito de campeones del bronceado, aquí tenemos un par de baterías galvanizadas prestas a asestar el puño en el estómago del mal. Dos prototipos que seguro (luego de leer los detalles) querrás jugar.

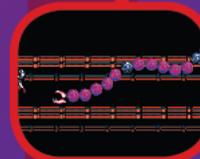
Pag 56



Bajo la Lupa

Fortalezas laberínticas, razas alien que amenazan el equilibrio de algo que se llama Universo, y una casa de la risa infestada de ratas; sí, **Air Fortress**, **Burai Fighter** y **Krusty's Fun House** son ahora pasados bajo el radar para que sepas de qué tratan.

Pag 26



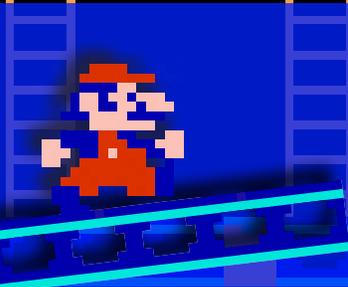
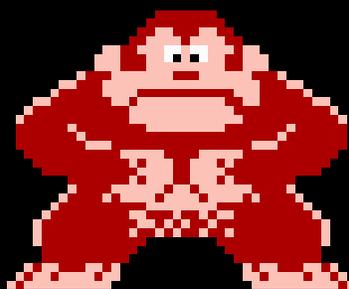
Pag 33

Temas de Interés

Porno y Erotismo en tu NES

Este es un primer acercamiento a esos ingredientes que **Nintendo** prohibió a algunos licenciarios. Lectura e imágenes (ahora sí) solo aptas para mayores de 18.

EDITORIAL



Antes de iniciar con la *sermonosis aguda* de este número, debo decir (a pesar de que hay 3 páginas dentro que así lo advierten) que el presente **MagazinNES** incluye dos secciones de amplia discreción, es decir, no aptas ni para Saecito ni para Mimosa. No es menester seguir encubriendo espectros y tabúes que existieron en torno a la consola, pero tampoco es la intención buscar tales temas prohibidos para que un mayor número de personas se acerquen a esta revista, es simplemente una manera en que consideramos que podemos seguir adelante, trayendo temas de criterio, pero que a la vez permitan conocer algunos “divertidos” episodios perdidos de la consola, temas que entre humo y espejos se suscitaron con mucho misterio. Ya no más.

Pasando a cosas menos serias, en este número hay una veintena de páginas del juego **Kings of The Beach**, no te anticipes al juicio y te invito a leer lo que (al menos) el comentario de portada dice de él. Pensando en que los temas inverosímiles y “particularísimos” del sistema son bien recibidos, verás un **TOP 10** de “Mascotas”, un **Déjà Vu** de “Las Hadas”, y las “Crónicas del Error” en el **Reportaje Especial** (entre otros)... pero ya me estoy metiendo en los terrenos del índice, por tanto, solo me resta terminar con la parte aburrida de la editorial, anunciando que estamos utilizando (y equivocándonos con) otras herramientas de diseño para procurar que el contenido sea de mayor calidad “visual”, con la intención de que te enamores de él por sus imágenes, y que en las letras puedas hallar la parte restante que le guarda correlatividad. Desde luego: no me toca a mí decir lo que debes sentir, o asegurar que estos cambios serán de tu agrado, por eso aquí está la prueba del delito: un nuevo **MagazinNES**, enterito para que lo despedaces a tu gusto.

Y bien, si la pupila ya comienza a ejercer su fuerza de gravedad extrema, es porque (por hoy) aquí se termina la terapia de sueño, y comienza el ejemplar.

Bienvenido.

-Tygrus



MagazinNES

TIENE PARA TI

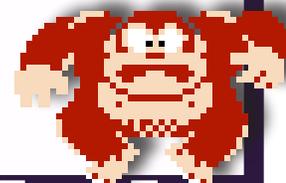
Natural Born Heroes



Deja de azotar el control y recordar ascendencias: aquí tienes la clave para difíciles jefes, duros niveles, y una que otra pista que hará del juego más quisquilloso, una superable y/o tolerante experiencia.

Reportaje Especial

Y nos metemos hasta las cloacas con tal de traerte un reportaje que cubre investigación, curiosidades, análisis, y otros elementos de las muchas caras del videojuego. No te lo tomes tan en serio: ¡es para pasarlo chispa!



Recomendaciones MAME



Damos un respiro a la consola para irnos a las voraces maquinatas... virtualmente, que para eso esta MAME, y su vasto catálogo de "tragaperras".

TOP 10



Acontecimientos, personajes, juegos, o cualquier otra categoría que se pueda puntuar la podrás ver aquí. Olvídate del viejo esquema que puntúa el juego más vendido o el supuesto "mejor" juego: aquí se vale puntuar hasta barros y espinillas a punto de reventar, que eso sí no tiene ni temporalidad, y quizás ni lógica, pero ¡qué diablos!: es divertido puntuarlo, sea chico, sea grande, chipote chillón, chipote con sangre.

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

Revista **NO** oficial de

Nintendo®

magazinness.blogspot.com

EN PORTADA

KINGS OF THE BEACH™

Hawaii, Río de Janeiro, Australia, y las playas más calientes del mundo se preparan para recibir a los reyes del voleyball playero, porque este deporte itambién se juega en el sistema **NES!**

Más de uno se preguntará cómo es posible que, un juego de horribles gráficos como este (si es que no adoras el pixel), pueda ser el poseedor de la portada, pero cuando en unos minutos de juego entiendes el control, su versatilidad, y la atmósfera retadora de que se provee, te maravillas de lo simple y atractivo que resulta, y quizás ni querrás quitarle las uñas de encima por un muy buen rato.

Pero pasa algo: conforme avanzas en el juego intentas descubrir el secreto del mismo, algo que te permita (como incrédulos por naturaleza que solemos ser los videojugadores) corroborar que es un juego mediocre, pero ganas y pierdes, sudas y no le encuentras fallos, y es porque a pesar de que por principio de cuentas pudimos quejarnos de los gráficos, el realce del control sigue siendo magnífico.

¿Continúas elucubrando maquiavélicas teorías anti-pixel?... ¡atención a ese balón clavado!, un chispazo instintivo hará que uses el control para que tu jugador siempre el mentón en la arena, y estire los brazos para salvar esa bola que va directo al ángulo al poste), en algo como un nuevo proceso de distensión de ideas que culmina adentrándote más y más en el juego; y eso no es todo pues, habituado a los gráficos, comienzas a notar que los personajes tienen simples pero idetalladas animaciones!: percibes la caída y flexeo de las muñecas cuando hay remates, el elástico movimiento de una volea, el cuerpo rígido para hacer un bloqueo, o el martilleo de contrarremate al ser hecho en pleno aire.



El arenal está listo para tus manos de seda, ¿por dónde empezamos?



No olvides registrarte, ni dejar tu firma ahí donde dice la fresca chica



El festejo y la frustración son comunes en este deporte



Como recordarás, este juego ganó el **TOP 10** del número 2 de **MagazinNES** (juegos para 4 jugadores), y no es para menos: el juego no pierde ritmo aún estando los 4 jugadores inmersos en el festín del partido. Y como quiero dejar constancia de lo bien que se conduce, **Kings of the Beach** no solo se queda con la portada de este número, sino que también viene pisando fuerte por el **"Acaba con"** que incluyo de él, donde te invito a seguir la lectura.

Si aún así sigue sin convencerte, piensa que al menos habrá diminutos bikinis, sol, festejo, y una que otra "cabreada" que dará para que te rías dos que tres veces... quizás con ese sensacionalismo en puerta (a la par de la propuesta del juego), el título consiga su objetivo.

ACABA CON...

KINGS OF THE BEACH™



KINGS OF THE BEACH

Publicista: Konami-Ultra

Desarrolladora: Electronic Arts, Inc

Año: 1990

Género: Deportes

Número de jugadores: 4

Puntuación: 8

Autor Tygrus

A modo de Introducción

El Volley Ball es un deporte de muchos jugadores en cancha, esperas a que la bola vaya a tí para sentirte parte de, y así, tan pronto tienes oportunidad de hacer un toque, te quedas a la espera de una nueva oportunidad, y quizás (solo quizás) en algún momento figurar. Algo aburrido.

Pero ¿qué pasa cuando el número de jugadores se limita a 2 por bando, y donde las asistencias entre ellos son constantes y obligatorias?... ¡claro!, significa que tendrás que mover el esqueleto sin descanso, y de igual modo pasa con **Kings of the Beach**, que tiene como primer punto bueno (para tratarse de un juego de deportes) el no tener que quemarse los dedos con forzosas direcciones y constante botonazo, puesto que permite a los dedos tener el descanso justo para que el juego mismo te atrape a los pocos minutos. O tal es mi parecer y sugerencia, que para ello ahora veremos un detallado relato de lo que este juego tiene para ofrecer, con estrategias para los partidos, perfiles, carátulas, curiosidades, y otra serie de cosas.

Iba a decir que tomaras tu short y tu balón playero, pero ello no es necesario, puesto que el juego es tan noble que te hará sentir como si los tuvieras... ¡claro!, desde el punto de vista de los vj.

Historia

(¡Claro!, este juego también la tiene)

Mira la foto: son los 50's y los vagos playeros emigran al gran Beverly Hills. Desconocidos nos son los clichés de ir a la playa para el lige, y el volley ball (por no necesitar de costosos instrumentos, ni de decenas de reglas registradas ante una federación) es solo eso: un pseudo deporte para perder el tiempo. No hay audiencias. Cero publicidad lacrimosa. Nada de trofeos, ni de parejas de muñecas con cómodos bikinis, gafas oscuras y viseras, haciendo números y signos con los dedos en sus glúteos: los chicos son reyes dentro de sus propios castillos de arena. Y nada más.

Hoy el deporte se ha ensanchado, sobre todo en sitios como el Sur de California, no obstante que también se practique en rincones lejanos como Honolulu, Río de Janeiro, y Sidney.

El auge ha sido tanto que los premios pueden llegar ihasta los 100,000 dólares por torneo!, así que si sigue existiendo el estereotipo de que dicho deporte solo lo juegan aquellos que se andan por la vida sin nada que hacer, ahora ese parecer es alumbrado por la reluciente y clarificadora luz del oro y la fama, mismo brillo que bronceará a nuestros campeones si quieren conseguir su propia meta. Por supuesto, hay cosas que siguen siendo iguales, como el hecho de seguir siendo (sobre todo) un rey de la playa, por encima de los cetros y la fama, simplemente un Rey. Y claro, no pueden faltar las reynas, pero estas no usan estola ni corona, sino SOLO un diminuto bikini con puntos de leopardo... ¿qué más podría necesitar un Rey?...



CARÁTULAS



Pantalla Principal

La clásica presentación negra (de muchos juegos de NES) es sustituida por un mar y paisaje llenos de vida... ¿quién no querría intentar este juego?



Manual

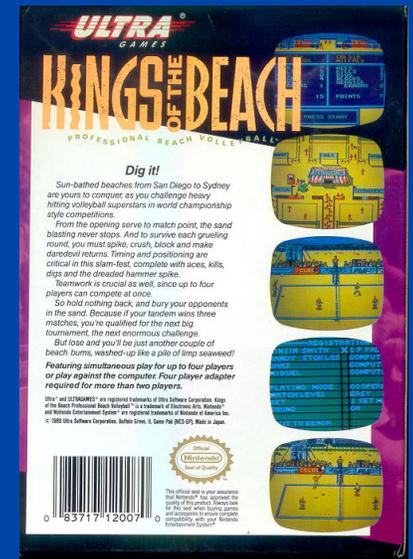
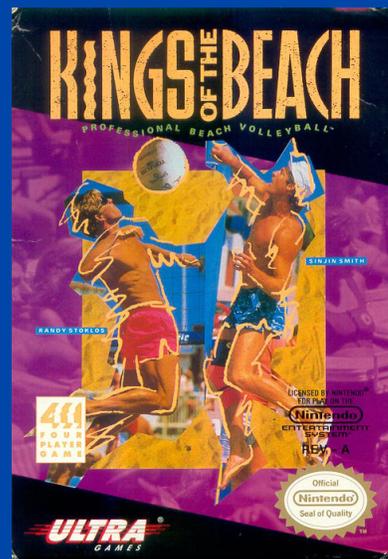
No hay gran cosa por mencionar, excepto que (como los últimos manuales de Konami / Ultra) viene monocromático



Cartucho

Mismo dibujo que el de la caja. Lo curioso es que las personas que ves ahí sí son los protagonistas de este juego, cuyos nombres puedes ver en los recuadros azules que están a cada lado (respectivamente).

Caja



Hablando de carátulas, la caja es la más identificable de este juego, simulando "al vuelo" el movimiento de los jugadores y la trayectoria del balón, al ser trazados con greda o plumón. Observa también que se trata de un collage sobre fotos reales (arte que continúa en el reverso de la caja), al que se le ha incluido una transparencia morada... ahora puedes saber cómo fue que nació la portada de este número.

No nos olvidemos de los gruesos trazos negros en lo alto y bajo de la misma, que a mi parecer exageran los ya de por sí abundantes detalles (también considerados para la portada de este número, anda a mirar).

Movimientos



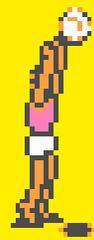
Servicio

También conocido como saque. Tienes la opción de elegir dos saques desde el suelo o uno desde el aire. Los de tierra no requieren tanta precisión, pero serán con poca fuerza. El saque por aire requiere precisión, pero si lo haces bien harás un riflazo.



Fildeo

Es la manera más fácil de dar el primer toque al balón (mira las reglas para entender más al respecto): el jugador junta sus manos y hace un puño, matando el balón con los pulgares en un movimiento ascendente. También sirve para colocar el balón al compañero cómodamente, para que dé el segundo toque.



Volea

Con frecuencia es el segundo toque cuando se tiene posesión del balón (también puedes hacer el primer toque al balón con una volea cuando contestas un servicio). Consiste en recibir el balón con las yemas de los dedos cuando este viene bajando. Este toque sirve para colocar el balón a la altura idónea, donde el compañero podrá hacer un veloz y fuerte remate.



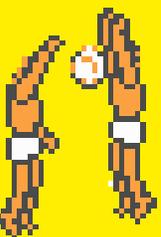
Clavada o Remante

Estando el balón a unos centímetros de la parte alta de la red, el rematador está en condiciones de saltar y asestarle un fuerte y rápido manotazo para reducir las probabilidades de que el equipo contrario pueda contestar el tiro.



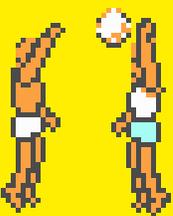
Mortal

Cuando un balón está fuera del alcance de las manos, no todo está perdido, pues el jugador podrá tirarse hacia este, y estirar la mano para intentar salvarlo.



Bloqueo

Cuando un jugador salta para hacer un remate, el otro puede saltar y levantar los brazos para intentar bloquear el balón, a fin de que caiga en el terreno contrario. No se debe tocar la red, pues si lo mira el árbitro podría dar o quitar el punto según su juicio.



Globito de aire

Cuando saltas para hacer un remate, y el contrario salta para intentar hacer un bloqueo, puedes cambiar el manotazo al balón por una bola suave y elevada que pasará arriba de él. Perderá fuerza, pero no podrá ser bloqueada por el rival. Cuando haces el tercer toque con un fildeo o volea (en lugar de rematar), se obtiene el mismo efecto de "globito" pero hecho desde tierra.

Reglas



Un partido de Volley Ball se juega a 1, o a (2 de) 3 sets. Cuando se juega a 1 Set hay que juntar 15 puntos. Cuando se juega a 3 sets cada set se culmina con la obtención de 12 puntos.



Debes ganar un set con al menos 2 puntos de diferencia, de lo contrario la puntuación se irá incrementando indefinidamente hasta cumplir esta regla.



Un punto solo puede ser contabilizado cuando haya sido tu equipo quien realizó el servicio (saque), de lo contrario será solo el servicio el que pasará al equipo contrario, pero sin sumar puntos para ninguna parte.



Cada equipo puede tocar el balón hasta tres ocasiones antes de enviarlo de regreso al terreno rival, pero el mismo jugador no puede tocar la pelota ni dos ni tres veces seguidas, debe intercalar los toques con su compañero del siguiente modo:

1° Toque- Matas el balón al tiempo que lo pasas a tu compañero.

2° Toque- Tu compañero lo acomoda para un tercer toque.

3° Toque- Haces un remate.

La jugada puede hacerse en dos toques (matas el balón, y tu compañero lo devuelve a terreno contrario), pero generalmente las jugadas se estarán haciendo en tres tiempos. Estúdialos, y veremos como sacar provecho.



Controles

Para una mayor comprensión de los controles, dividiremos esta sección en 3 puntos:

1.- SERVICIOS



1.1 Servicio fideado: muévete con las direcciones arriba/abajo, cuando estés listo oprime A y B al mismo tiempo. Si oprimes arriba o abajo cuando haces el servicio, mandas en esas mismas direcciones la bola. Este servicio es el más fácil de hacer, pero también permite que el rival reciba el balón cómodamente, pues este viene describiendo una "n" abierta de las patas. NOTA: si oprimes "atrás" al momento de golpear el balón, este no pasará la red, y perderás el servicio.

1.2 Servicio con manotazo: muévete con las direcciones arriba/abajo, y cuando estés listo oprime A o B para lanzar el balón hacia arriba. Cuando el balón esté justo sobre tu cabeza oprime B para lanzarlo de modo recto (pasando apenas 5cms por encima de la red). Si oprimes arriba o abajo cuando haces el servicio, mandas en esas direcciones la bola.

Debes ser preciso al momento de golpear el balón, o de lo contrario caerá a la arena con más pena que gloria, y perderás el servicio.

1.3 Servicio aéreo: muévete con las direcciones arriba/abajo, y cuando estés listo oprime A o B para lanzar el balón hacia arriba. Cuando el balón apenas comience a bajar oprime A para saltar y darle un fuerte manotazo y que llegue rápido al terreno rival. Si oprimes arriba o abajo cuando haces el servicio, mandas en esas direcciones la bola. Este es el servicio más difícil de dominar, pero también con el cual puedes meter en aprietos al rival, y hasta podrías derribarlo obteniendo un valioso punto desde el servicio, también conocido como "saque as".

2.- BALÓN EN JUEGO

El juego sobrentiende dos movimientos de tu parte: cuando golpeas la bola sin oprimir ninguna dirección del control, esta irá a donde se encuentra tu compañero (esto lo hace sencillo de jugar, y evita frustraciones mayores), o si ya es el tercer toque entonces la bola irá al terreno contrario. El otro es cuando (guiándote por la sombra del balón) te diriges a donde caerá el balón: el CPU te ayuda corrigiendo, colocándolo, y fijando tu posición, así no tendrás que preocuparte por dar un paso en falso en un instante crítico. Estas ayudas del CPU son en cualquier nivel de dificultad, y de verdad que son valiosas para que te centres en el resto del juego, que de por sí ya ofrece reto y buenos cálculos.

Recordemos la regla acerca de que tu equipo puede tocar hasta 3 veces la pelota antes de devolverla. Esto será común en la mayoría de los partidos (las excepciones las marcaré en la parte de las estrategias), pues con el primer toque es con el que la recibes de tus contrarios (le llamaremos "matar la bola") y al mismo tiempo la pasas a tu compañero, el segundo toque lo hace tu compañero para "acomodarte" la bola, para que en el tercer toque tú hagas un "remate". Cabe aclarar que el papel puede invertirse, y ser tu compañero quien dé el primer toque.

Bien, aquí viene el poderoso y divertido gameplay de este juego:

(continua en la siguiente página...)

Modos de Juego



Práctica de fideo (BUMP)

Presiona A cada vez que el entrenador te pase el balón para fidearlo. Presiona Select para salir.

Práctica de volea (SET)

Juegas los tres toques de la regla del Voley, pero aquí solo practicarás el segundo toque con una volea, tu compañero hara el resto de la jugada. Con Select terminas el entrenamiento.

Práctica de clavadas (SPIKE)

Presiona A + B para hacer la clavada, o agrega la dirección "atrás" para practicar globitos. Presiona Select para salir de esta playa.

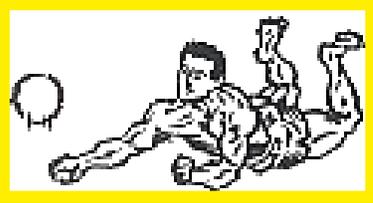
Opciones (REGISTRATION)

Aquí eliges el número de jugadores (hasta 4 jugadores en modo competitivo), también eliges si jugarán en modo cooperativo o competitivo. Otras opciones que hay son: el nivel de dificultad (fácil, normal, difícil), el número de matches a disputar por partido, y la oportunidad de desactivar o activar el sonido de la muchedumbre y la música (mi recomendación es que lo dejes con sonidos y música).



(continua en la siguiente página...)

2.1 Primero y segundo toque:



CRUCETA: Mueves a tu jugador y das dirección a la pelota, cuando diriges la cruceta hacia un balón que esta lejos entonces tu jugador hará una clavada "mortal" para intentar salvarla. Es en automático, no necesitas presionar botón alguno.

BOTÓN A: Fildeo.

BOTÓN B suave y rápidamente: Volea suave y corta.

BOTÓN B presionado y mantenido: Volea alta.

A + B: Bloqueo, pero antes de dar el primer toque al balón.

A + B + Atrás/Adelante: Bloqueo empujando el balón con una mano, al momento que el rival remata (también conocido como "bloqueo kong").

A + B: Remate, pero solo al momento del segundo toque.

2.2 Tercer toque:

CRUCETA: Mueves a tu jugador y das dirección a la pelota

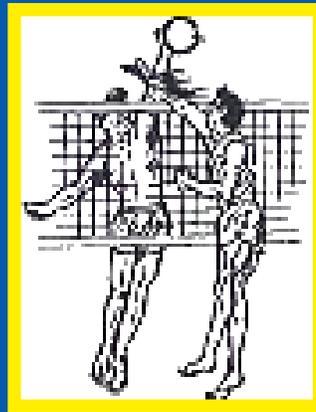
BOTÓN A: Fildeo

BOTÓN B suave y rápidamente: Volea suave y corta hacia el terreno contrario

BOTÓN B presionado y mantenido: Volea rápida y alta hacia el terreno contrario

A + B: Remate

Atrás + A + B: Remate haciendo un globito de aire.



3. OTROS

RECLAMO: Oprime SELECT cuando sientas que el árbitro dió mal un punto, así tu jugador ira a decirle al árbitro hasta de lo que se va a morir por lo cegetas que está. La primera vez te sacará la amarilla, pero para la segunda, si sigue sin proceder tu reclamo, entonces perderás un punto, aunque si sí procede serás tú quien gane un punto. ¡Detallazo!



Encuentro amistoso (MATCH)

Hasta cuatro jugadores pueden jugar a este juego a la vez (en modo competitivo solamente). Sin embargo, será necesario tener alguno de los adaptadores para 4 jugadores (mira la sección "**CONSTRUCCIONES**" de este mismo número).

Torneo (Tournament)

Se compone de 5 escenarios: California, Chicago, Hawaii, Río de Janeiro, y Australia. Cada escenario consta de 3 partidos, al final de los cuales nos dan un password. Este modo solo es para 2 jugadores.



Password

Cuando inicias un juego te dan a elegir si será desde el inicio, o si prefieres introducir un password. Si eliges continuar deberás anotar el password: con izquierda o derecha giras las letras, y con el botón A las vas fijando y pasando al siguiente espacio.



Jugadores

Sinjin Smith



PESO: 94 Kgs
ESTATURA: 1.90 Mts
Ranking en la AVP: 1
Color de camiseta: rosa

Sinjin es el jugador más exitoso en la historia del volley ball playero, y no solo eso, sino que también es el atleta mejor pagado del mundo. Su éxito estriba en que es el super defensa del Volley ball playero, y el maestro de la clavada. Junto con su compañero Randy Stoklos forma el equipo más dominante del actual torneo.

Randy Stoklos



PESO: 106 Kgs
ESTATURA: 1.90 Mts
Ranking en la AVP: 1
Color de camiseta: No usa camiseta

Apodado "trueno vainilla", Randy es el jugador más dominante en la playa. Su secreto está en que intimida al contrincante con un servicio aéreo "asesino", y con su devastador bloqueo de un solo brazo (llamado "kong"). Es el segundo atleta mejor pagado de todo el mundo, y ha hecho equipo con Sinjin desde 1982.

Calvin



California
Color de camiseta: verde

PARTIDO 1: Calvin es el jugador más débil de las competencias; se necesita un buen saque para tirarlo hacia atrás (y ganar puntos). También es un jugador débil porque aún una bola elevada y previsible puede irsele entre las manos.

PARTIDO 8: Mejora su técnica, pero sigue prefiriendo el juego controlado, con balones lentos, y solo se ocupará de poner balones cerca de la red para que su compañero los remate.



Wilfred



California
Color de camiseta: blanca

PARTIDO 1: Wilfred es reservado, pues casi no se mueve por su territorio, y solo se dedica a contestar los tiros que vayan hacia él. Es más certero que Calvin, pero no se le nota el hambre de triunfo. El duo de Calvin y Wilfred es un desastre aún eligiendo la dificultad más difícil del juego, pues no arman ningún cuadro aéreo.

PARTIDO 14: En el partido 14 Wilfred vuelve por la revancha, pero ahora haciendo equipo con Arnie. En este nuevo encuentro destaca por la fuerza con la que mete balones hasta la esquinita de la cancha si así lo desea, siendo tanto o más fuerte que J. Stevenson (fuerza que usa para despejar balones, más que para rematarlos).

El remate sigue siendo su punto débil, y se le caen las pelotas que tú bloqueas.

Selznick



California
Color de camiseta: rosa

PARTIDO 3: Selznick es de los jugadores medios, pues ya no es tímido como el resto de los participantes, siendo que buscará la pelota por los aires, sea para defender su terreno o para tirarla al tuyo. Juega más a la ofensiva que a la defensiva.

Lester



California
Color de camiseta: amarilla

PARTIDO 2: Lester pertenece al rango de los jugadores tranquilos pero miedosos. Siendo defensivo, deja muchos de sus intentos por salvar la bola en solo eso: un intento.

Sin embargo, hay que tener cuidado con sus "globitos", pues llega a simular que retacará la bola, cuando en realidad lo que quiere es solo empujarla a los sitios donde no la alcanzarás.

PARTIDO 5: Buscará venganza, ahora atreviéndose a hacer clavadas, aunque sin dirección y con poco estilo, en sí sigue absorbiéndose a la defensiva, incluso en el juego aéreo.

Mack



California
Color de camiseta: sin camiseta, camiseta azul (partido 11)

PARTIDO 2: Mack, pese a ser tranquilo, de repente se vuelve ofensivo, buscando pelotas en el aire para rematarlas en tu terreno, incluso con "globitos" como los de Lester. Lo más peligroso de Mack es que hace equipo con Lester, y así esta dupla tiene ataque y defensa pobre, pero ataque y defensa al fin y al cabo.

PARTIDO 11: La derrota del segundo partido hizo que Mack ahora sea un tanto más osado, atreviéndose a sacrificar terreno con tal de hacer o atajadas o tiros, pero sigue careciendo de inteligencia para acortar distancias (alguien debió explicarle eso de los catetos y las hipotenusas), y no se hinca aunque esté viendo el temblor.

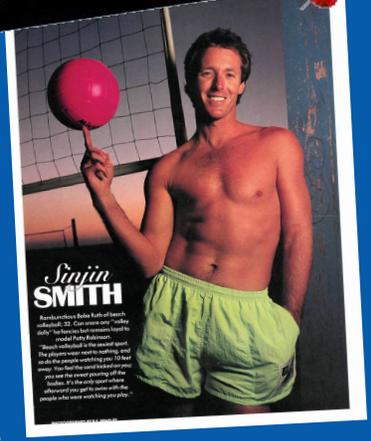
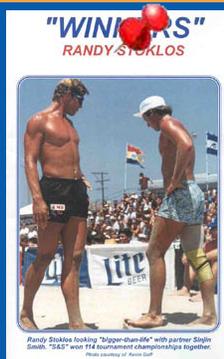
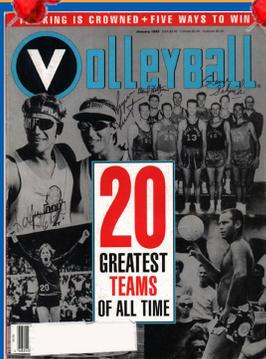
V. Hagen



California
Color de camiseta: verde, rosa en el partido 5

PARTIDO 3: V. Hagen es uno de esos defensas con el corazón puesto en su lugar, pero la fuerza e inteligencia paseándose por algún lado. Él juega más a la defensiva, y buscará colocar la pelota en la posición satisfactoria para que Selznick haga el medio punto que le corresponde.

PARTIDO 5: Ahora fungirá como atacante, saltando mucho y procurando meter la bola en los ángulos descuidados. La resistencia de una cadena se mide por el eslabón más débil, y mientras tenga a Lester de su lado, no sobresaldrá mucho que digamos.



Arnie



Chicago
Color de camiseta: sin camiseta

PARTIDO 4: Este jugador es dócil, y no presenta mucho juego ni aéreo ni por tierra, ocasionalmente es atrevido, pero parece actuar más por instinto que por iniciativa. Haciendo dupla con Gunter no presenta gran juego, y según yo, es un equipo por abajo del de V. Hagen y Selznick, aunque hay que hacer notar que se da sus paseadas, y no se queda tan pasivo como Calvin, Lester, y compañía.

PARTIDO 14: Para la semifinal, Arnie muestra más movimiento de pies, y se mantiene atento a la bola de tal forma que no perderá balones bajo la red como le ocurre a Wilfred.

Con toda la entereza que puede dar, solo llega a ser un jugador mediano.

J. Hanley



Chicago
Color de camiseta: verde, sin camiseta en el partido 9 (short blanco)

PARTIDO 6: El fildeo es lo suyo, así como el juego estudiado. Esto quiere decir que no va por las clavadas, sino que prefiere el juego desde tierra, pero poniendo buenos pases a Hansen para que concrete jugadas. Es bueno, solo que de vez en cuando se queda quieto, y deja perder bolas como si se desconectara del mundo.

PARTIDO 9: Luego de unas pataditas psicológicas (y con el orgullo picado), John Hanley vuelve por la revancha, pero en esta ocasión procurando poner mayor énfasis en bloquear las clavadas. Con todo y eso, el nativo de Santa Bárbara sigue siendo lento.

Si no fuera por su dupla (J. Stevenson), este partido pasaría sin pena ni gloria, y gracias a ese mismo conjunto es uno de los encuentros más lúcidos y disputados del juego.

Gunter



Chicago
Color de camiseta: blanca

PARTIDO 4: Gunter, pese a parecer fuerte, se me hace que es de los jugadores más débiles del juego, sin embargo, es más inteligente que los hasta ahora vistos, pues buscará los rincones donde ni tú ni tu compañero puedan alcanzar la pelota, y si nota que no tiene oportunidad de rematar un balón, optará por solo fildearlo, dándote oportunidad a que recuperes el dominio sin mucho problema.

PARTIDO 8: Cambia su táctica de colocar balones en puntos de difícil alcance, por clavadas de bajo/mediano potencial, aunque a veces esa misma potencia puede resultarle contraproducente en un bloqueo, pues no es tan bueno para rescatar balones comprometidos cercanos a la red.

Hansen



Chicago
Color de camiseta: sin camiseta

PARTIDO 6: Jugador diestro y experimentado es este Hansen, pues no teme ir por el balón y salvar puntos que parecían perdidos. Juega más a la ofensiva que a la defensiva, y suele picar bolas aún a ras de la arena.

Kahuna



Hawaii
Color de camiseta: verde

PARTIDO 7: Una dualidad define a Kahuna: pésimo para el juego en tierra, pero experto en el acomodo de bolas en sitios estratégicos. Como receptor y posicionador de bolas para su compañero se defiende bien, aunque como dije, no es la perfección andando. Kahuna es un jugador tranquilo, y lo demuestra en su juego aéreo "globito".

J. Stevenson



Hawaii
Color de camiseta: sin camiseta
(short azul o verde agua)

PARTIDO 9: J. Stevenson es un buen receptor de balones, además de ser el campeón de Hawaii (imagino que porque tiene más fuerza en sus remates), aunque también suele colocar el balón casi con la mano en sitios de difícil acceso, donde la fuerza no es gran problema (cosa difícil para el resto de los jugadores de San Diego, Chicago, y Hawaii, que con trabajos la llegan a la parte más alejada de la cancha). Así pues, la fuerza media que imprime al balón es uno de sus talentos, pero donde falla es en el bloqueo, y es pésimo para contrarrematar sus propias clavadas bloqueadas.

PARTIDO 12: Sigue su misma estrategia, aunque buscando los ángulos alejados de la cancha como intento de clavarte puntos. Sigue siendo un jugador medio, más enfocado a la recepción, y cuando le toca clavar, lo hará con "globitos".

Mano



Hawaii
Color de camiseta: blanca

PARTIDO 7: El fuerte de Mano es el bloqueo de balones, pues sabe donde colocarse para tal fin. Como ofensivo y bloqueador principal se guía por la estrategia para colocar y cubrir balones, aunque suele tener errores de decisión, y los balones que le vengán bien colocados para retacar solo los pasará de la red con un toque, sin comprometerse a mucho.

PARTIDO 11: En la recepción Mano es malo, pero a estas alturas del torneo algo se le quedó en la cabeza (sin hacer mofa por estar rapado), y eso que se le ha quedado es el aprendizaje de que si quiere ganar tendrá que tener más valor para ir por las bolas, sea por tierra o por aire. En resumen, es uno de los jugadores medios que no te darán gran problema.

Raoul



Rio de Janeiro
Color de camiseta: blanca

PARTIDO 10: No logro precisar qué es lo que le falta a Raoul, pero de entrada se siente ligero el muchacho, y al igual que Amando se pasea por su terreno como para despistar o buscar hacer triangulaciones, y así colocar el balón en situación difícil de salvar por nosotros. Entra en la categoría de medios-altos.

Amando



Rio de Janeiro
Color de camiseta: verde

PARTIDO 10: Amando juega la posición ofensiva, siendo quien tratará de hacer clavadas, y aunque estas no son su fuerte, son sus movimientos por la cancha los que le dan valor como jugador, de tal forma que puede salvar balones difíciles, y tener buenos ángulos de captura para pasar a su compañero. Le falta fuerza (es común tirarlo con un buen golpetazo de balón), pero tiene colocación.

Powers



Rio de Janeiro
Color de camiseta: verde

PARTIDO 12: Desde que golpeas el balón Powers se mantiene en movimiento, seguro, y no demora en alinearse contigo para bloquear balones. Claro, tenemos de nuestro lado a Randy Stoklos, que lo supera por mucho cuando se trata de bloqueos. No obstante eso, Powers es decidido, y si tú no te decides a ganar, seguro sumará puntos velozmente, casi tan rápido como el movimiento de sus pies.

Es de los pocos jugadores que sabe jugar en equipo, pues dejará pasar la bola cuando sabe que no le toca.

Buzz



Australia
Color de camiseta: rosa

PARTIDO 13: Buzz es otro de esos locos Australianos que les gusta el surf, la cerveza, y por supuesto, el volley ball.

Eso no quiere decir que Buzz sea atrabancado: sabe dejar el anzuelo puesto con bonitas jugadas, listas para que su otra mitad (Regie) haga una de esas fenomenales diagonales que seguro te robarán más de 10 puntos si no sabes de señuelos. Dentro de todo, Buzz es tranquilo y buen receptor, pero hasta al mejor playista el castillo se le puede hacer arena.

Regie



Australia
Color de camiseta: verde

PARTIDO 13: Regie es el maestro de las diagonales, ya que estando en media cancha puede clavar una pelota hasta la arista inferior o superior a su gusto. No sé porqué dicen que Randy es el mejor bloqueador, Regie es astuto como serpiente y calcula bien el tiempo para atajar casi cualquier pelota.

A mi modo de ver: el jugador más valioso del torneo.

Dodd



Australia
Color de camiseta: azul

PARTIDO 15: Pese a ser certero en las clavadas, no posee la fuerza ni el estilo de Regie, amén de ello, Dodd es tranquilo y calculador, muy buen muchacho para la táctica, además de que posee fuerza para llegar el balón lejos. No por nada es el campeón de Sydney, junto a Hovland.

Hovland



Australia
Color de camiseta: blanca

PARTIDO 15: Conservador. Así es Hovland, pero eso no quiere decir que sea tonto, pues tiene una que dos jugadas de seda para colocar el balón ahí donde solo un ultra lance tuyo podrá salvarla.

Él juega a la defensiva, siendo bueno para dar pases, esforzarse más que la mayoría de jugadores para perseguir balones, y hacer uno o dos buenos remates en red pero a la usanza de los globitos. Es uno de los mejores defensas del torneo, y eso lo dice todo.

Su parecido con Johny Cage (Mortal Kombat) es producto de la coincidencia.



Partido 1 (VS Calvin y Wilfred)

Sí, ambos están intimidados porque tu equipo es el mejor del mundo, pero si no sabes hacer clavadas y remates aéreos, pueden ganarte por inexperto.

Puedes abusar de la volea, y así ganarás puntos. Recuerda que puedes dirigir el balón con la cruceta, así que aprovecha para tirar la bola al sujeto de verde, quien hasta con un soplo de brisa Californiana se caerá.



Tómalo con calma, que en este partido no vas a bloquear ningún remate.

Partido 3 (VS V. Hagen y Selznick)

V. Hagen (verde) jugará a la defensiva, y Selznick (rosa) jugará a la ofensiva, así que ya sabes: tira el balón al ofensivo y no sabrá bien qué hacer.

Si no te queda de otra más que vértela con el defensivo (el contrincante en camiseta verde), entonces cambia la dirección de la pelota hacia arriba o abajo (al sitio donde no la saques de la cancha o al que tengas ventaja), pues V. Hagen por lo general espera que los remates le caigan de frente. Cuando tu compañero vaya a bloquear no hagas un segundo bloqueo, pues a Selznick le fascina tirar globitos con mayor lejanía que Lester y Mack.



Partido 2 (VS Lester y Mack)

Me da la impresión de que Mack (tu contrincante que no tiene playera) es el mejor para atacarte, así que cuando tu tengas la pelota, haz los tiros hacia él, pues sabe poco de defensa. De igual modo, los servicios busca colocarlos a donde esté él, pues posee el síndrome de Calvin, y hasta con el roce de un pétalo se caerá.

En ese partido aprovecha para practicar los bloqueos, pero sobre todo, aprende a dejar a tu compañero al frente de la red, y tu cubre la mitad trasera para los globitos de Lester o de Mack. Si notas muy juntos a ambos, tira la bola lo más lejos que puedas de Lester (camiseta amarilla) pues se tirará en la arena, pero es pésimo para salvarla.



Partido 4 (VS Arnie y Gunter)



Pese a ser el cuarto partido, Arnie y Gunter parece que piensan en la inmortalidad del cangrejo. Sus técnicas me parece que están por abajo de las de Hagen y Selznick, aunque Gunter (camiseta blanca) es más estratégico, y si descuidas tu mitad de terreno seguro ahí aventará el balón para ganar un punto.

Las saques hazlos con dirección, y seguro conseguirás al menos 3 puntos por saque "As". No descuides el terreno que te toca cubrir, y tendrás ganado medio partido.

Teme más a tus debilidades que a las "fortalezas" de estos dos, por tanto, sigue practicando y calculando los remates duros al rostro del rival, que los partidos futuros no serán tan fáciles.

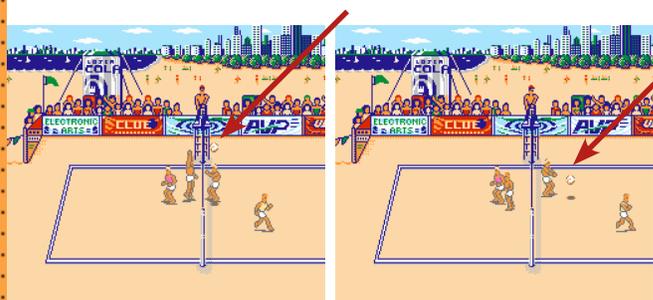
SWAMP E. COLLOS		ARNIE G. R	
ACES	3	ACES	0
KILLS	16	KILLS	21
SAVES	7	SAVES	0
BOUNCE	0	BOUNCE	0
ERRORS	0	ERRORS	0
POINTS	15	POINTS	1

GREAT GOING, GUYS!

PASSWORD: SIDEOUT

Partido 5 (VS Lester y V. Hagen)

Las mancuernas pasadas no ofrecieron mucho potencial que digamos, así que Lester y V. Hagen harán el intento por destronarnos. Lester (camiseta amarilla) es el débil de este equipo, así que cuando atajes la bola procura tirarla a él, pues no es agresivo para devolverla, y seguro por ahí puedes hacer puntos.



Cuidado con V. Hagen, pues ahora como ofensivo saltará para clavar balones, o para bloquearte, así que procura hacer globitos para engañarlo, pues Lester en la retaguardia no tiene mucho juego que ofrecer.

Recuerda además que tu compañero es el mejor bloqueador del mundo... ¡y con una sola mano!, así que déjalo hacer su parte, que para eso le pagan. Aprende a jugar en equipo.

Partido 6 (VS J. Hanley y Hansen)

Este partido es uno de mis favoritos, pues los rivales van por la bola trazando hipotenusas en lugar de hacer catetos y desgastes sin sentido. Puede darse el caso de que veas un hueco en el cual colocar la bola, pero Hansen te aseguro lo tiene previsto para uno de sus lances, así que lo mejor es atacarlo por su talón de Aquiles: su compañero; busca los huecos que está cubriendo J. Hanley (el tipo de playera verde), pues como es bueno cuchareando los balones, seguro no pica las bolas que tires lejos, y con algo de suerte quizás le dé uno de esos lapsus brutus.

Ambos gustan de hacer remates elevados, así que no descuides tu mitad de terreno, o harás ver mal a tu equipo frente a todas esas sexy niñas.



Deja que el rival haga berrinche y te insulte: mientras tú vayas caliente, habla la gente.

Partido 7 (VS J. Mano y Hakuna)

Ahora llegamos a las paradisíacas islas de Hawaii. Mano (camiseta blanca) es experto bloqueando balones pegados a la red, así que usa la técnica de rematar el balón estando 1/4 separado de tu red, y dirigiendo la bola al terreno de Kahuna (camiseta verde), pues no es muy diestro que digamos para defender su terreno.



Este parece un partido amistoso, pues incluso los balones más fáciles de atrapar se les llegan a ir de las manos.

Como tip adicional, prueba a hacer globitos en el aire (Atrás + A + B) para ir comprendiendo el comportamiento de este movimiento... podría serte útil en lo que viene, o incluso en las retas con tus amigos.



WHAT A TEAM!

PASSWORD: GEKKO

Partido 8 (VS Calvin y Gunter)

Tanto Calvin como Gunter han mejorado en su juego, pero siguen siendo unos pusilánimes: Gunter (camisa verde) se atiene mucho al juego pegado a la red (tanto que parece que lo pegaron con kola-loka a ella), por lo tanto, los globitos y la técnica de remate distanciado 1/4 de la red, dan buen resultado.

Calvin, por su parte, sigue siendo temeroso de la bola, y aunque juega más a la defensiva hay bolas fuertes que lo tiran, y sigue escurriéndosele



Traza 8 líneas verticales imaginarias en la cancha (la red sería la cuarta línea), y clava el balón desde la tercera de ellas: no solo tendrás una buena estrategia de gane, sino que cosas tan chuscas como esta pasarán

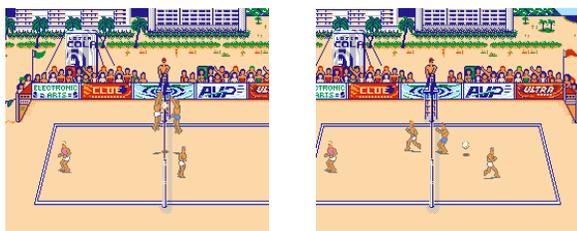
el balón entre los dedos, aunque ya no con la misma frecuencia del primer partido. No hay tanto problema para ganar este partido, pues ambos juegan a volear la pelota, y no habrá problema siempre y cuando hagas uso de tu juego aéreo, y cubras tu área desde las 9 en punto.

WAY TO GO, GUYS!
PASSWORD: TOPFLITE

Partido 9 (VS J. Hanley y J. Stevenson)

A partir de este momento, si tu desempeño ha sido óptimo, prepárate para disputar un solo punto en más de 40 toques, entre remates y contraremates, fildeos, salvadas de último segundo y otras chanchullerías, y esto gracias a J. Stevenson, quien como notarás es un receptor tranquilo que se mantiene en movimiento, y cubriendo su área.

Cuanto te toque saque, procura enviar el balón a J. Hanley (short blanco), pues como dije, J. Stenvson (short azul) es bueno en la recepción. Así, si envías tu saque a rival de short blanco, el segundo toque lo hará J. Stevenson, y el tercero irá para el inexperto J. Hanley, quien seguro solo hará un toquesito desde tierra, o una clavada pero sin tanto poder. Sácalos de balance manteniéndote en movimiento, y usa la estrategia de la finta.

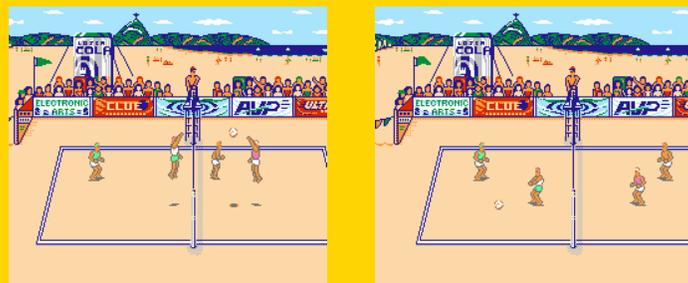


J. Stevenson: uno de los mejores receptores del torneo, es también de los peores jugadores para salvar sus propias clavadas bloqueadas.

Partido 10 (VS Raoul y Amando)

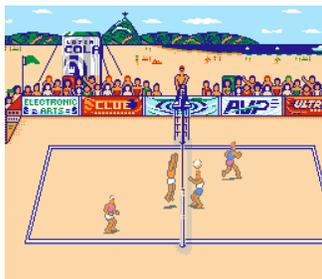
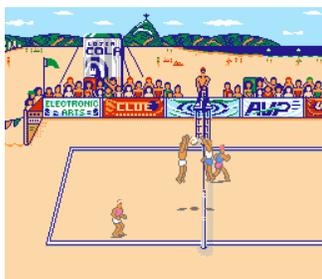
No caigas en el juego presuroso de los Brasileños, ese donde se disputan la pelota bajo la red entre remates de uno y otro lado; en este caso conviene más rematar la bola por aire desde lejos de la red. Recuerda que el jugador ofensivo se mantendrá cerca de la red para hacer remates y bloqueos, pero es fácil burlarse de él manteniendo la distancia, y solo dejando que tu compañero se acerque a ella para hacer su trabajo: bloqueos que seguro se le irán de las manos a Raoul, y que si están bien colocados Amando no podrá salvar. Sigue la disputa de + de 40 toques por punto.

Como este es el décimo partido, seguro ya tomaste la medida a la bola para saber donde coge más fuerza al ser golpeada, así que no temas estampar la cara de tus rivales. Estos tips no significan que te lo tomes a broma: es una reta difícil porque saben colocar la bola, aunque sepan poco de remates.



Olvida la vieja regla de que el remate se hace a plena red: en este juego, el REMATE de 3/4 de cancha es uno de los más efectivos para sorprender al rival

Partido 11 (VS Mack y Mano)



Cuando te toque hacer el saque tira la bola a Mano (camiseta blanca) para que el segundo toque lo haga Mack, y el remate lo haga Mano: tu compañero lo bloqueará, y mano es lento para salvar balones de remate. Este partido resulta fácil pues los contrarios no juegan mucho en equipo que digamos, además de que para un deporte como el volley ball, es intolerante el tiempo que se mantienen quietos.

Juega al remate de lejos, y ganarás sin mucha dificultad, o al contrarremate cuando Mano esté cerca de la red, y también conseguirás puntos sin tanto esfuerzo.

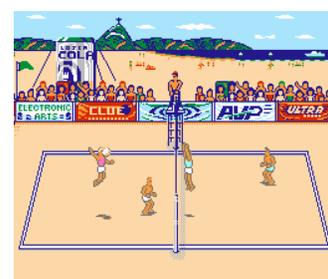
AWESOME ACTION!

PASSWORD: SUNDEVIL

Partido 12 (VS Powers y J. Stevenson)

Este par de sujetos empiezan a ponerse agresivos: no temerán mantenerse en movimiento y marcando cada uno de ellos a su jugador (o sea a tu equipo). Para no complicarte mucho el asunto deja que tu compañero bloquee pelotas a gusto (tú mantente en guardia en tu mitad de terreno), y cuando sea el turno de tu equipo para rematar, usa la estrategia de rematar desde media cancha o 3/4 de media cancha, aventando el balón detrás del apresurado Powers (camiseta verde), quien no logrará salvarla, y J. Stevenson ni siquiera intentará ir por ella.

Adiós al cristo del Corcobado, y vámonos hasta Australia.



Partido 13 (VS Regie y Buzz)

A mi modo de ver, este es el mejor equipo del torneo y esta debería ser la final, pues tanto Regie como Buzz juegan con tranquilidad, método, y pasándose balones cómodamente para hacer remates de fantasía que no podrás devolver fácilmente.

Como ambos no le tienen miedo a que les sorrajes la pelota en su rostro, céntrate en hacer globitos de media cancha hacia la espalda de Regie, así Buzz no correrá a salvarla y a Regie no le dará tiempo ir en reversa por la pelota. No juegues pegado a la red, pues Regie es como un muro infranqueable, es mejor optar por el juego elevado desde la mitad de tu media cancha (que es lo mismo que desde 1/4 del terreno de juego), y cuida la parte baja de la pantalla, que es donde Regie acostumbra tirar sus mortales clavadas en diagonal. El saque mándalo a Buzz (camiseta rosa), así el se verá forzado a bloquear en el tercer toque, y es más sencillo de burlar que Regie.

Hay juegos que son fantasía pura: Regie y Buzz son magia.



Prepárate para las mortales diagonales de Regie, pues solo con tus increíbles reflejos podrás salvar el juego

Partido 14 (VS Arnie y Wilfred)



No hay gran problema con Wilfred (camiseta blanca), pues la recepción sigue siendo su coco.

Cuélalas por abajo y por arriba cuando quieran bloquearte, y recuerda no pegarte a la red para que tu compañero no mande ahí los pases.

Cuando cambias el esquema, y forzas a que el defensivo (camisa blanca) juegue como ofensivo, obtienes buenos resultados, pues no es bueno para clavarlas, y los balones que tú rebotas en la red no alcanza a salvarlos.

No sé si en los encuentros pasados los equipos lo hacían, el caso es que Arnie y Wilfred comenzarán a hacer juego en dos tiempos: uno de ellos mata el balón, y el otro no esperará a devolvérselo para clavarla, sino que en el aire hará la clavada, tratando de sorprenderte. A este respecto, Arnie (camiseta blanca) se inclina por las clavadas, y Wilfred (sin camisa) por los "globitos", tratando de colocarlas lo más lejos del defensor (o sea tú).

Procura el engaño de rematar la bola despegado de la red, y dale efecto arriba o abajo, y no tiene porqué haber problema.

Partido 15 (VS Dodd y Hovland)

Al fin la final, contra los hasta ahora Reyes Australianos del Volleyball playero.

Como ya superaste a Regie y Buzz (partido 13), este final parece solo de exhibición, pues no es tan difícil como la citada.

Lo primero que identificamos es que Regie y Buzz también suelen hacer el doble juego (como Arnie y Wilfred del partido 14), por ejemplo en la primera foto vemos que Dodd (camiseta azul) quiere sorprendernos colocando un globito donde marca la cruz roja, esto luego de que Hovland recibiese el balón. Ya sabes el truco de este par, ahora no te dejes engañar y contesta ese tiro.



La calidad de ambos es buena tanto en ofensiva como en defensiva, y pueden hacer clavadas en diagonal como Regie, aunque no poseen el muñequero suficiente para hacerlas muy rápidas.



Aunque de tu lado tienes al mejor bloqueador del mundo, Dodd y Hovland son buenos para hacer la mortal, rápida, y dura de contestar clavada en diagonal

Una vez más da buen resultado la táctica de clavar el balón estando despegado de la red, y dándole dirección arriba o abajo, según el lugar donde esté descubierta la cancha. Repite esta táctica, y en breve tú y tu compañero serán (ahora sí) los Reyes de la Playa.

Commodore 64



Por inicio de cuentas, esta versión de **Kings of The Beach** para **Commodore 64** funciona en su gameplay tan bien como la de **NES**.

Los gráficos (como pasa con **NES**) no dan testimonio de lo que se guarece en la programación: un gameplay que raya en el género **puzzle** (pero del **puzzle** que vicia, no del que cansa).



Desafortunadamente, como no era fácil convencer a un usuario de **C64** con trillados ensalzamientos de "computadora", el juego venía con escenas intermedias que seguían paso a paso el curso del torneo, con guiones y esas cosas, así como otra serie de escenas antojadizas (sí, chicas en traje de baño) para al menos intentar venderlo por ese lado.

Los colores, por cierto, fueron "bronceados" en comparación con la plataforma de **DOS**.



DOS



Y para el **DOS**, **Kings of the Beach** supuso una copia del entorno gráfico de su hermanito para **C64**, lo que quiere decir que los personajes y escenarios son similares en forma, pero ajustando la paleta de color para que se ven más "encarnados" (a diferencia de los morenazos que vemos en la versión de **C64**).



El secreto del gameplay no pierde fuerza en esta versión, y aunque nunca tuve una **C64**, estoy casi seguro que la versión de DOS corría a mayor velocidad; no hay tanto problema a ese respecto, pues con el uso de emuladores se puede incrementar la velocidad del juego.

Curioso que el juego no llegara a **Master System**, ni a **Sega Genesis (Megadrive)**, siendo que **EA** tomó las riendas de la programación de las 3 versiones.



Consejos



Los primeros contrincantes son débiles, por tanto, aprovecha cada remate que puedas hacer, procurando dirigir la pelota hacia ellos, pues así conseguirás tirarlos e ir ganando puntos fácilmente.



Cuando juegas solo, tu compañero (CPU) irá al frente, adjudicándose el papel de defensivo y ofensivo a su gusto, por tanto, tu mantente en la mitad trasera de la cancha para cubrir las pelotas que caigan ahí. Nunca te mantengas cerca de él, que él hará su parte como toca.



Traza 4 líneas verticales imaginarias en tu mitad de cancha, ahora mantente en la mitad de atrás (en la segunda línea, yendo de izquierda a derecha), haz el primer toque al balón, y cuando tu compañero haga el segundo toque corre a la tercera línea vertical (ahí es donde tu compañero colocará el balón), espera la bola y haz el remate. Con esto estás abriendo el ángulo e impidiendo que el contrario defensivo bloquee el balón, y será muy probable que al contrario ofensivo no le dé tiempo salvar la bola. Esta técnica es muy útil en el juego.



Cuando remates una pelota, y el contrario haya brincado para hacer el bloqueo, oprime el botón A sin perder tiempo, pues si te bloquea el tiro entonces te dará tiempo de hacer un fildeo para retacar el balón.



Es más fácil matar el balón con un fildeo que con una volea, sobre todo cuando son balones rápidos. Usa la volea para dar pase a tu compañero, y fildea para detener las clavadas del rival.



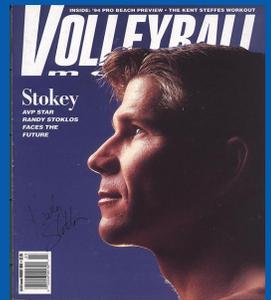
Finta. Si tu compañero va a bloquear, pero se encuentra desalineado hacia arriba del rival que la va a clavar, entonces tú colócate

en la parte baja (el CPU sentirá que el terreno inferior está cubierto por tí, y que el superior bloqueado por tu compañero), pero justo antes de que la remate vuelva a tu posición de las 9 en punto. Con eso, el rival se forzará a hacer 3 cosas: clavarla en la parte superior (ángulo que ya está cubierto por tu compañero); clavarla hacia abajo, cosa que no haría un jugador inteligente porque sería fácil para tí salvarla; y tres: hacer un "globito" hacia las 10 u 11 en punto, cosa que te facilitaría el trabajo, pues la bola cae lentamente y te da tiempo de llegar a tocarla y a acomodársela a tu compañero para un certero remate.

Curiosidades



Los personajes de este juego están basados en jugadores profesionales reales, quienes no solo han destacado en el deporte, sino que también se les ha llegado a ver en revistas del mismo género. Y recordemos que este juego está basado en sus estilos de juego.



El juego, aunque es de Konami / Ultra, fue programado por EA Sports. Si prestas atención verás publicidad (al respecto) dentro del juego.

El detalle del juego



El juego pudo no contar con el detalle de poder reclamar, y seguir siendo bueno; sin embargo, el haber permitido que tu enojo pudiese justificarse de algún modo, te saca unas cuantas risas que por increíble que parezca harán que se te olvide la boba manera en que perdiste puntos.

No pierdas de vista la secuencia del drama: desde el ruidito de enojo, hasta cuando los jugadores patean la arena.



LOS ALIEN NO LE DURARON INI PARA EL ARRANQUE!

THE SIMPSONS™

BART VS. THE WORLD



MATT GROENING

Primero el vecindario...
¡Ahora que el Mundo se coma mis calzoncillos!

Douh!... Para tu Nintendo Entertainment System

Nintendo®
ENTERTAINMENT
SYSTEM™

AKkaim®
entertainment, inc.

Original
Nintendo
Seal of
Quality

RECUERDOS BIZARROS

GYRUSS

Henos aquí estancados con un shooter más como juego "extraño" de esta sección (que si esto sigue así tendré que cambiar el nombre a uno de navectas); y como excusas hay para que baste y sobre, ahorrémonos letras muertas y vayamos a ver qué hay de particular en esta orbita espacial.

Si bien en los ochentas había múltiples paradigmas e infinidad de modos de describir la "presuntuosa" realidad virtual, había también juegos que trataban (en algún modo ingenioso) de explicar este fenómeno de gran trascendencia, es decir, había mucha charlatanería y había experimentos, esto último intentado en videojuegos (acotado por así convenir a la ocasión). Juegos como **Battle Tank**, que con polígonos y líneas fosforescentes proyectaban el eje Z, simulaban muy bien escenarios reales (uno de los objetivos de la realidad virtual). Pero también había cosas no tan "complicadas", que daban un giro de 360° a las ideas antes habidas de los shooters, y no, no hablo de **After Burner**, sino de **Gyruss**.

Aunque no lo creas, este juego fue diseñado por Yoshiki Okamoto (para Konami/ Ultra), quien también hizo **Time Pilot, 1942, Final Fight**, y hasta iparte de la saga **Street Fighter!**; pero ese tema de los grandes programadores quizás lo abordemos desde un **Reportaje Especial**.

Gyruss es un juego conversión de un arcade de 1983 del mismo nombre, su principal característica es que la navecta no avanza ni en vertical ni en horizontal (de hecho ni siquiera en scroll libre, aunque solo fuese un engaño visual como lo he comentado antes), sino que como su nombre lo dice, gira por la pantalla en la dirección de las manecillas del reloj y en sentido contrario, haciendo disparos hacia el centro de la pantalla... ¡algo único que debe testificarse!

Pues sí, hay que ir haciendo círculos con el control, pero con orden y táctica para no chocar con las naves y aerolitos, ni para ser tocados por las balas enemigas. Si oprimas izquierda, la nave solo llegará a las 9 en punto, así que tendrás que oprimir el restante medio círculo superior si quieres que avance hacia las horas del reloj que yacen entre las 9 y las 3.



La mayor parte de los objetos se desplazan en diagonales, a modo de conseguir el efecto de lejanía

Este modo de controlar la nava nos hace sentir que avanzamos por un túnel, y si a eso agregamos que los enemigos, las rocas espaciales, los proyectiles, y algunos fuegos salteados, se generan con escala tomando como horizonte el centro de la pantalla (sea para alejarse o acercarse), tenemos que la profundidad termina de convencernos de que realmente estamos avanzando en ese sentido, dentro de las aristas de un cilindro invisible. También hay estrellas decorando el espacio (sería raro que no las hubiera, no?), y eso mismo termina de hacerte sentir que el centro del escenario te esta chupando.



El juego cuenta con 10 escenarios, que son nada más y nada menos que los planetas descubiertos (hasta 1986) del Sistema Solar y el sol mismo. Un detalle importante es que Neptuno lo presentan como el último planeta (y no Plutón), ¡lo que es real!. El reto del juego comienza siendo sencillo para ganarse tu confianza y que digas "ahh mira, que bien se siente este shooter de círculos, y qué fácil es hallarle el modo", pero conforme te aproximes al sol, verás que no todo es tan sencillo como parece: las naves que se aproximan por el centro comenzarán a llegar más rápido al nivel de tu nave, y otras más aparecerán por la periferia de la pantalla, impactándose al centro para seguir su curso hacia el sol, no sin antes tratar de estallar, y dejando muchas balas algo difíciles de esquivar.

Ocasionalmente hay algunos círculos protectores al centro de la pantalla, que hacen la labor de barricada a tu paso, pues son invulnerables a menos que se abran para hacer algunos disparos, momentos que debes aprovechar para dañarlos. Estos campos son difíciles de destruir, pero son ideales para que te familiarices con los círculos de la nave, pues hay ángulos del escenario desde donde no les harás daño, con lo que tendrás que adaptarte al control y reglas del juego.

Este juego gozo de mediana aceptación en las Arcadas, aunque eso no lo privó de ser adaptado a varias consolas de **Atari**, de **Nintendo** y otras, y a últimas fechas a la tienda de descargas de **X-Box**. Así pues, este es uno de esos juegos que más que raros resultan singulares, y que deberías agregar a tu lista de las 100 cosas que deben hacerse en esta vida, pero eso sí, si vas por el túnel, ¡no te acerques a la luz!



Este malvado se siente abrigado en el sol mismo... ¡es tu deber no dejar que se sienta como en casa!

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

Air Fortress

PASSWORDS

I8TA	Fase 1-Nivel 2
11NA	Fase 2-Nivel 2
KA9I	Fase 1-Nivel 3
5AJI	Fase 2-Nivel 3
6KAI	Fase 1-Nivel 4
TOBI	Fase 2-Nivel 4
8NYU	Fase 1-Nivel 5
NDA4	Fase 2-Nivel 5
2APP	Fase 1-Nivel 6
MA1K	Fase 2-Nivel 6
OS85	Fase 1-Nivel 7
DOMO	Fase 2-Nivel 7
SUGA	Fase 1-Nivel 8
7NDA	Fase 2-Nivel 8

Honey Peach

ESTRICTAMENTE ADULTOS

PASSWORDS PARA LAS CHICAS

RX6502CA	Chica 2
PH3193DH	Chica 3
NA6164WY	Chica 4
DC8051HZ	Chica 5
MO7821YI	Chica 6



Summer Carnival '92: RECCA

Cambiar límite

CHANGE LIMIT
0010000

Oprime RESET. Ahora, cuando veas el texto azul que garigolea oprime SELECT y **MANTÉNLO**. Un texto que dice "CHANGE LIMIT" aparecerá. Ya activado puedes tener (no alteres el número que verás):

Vidas infinitas

Oprime A + B + ↑ + SELECT, y oprime START para regresar a la pantalla principal, e inicia un juego sin haber soltado estos botones (el botón SELECT no debiste soltarlo desde el inicio del truco).



Sound Test

Oprime START e inicia un juego (sin haber soltado el botón SELECT), así llegarás a esta pantalla donde está el Sound Test. Ya que entraste al Sound Test puedes soltar el botón SELECT.

Seleccionar Stage

Estando en la pantalla de **Change Limit**, oprime **START** una vez para ir a la pantalla de presentación, enseguida oprime y mantén **SELECT** y **START**; ahora que entraste al **Sound Test** suelta solamente el botón **SELECT** y mantén presionado únicamente el botón **START**, oprime A + B + SELECT, y verás un número en la esquina inferior derecha. Si oprimes nuevamente A + B + SELECT el número se incrementará (no hayas soltado el botón START o no funcionará el truco): del 01 al 04 corresponden a la primera vuelta del juego, y del 05 al 11 son los de la segunda vuelta del juego (modo difícil), el número 12 corresponde al escenario de Time Attack.



Zanki Attack



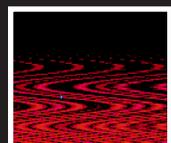
"Zanki Attack" es un modo oculto, el cual toma lugar en la primera vuelta del juego, pero el jugador inicia con 50 vidas. Cuando eliminas a los enemigos pequeños, estos estallan en múltiples balas dificultando las cosas, y los enemigos mayores liberan más de ellas aún desde las partes del cuerpo por donde antes no podían. El Score se determina por las vidas que te queden al final.

Para activarlo oprime y mantén los botones A y B, RESET. Sin soltar los botones A y B oprime **START**, y por último oprime ↑ + SELECT (los 5 botones en total).



Segunda parte del juego

Cuando termines el juego (los 4 niveles con que viene) y hayas visto el final, oprime RESET, y así iniciarás en la segunda parte del juego, con otros 7 nuevos niveles más difíciles que los primeros. Notarás que la presentación ahora es ondalada en color rojo.



BURAI FIGHTER™

無頼戦士

Bajo la lupa

Por: Tygrus



Entre el *Run'n'Gun* de **Contra**, y las lluvias de disparos de los shooters, existió un sub género que conjuntaba algo de ambos estilos de juego. Definido como "shooter de soldados", permitía sumar al concepto otras características, como por ejemplo varios ángulos de disparo (sin sacrificar la libertad de movimiento), detalles que siendo bien adheridos a una trama y control, se proyectaban en juegos dignos de verse. **Forgotten Worlds** o **S.C.A.T** deben estar titilando en tu mente, pero la inventiva hizo verdad a un tercer emisario digno de tal renombre: **Burai Fighter**, de **Taxan**.



Los escudos deflectores de este enemigo compensan su lento avance

Los Burai son una raza extraterrestre mitad máquina mitad organismo vivo, mezquina, ambiciosa, y detentora de un gran poder y armamento, casi como engendrada por **Planeta DeAgostini**. Su objetivo es la conquista del Universo (sin palabras), ante lo cual solo hay una solución: contratacar con nuestro mejor hombre para así frustrar sus planes. Este héroe está equipado con un propulsor cohete a la espalda, más una pistola adaptable. La ficción, como buena mascarada y



No hay modo de sosegar en los escenarios cenitales, es menester dominar el control

base argumental, crea el ambiente propicio para que haya máquinas super equipadas, anélidos cyborg de gran agresividad/dificultad, así como reducidos pasadizos solo aptos para dedos de cirujano, todo ello haciendo click con gráficos de buen talante (con los típicos parpadeos que ya te estarás imaginando), música semi-emocionante que entronca al juego, y un control ágil con el cual hacerle frente al alto reto.



El punto débil de Slime Dragon es la campanita de la garganta

Son 7 niveles los que componen esta aventura, donde hay escenarios de dos tipos: de avance lateral hacia la derecha (el 1, 3, 5 y 7), y escenarios libres en perspectiva cenital (2, 4 y 6). Aclaro que cuando la perspectiva es cenital hay que ir oprimiendo izquierda, derecha, arriba, abajo para interrumpir una dirección no deseada, pues es imposible mantenerse quieto; en el resto de los niveles el control sirve para moverte y apuntar en las direcciones señaladas, y tan pronto como presionas y mantienes el botón de disparo se fijará la dirección del mismo (si deseas cambiar la dirección debes hacer un alto al fuego, fijar la nueva dirección y hacer el disparo); cuesta un poco acostumbrarse a este esquema, aunque cuando lo aprendes se vuelve una gran ayuda.

Y hablando de dificultad, este juego cuenta con 4 niveles: *Eagle*, *Albatros*, *Ace*, y *Ultimate*, que vendrían siendo algo así como *tolerable*, *difícil*, *ultra emperradamente difícil*, y "tiene que ser una broma", respectivamente. Y como advertencia, solo en la dificultad más alta podrás ver un breve y pobre epílogo como final (interactúas con

el botón A), aunque el elogio de Ken Lobb (el programador de este juego, y colaborador en otras joyas como *Ninja Gaiden II* y *Kick Master*) supongo que vale las canas verdes que te saca.



El juego suma puntos por lo difíciles y simbólicos que resultan ser los jefes

Los escenarios no son "espaciales" en su totalidad, pues hay sugerencias en todo momento a grandes complejos autómatas, o nidos alien, y lo mejor es que ocasionalmente la velocidad del scroll cambia para que los sentimientos tengan el encontronazo.

En cuanto a armas, hay lasers, misiles, y anillos, capaces de ser incrementados para afrontar con éxito los enjambres de abejas espaciales, las libélulas, y otros insectoides de un tratado de entomología. Otra característica es poder juntar cristales de los enemigos caídos, los cuales aumentan la fuerza del arma y alimentan una barra de "especial", que no es otra cosa que una explosión muy chula de isótopo de cobalto (eso mismo). Esto es muy útil contra los jefes: criaturas como serpientes, cabezas, naves, o el gran dragón del final, a quienes odiarás y querrás llevarte hasta el mismo infierno.

Llega el fin de la hoja, y no quisiera en este último párrafo arruinar el bonito sentimiento en torno a **Burai Fighter**, pero es mi deber decir que la dificultad desmedida le cambia la cara a cualquier juego, aunque si para tí eso no es problema, entonces no veo porqué no habrías de disfrutar de esta cacería de insectos de más allá del Orbe.

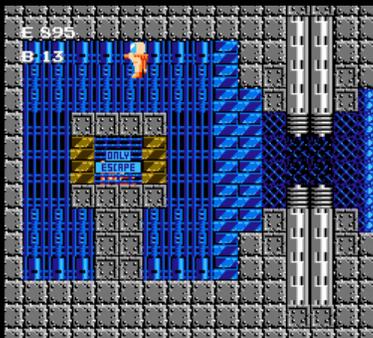
空中要塞TM AIR FORTRESS

Bajo la lupa

Por: Tygrus



Uno de los géneros de ficción predominante en el sistema NES es la odisea espacial. La encontramos en juegos de aventuras, acción, y sobre todo en shooters de todas las perspectivas, y de esto último trata **Air Fortress** (que por principio de cuentas debería llamarse "Space Fortress" para adecuarlo al contexto espacial), con lo que ya tenemos avanzado (y acotado) un buen tramo descriptivo.



Antes de destruir las fortalezas debes saber por donde escapar

Aunque a mí me lo contaron diciendo que una fortaleza espacial pone en jaque al planeta Farmel, son en realidad 8 fortalezas las que habrá que destruir (para qué arriesgarse, después de todo, con amenazas futuras posibles, ¿no?). Eres el agente 82592-Hal Bailman, y como tal debes usar tu traje de astronauta para que no te explote la cabeza en pleno espacio, y usar un deslizador para infiltrarte en cada una de estas

fortalezas, y neutralizar la amenaza que suponen... cualquier parecido con la realidad, ya sabemos que es producto de mentes zafadas.

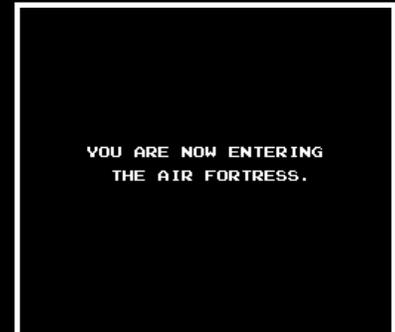
Son 8 fortalezas, y cada una de ellas se sucede en dos tiempos: el perímetro, donde se trata de un shooter con avance a la derecha que demanda un pronto aprendizaje, pues la curva de dificultad aumenta considerablemente entre una y otra fortaleza; el segundo es cuando aterrizas para escudriñar (a flote) la citada fortaleza. En esta segunda misión (shooter de muñecos) tu objetivo es localizar el núcleo y destruirlo, para luego escapar lo más pronto posible. Parece fácil, pero como diría el TRI "es difícil en realidad": cada fortaleza es un laberinto con picos por doquier, repulsores magnéticos, sub núcleos, armas de muchos disparos, agresivos bichejos, y múltiples teletransportadores.



Asteroides, balas, y gravedad, son algunos de los acechos que Hal Bailman AKA la esfinge voladora, deberá superar

Adicionalmente a ello, este es de los pocos juegos espaciales donde el personaje posee una (original) micro gravedad a la que (como sucede con la primera fase de shooter) hay que adaptarse a la voz de ya, además de que va restando unidades de poder conforme se flota (hay que descansar para recuperar algo de aire).

Las descendencias del juego son pocas, como las cápsulas ocasionales que aumentan la energía, o el



Que tiempos, ¿verdad?

número de bombas, así como un signo de + que nos hace invencibles por unos instantes. Gracias a la providencia que este juego cuenta con opción de password, pues seguro cada fortaleza te llevará un buen rato superarla, al punto de cansarte que seguro querrás dejar para otro día la que sigue. Hallar el núcleo es fácil, si se le compara con el hecho de que luego de destruirlo tenemos el tiempo contado para encontrar el trineo que nos llevará fuera, por lo tanto, lo primero que hay que hacer es saber donde está la puerta de salida, luego ir por el núcleo (que se regenera si no te das prisa en estallararlo), y tercero ir a la salida por donde previamente trazamos el escape (deseable tener un mapa, o hacerse uno).

El juego no goza de gran fama, y si por algo se le conoce es por haber sido programado por **Hal Laboratory Inc** (creadores de *Kirby*).

En mis palabras, es un juego frustrante por su encanijada dificultad (que el Universo entre en desesperación: hay que darle una segunda vuelta para ver el final), pero loable por sus dos decentes modos de juego, aunque principalmente por el diseño de la gravedad.

Si eres de las personas que necesita su espacio, este es un juego que te producirá claustrofobia; pienso que es mejor ir por algo con más misericordia.



YOU ARE APPROACHING THE 1ST AIR FORTRESS.

8 fortalezas amenazan la paz Galáctica... ¿no sería más fácil romper el domo de cristal y que se ahoguen todos...?

KRUSTY'S FUNHOUSE

Bajo la lupa

Por: Tygrus



Hoy no habremos de salvar ni mundos ni princesas, sino que nos instalaremos en la cotidianidad: la casa de diversiones de Krusty, el payaso calenturiento de los Simpsons, ha sido invadida por ratas, en el juego **Krusty's Fun House**.



HI KIDS

¡Hola Niños!, esta vez Mel Patifño nos trae... iratas!

Krusty's Fun House es una triquiñuela que no debe ser tomada a la ligera, no obstante que los primeros niveles ofrezcan ningún desafío. Claro, es necesario e importante comprender algunas reglas (carentes de lógica) para saber por donde se encuentra la respuesta al acertijo, cómo lo es el empalmar bloques en el aire, o saber que los bloques en pirámide se mantienen en el aire si uno que está bajo ellos es destruido, u otra serie de comportamientos más complejos como el de los ventiladores, etc.

El objetivo del juego es purgar cada uno de los cuartos de cada nivel de las incisivas ratas, para tal tarea Krusty debe manipular los objetos alrededor del escenario, a fin de llevarlas a una de esas máquinas que las electrocutan o las hacen pomada (operadas por Bart, Homero, Mel, etc.). No todo es acomodar bloques y utensilios en su lugar, sino que a veces hay que hacerlo en un tiempo programado para que la trampa dé resultado, o de lo contrario las ratas escapan y volverán a las andadas.

Regresando a las "herramientas" que habrán de facilitar la tarea, hay bloques de construcción para tapar

tuberías o usarse como escalón, bloques deslizables e indestructibles, trampolines para alcanzar grandes alturas, ventiladores y aspiradoras, y otros más. Krusty, por su parte, puede hacer uso de pasteles para atizar a cuanto ser molesto se le ponga enfrente, así como algunos balines para destruir muros (todos ellos limitados en número).



000000



En una crisis como esta, Bart no dejaría solo a su gran amigo Krusty

En los escenarios no solo hay ratas paseándose, también hay serpientes (que la cadena alimenticia nos dice se comerían a las ratas, pero por alguna razón las han excluido de su dieta), molestos patifños, cañones (¡ay Krusty! cómo pudiste meter armas en un lugar tan divertido), y otras alimañas que tratarán de poner triste al payasito.



000106



La congeladora también es un lugar donde los ratones adoran hacer sus orgi-fiestas

Hay escenarios donde no hay ratas, pero Krusty debe buscar los fuegos artificiales que terminarán por ahuyentar a la plaga.



000660



**-¿Está Zoyla?" -¿Zoyla qué...?
-Zoyla Rata Aplastada... jojoyoy**

Lo que comienza fácil se vuelve pronto un malabar de objetos que debes coordinar adecuadamente para ganarles la partida a las tranquilas y pacíficas ratas, yendo de la resolución de acertijos en cuestión de 5 minutos hasta aquellos que son un verdadero quebradero de cabeza que puede durar por más de 30 minutos.

Este juego también se hizo para el **SNES** (y otras plataformas), y lo digo a modo de comparación, pues los gráficos de esta versión (**NES**) no tienen ni chiste, ni algo sobresaliente, aunque como se sabe, para un puzzle o género afin, eso no es tan importante.

¿Le duelen otras cosas al juego?... lamentablemente sí: la música tiene de emocionante lo que "eye of the tiger" tiene de romántica; no hay lógica suficiente entre algunos objetos y su uso, pero sobre todo, un *replay value* casi nulo, pues una vez que aprendes a resolver los cuartos, el juego se vuelve injugable y algo aburrido. Pero no nos preocupemos tanto, pues dado que el juego cuenta con 5 niveles, para un total aproximado de 50 acertijos en total por resolver, es ahí donde se deja sentir conspicuo, ingenioso e interesante.

Solo me resta decir que con SELECT te sales de un cuarto que no puedas resolver (pierdes una vida), y de ese mismo modo furtivo emprendo la huida de este comentario.

¡SÉ UN GUERRERO!



WCW
WORLD CHAMPIONSHIP SM
WRESTLING

**DÉJATE DE LLORIQUEOS, Y ÉNTRALE A LA VERDADERA
LUCHA DE HOMBRES, EN UNO DE LOS MEJORES JUEGOS...
QUÉ DIGO: EL MEJOR JUEGO DE LUCHA LIBRE PARA TU**

!!! N I N T E N D O !!!



FCI

COMO YA LO DIJO EL GUERRERO: PARA TU NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM



Las leyendas no serían lo mismo si en ellas no existieran

las **hadas**, seres fantásticos protectores de la naturaleza, la

belleza, y la bondad. En este **DJV** sabremos un poco más de ellas, y sobre todo, sabremos de algunos juegos donde se andan metiendo.

Ángeles de la guarda



Dentro del mundo de la fantasía existen unas criaturitas fantásticas (no, no son los pitufos) mitad musa mitad mariposa, las cuales se

ha dicho poseen poderes mágicos limitados, que pueden verter a personas bondadosas mediante un revoloteo de alas y polvo mágico alrededor de la persona elegida, pero además, se dice pueden cumplir pequeños deseos (si se les trata bien desde luego). Claro, no se les podría pedir un **Bubble Bobble 2** original o alguno de la trilogía de **Panesian**, pero con que el día lo hagan ameno ya vamos de gane.

Estos seres mágicos suelen adoptar formas de diminutos elfos femeninos (difícil olvidar las hadas de "El Laberinto del Fauno"), de apariencia grácil y fina (orejas puntiagudas), bellas facciones, alas (de mariposa muchas veces), y mostrar mucha ternura, pues como tales se les asocia a espíritus protectores del bosque, aunque también haya razas entre estas, habitando en cuevas, arroyos, o hasta en las nubes.

Sean Desdémonas, Sílfides de las florestas del Arnheim, o Náyades de sus fuentes, estas sirenas del amor siempre han dado un tinte rosa a la fábula y al cuento, a la fantasía y a los videojuegos.

Mi deseo: que estén en NES

Así de rápido llegamos a los juegos de **NES** donde las hadas hacen sus travesuras.

En **Adventure Island** todo se guarda en huevos: patinetas, hachas, leche, y hasta las hadas.



Cuando **Master Higgins** rompe el huevo donde vive una hada, podrá ir en carrera loca, y ni el fuego ni las rocas ni el maldito pez espada le podrán poner un alto, siempre y cuando la susodicha hada esté en pantalla, sin importar que la musiquita (que nadamás de recordarla se me pone chinita la piel) ya se haya terminado.



A lo largo de su jornada, **Apollo**, el héroe de **Xexyz**, tendrá que rescatar a las hadas

prisioneras de estos parajes. Ellas le obsequiarán premios en pago a su rescate.

En **Solomon's Key**, **Dana** posee un bastón mágico icapaz de crear bloques! (ohhhhhhh), y con él debe ayudarse para rescatar a las hadas captivas de este agujero de penurias y ratas (sorry, pero eso parece).

Llegamos al juego más famoso donde podemos encontrar hadas: **The Legend of Zelda**, aunque a mi modo de ver, estas criaturas juegan un papel muy pasivo, alimentando

Hadas

una pernicioso holgazanería desde sus estrechas fuentes de reposo, donde **Link** puede visitarlas para recuperar su energía. Dicen que nadie vive de amor, pero si te das cuenta **Link** es rodeado por el amor de estas hadas, y eso le devuelve el aliento para seguir en pie, en busca de la trifuerza.



A esta hada se le murieron los arbolitos

Otros juegos donde podemos verlas es en **Dungeon Magic**, **Hydlide**, y algunos más. Así pues, no dejes de buscarlas en tus videojuegos, que en cualquier chico rato te dan una sorpresita.

Y ¡ya vienen! ¡ya vienen! ¡ya vienen!... los **DJV** de "Los Robots", "Egipto", y otros más.

¡Hasta la próxima!

Tygrus



hadas del mal

Aunque la berenjena de **Adventure Island** parece andar en sus días pre menstruales, podría decirse que es una especie de hada malvada. Como castigo a que la saques de quicio, robará tu frutita (o sea energía vital).

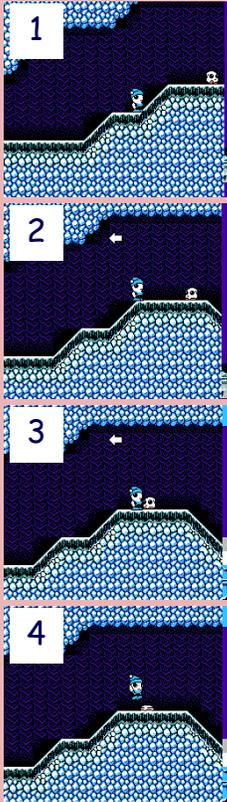
En la leyenda de **Zelda** también hay algo parecido, pues por cada cabeza que cortes al **Gleok**, una hada perversa haciendo el "¡llamas a mí!" se te aparecerá.

El deshacerse de estos molestos bichos también es parte del deber de todo caballero de **Hyrule**.



U.four.IA

¡Bop Loui sabe patinar!



Aunque este descubrimiento bien podría ir en la sección "Truqueando con el Control", no es un truco que funcione de ese modo. Veamos.

Las secuencias que daré son para cuando avanzas hacia la derecha.

Cuando Bop Loui entra a una zona de hielo, apenas dar unos pasos se cae. Bien, haz la siguiente secuencia: → ↘ ↓ (esta última dirección mantenla) y así, aunque Bop Loui no se mueva, avanzará sin resbalar, ¡aún en las subidas! (FOTOS 1 y 2). ¿Quieres más velocidad?... solo repite la secuencia las veces que quieras, y así Bop Loui irá cada vez más rápido: → ↘ ↓ + → ↘ ↓ + → ↘ ↓...

¡Eso no es todo!, pues si haces la siguiente secuencia: → ↘ ↓

(manteniendo las direcciones y sin soltar la última de ellas), Bop Loui no solo avanzará, sino que los enemigos que son como esponjas blancas ¡no le harán nada! (mira las FOTOS 3 y 4).

Estas secuencias también sirven en zonas donde no hay hielo... quizás hasta sirvan para otros bugs.



Primero: derrota a **Bright Man** para que obtengas el *Flash Stopper*. Segundo, ve a enfrentar a la ballena del escenario de **Dive Man**, utiliza el *Flash Stopper* para congelarla (el *Flash Stopper* dura 5 segundos) y haz 13 disparos antes de que se termine el tiempo, ahora sincroniza tu reloj mental para que el disparo 14 lo hagas al segundo 5 y destruyas a la ballena, y cuando esté explotando utiliza el flash stopper nuevamente. La intención es que cuando la ballena esté siendo destruída tu colapses el escenario con el *Flash Stopper* (foto 2), si lo haces bien entonces la ballena se hará blanca (foto 3). Con esto, no aparecerá **Dive Man** al final de escenario, por lo tanto el juego ha quedado bloqueado. ¿Quién dijo que ya no existían las ballenas blancas?.



Megaman III

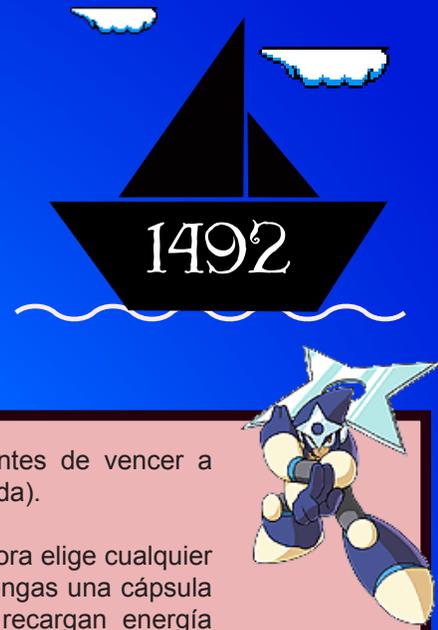
Rush Marine antes de tiempo

Seguramente recuerdas que en el número 1 de *MagazinNES* publicamos el modo de hacerte con *Rush Jet* antes de tiempo; bien, ahora también te mostramos cómo obtener a *Rush Marine* antes de vencer a **Shadow Man** (que es quien te lo da).

Primero elimina a **Spark Man**, ahora elige cualquier otro Robot Master, y cuando obtengas una cápsula de las que recargan energía para arma, oprime Start para ir al menú de armas, ahí elige SP (el arma que obtuviste de Spark Man), y enseguida oprime derecha en tu control (notarás que el cursor desaparece, y solo verás la imagen de Rush), ahora oprime Start y ya tendrás a Rush Jet, aunque sin energía. Todo lo que resta hacer es tomar la cápsula de energía para que comiences a llenar esta transformación de Rush.



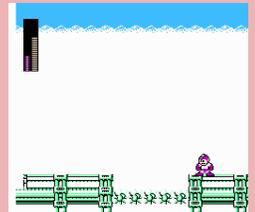
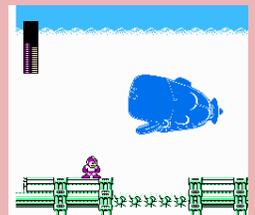
NOTA: Si luego de juntar energía para Rush Marine cambias a otra arma, perderás de vista (en el menú) a Rush Marine, pero no te preocupes, que si repites el procedimiento volverás a tener a Rush Marine con la energía que ya habías juntado.



Megaman IV

El truco del cachalote blanco

A lo mejor alguna vez se te ocurrió congelar a la ballena del escenario de **Dive Man** para luego eliminarla sin ningún peligro, y quizás hasta se te ocurrió eliminarla con solo una carga de esta arma, consiguiendo solo una extraña silueta azulada como la de la foto 1, ¿cierto?. Bien, pues ocurre que puedes bloquear el juego con una variante de este glitch. Pon atención.



THE PUNISHER

EL GUERRERO CASTIGADOR DE MARVEL LLEGO A TU NES!

--- En un día de campo, Frank Castle y su familia quedaron atrapados entre el fuego cruzado de unas bandas rivales Neoyorkinas... solo Frank salió con vida.

Y así, autollamado "Punisher" (Castigador), y con el talento de un reconocido boina verde, Frank no tomará prisioneros en esta nueva guerra contra criminales y gente "limpia", liderada por el filántropo Kingpin. Y ahora, toda esa acción justiciera de la Gran Manzana iillega a tu NES con todo el poder y negrura del comic!!

Pero las heridas del pasado de Frank se vienen con él: el despiadado Jigsaw, el astuto Hitman, y hasta el letal ninja Sijo tratarán empedernidamente de acabar con este ajusta cuentas de la camiseta del cráneo. Usa tus pistolas, metralletas, y hasta tus efectivas granadas de contusión en contra del crimen: hoy es día de paga.

Pero no olvides que mientras tú los cazas entre cloacas, arrabales, y madrigueras de mala muerte, ellos también están tras tu hedor...

SI NO LO JUEGAS, SERÁS CASTIGADO, Y LO FIRMA... The Punisher ---



A la justicia la mueve la venganza... al castigo no.



Tratándose de escoria como esta, Punisher hará el trabajo gratis



Que tu deseo de castigo no te haga dispararle a los inocentes



THE PUNISHER... Auténtico castigo al crimen desde tu consola NES

- Acción como pocas veces la has visto en un shooter de rieles.
- Metralla, bombas, y hasta acción a puñetazos con un decorado gráfico a tono con el castigador.
- Interactividad con los elementos del escenario... idispara a todo lo que veas!
- Dispara, esquiva, golpea, acierta a los cientos de enemigos y villanos de la gran Manzana podrida, y acaba con la masa muscular de Kingpin.



PARA TU NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM





¡ADVERTENCIA!

LAS SIGUIENTES 6 PAGINAS

NO

**SON APTAS PARA
MENORES DE EDAD**

**¡GRACIAS POR TU
COMPRESIÓN!**



¡ADVERTENCIA!

LAS SIGUIENTES 6 PAGINAS

NO

**SON APTAS PARA
MENORES DE EDAD**

**¡GRACIAS POR TU
COMPRENSIÓN!**



¡ADVERTENCIA!

LAS SIGUIENTES 6 PAGINAS

NO

**SON APTAS PARA
MENORES DE EDAD**

**¡GRACIAS POR TU
COMPRENSIÓN!**

Temas de Interés presenta...



Erotismo y Porno en NES 1a. parte



Qué difícil es hablar del tema porno en **NES** sin sentir el pudor que impera en sociedades conservadoras y púdicas como las nuestras, pero sobre todo (y más importante) porque no se tiene un lenguaje (ni la experiencia para hablar de ello, lo confieso) que concilie los estereotipos entre estos dos temas: ¿cómo hablar de conejitas y chicas *gogo*, al mismo tiempo que de un juego de piedra, papel o tijeras, sin tener que echar mano para ello del lenguaje sexual?... la respuesta debe ir en regla directa

a que tampoco se puede hablar de rompecabezas que esconden vaginas o chicas tocándose, al tiempo que se intenta explicar un método para llegar a la resolución del acertijo. Y en su conjunto, el erotismo, el desnudo y el porno que llega a haber en los juegos de **NES**, no son fáciles de explicar si no se le tiene echado el guante a unos cuantos argumentos sencillos y lo más objetivo posibles que maten el tabú, y den, por otro lado, una postura sincera a los porqués de estos contenidos.

Y bien, con la advertencia dicha, de que el texto y las imágenes que verás a continuación no ocultan desnudos ni el lenguaje a propósito de, hoy tocaremos el tema de tales insinuaciones sexuales, y de aquello que también es explícito al morbo y al sexo: un tema de interés concerniente al erotismo y al porno en los juegos de NES. Sé que quedó horrorosa la justificación, pero espero que el resto del contenido te guste.

Escuela Erótica

Si buscamos por internet, encontraremos un buen número de juegos (tanto de sistemas caseros como de Arcades) que ya desde los ochentas incluían temas de amplia discreción, fuese ultra violencia, jerga política, o en este caso: desnudos, erotismo y porno; no importando que los exhuberantes senos de las bellas y curvilíneas conejitas y *gals* de los *mahjongs*, fuesen solo producto de una composición de pixeles y color, algo de imaginación de programador, y nada más.

Nintendo (sí, es importante aclarar su postura), nunca estuvo de acuerdo en que los videojuegos que licenciaba tuviesen, entre su contenido, desnudos de algún tipo. Si algo llegó a colarse por ahí (refiriéndome a situaciones eróticas) era mero resbalón (y sinceramente así lo creo), pero

de fondo su postura siempre fue clara: cero porno y desnudos. Quisiera hablar de alguna excepción al respecto, pero lo cierto es que la información que circula la considero como mero mito, y no califica para ser citada. El supuesto primer juego porno para **Famicom** fue **Super Maruo**, y se dice que la cifra de venta de este cartucho fue tan ridícula que el juego tuvo que discontinuarse. Eso dice la red, pero seguro para ninguno de nosotros es convincente este hecho, pues tratándose de un juego alusivo a **Mario**, y siendo del año 1986, es lógico pensar que tuvo que ser vendible por sí mismo, sin importar su contenido.

Como haya sido, hay hechos que constatan que el porno en los juegos de **Nintendo** se difundió con la aparición del **Famicom Disk System**. **Sachen**, **Panesian**, **Hacker International**, y otras, son ampliamente conocidas en el medio por atreverse a hacer juegos de esta índole. El contenido, prosaico en su mayoría, fue medianamente aceptado (así como lo fueron los juegos religiosos), aún y cuando venía complementado con puzzles y juegos de mesa populares de Asia. Hoy en día, estos cartuchos se cotizan bastante alto: los coleccionistas los buscan y los pelean por tener en su haber uno de los episodios más oscuros en la historia de **Nintendo**: el ser juegos prohibidos por su erotismo.



Lasdivia: trato directo con la libido

SACHEN®

Sachen es una MR que también produjo juegos pornográficos, pero atención: como pocas desarrolladoras (nolicenciadas) de este género, el erotismo es su objetivo primario y pivote para la promoción de los mismos (véase la posición de esta chica, los labios pintados, y los colores).

El programador "insinua" algo, y la mente (obediente) se encarga de ir por donde se le lleva.



PROTÉGETE

En esta época de “calores”, no
dejes de hacerlo



Para que tu sexualidad sea más segura...
USA CASCO... ¡USA CONDÓN!



**POR TU SALUD Y TRANQUILIDAD
¡USA CONDÓN!**



INTRODUCCIÓN

En la historia del Sistema **NES** también hubo escaparates del videojuego pornográfico, y aunque en una de esas boutiques, llamada **Panesian**, solo haya habido una tercia de juegos para mostrar, es suficiente para que su existencia haya sido recordada como una transgresión a una de las máximas de **Nintendo**.

Y no solo se trata de un vago recuerdo ennegrecido por las circunstancias, pues también hablaremos de encomios de coleccionista, y de otros pocos detalles ex profeso.



Comencemos ya, que la dicha es mucha en la ducha.

FICHA TÉCNICA

Marca Registrada:
Panesian LTD
(1991)

Otros nombres:
Paensian Taiwan LTD
(1991)

Slogan:
Desconocido

Juegos insignia:

- * **Bubble Bath Babes**
- * **Peek-a-Boo Poker**
- * **Hot Slots**

LA DE LAS TRES "B": BUENO, BONITO Y... ¿BARATO?

Panesian LTD es una marca Taiwanesa que hizo 3 juegos pornográficos para **NES**, y por ser todos ellos del año 1991, se deduce que solo en este 1991 se tuvieron operaciones (comercialmente hablando), al menos como **Panesian**. El nombre no es del todo identificable, aunque puede ser que se haya originado por la mezcla de los vocablos "**NES**" y "**Asian**" (al cierre de este artículo no se supo la respuesta con certeza).

Hablando de flores y ahuates, hay semillas que germinan en espinas, y los productos de **Panesian** son el caso, pero como una broma hecha por el destino, estas espinas se desarrollaron de manera exótica. **Bubble Bath Babes**, **Peek-a-Boo Poker**, y **Hot Slots**, son juegos que, por ser de una producción bastante pequeña (y poco conocida y aceptada), así como de un género prohibido, hoy en día se tasan como mínimo en 700 dólares.

Es hora de ver a detalle si estos juegos realmente valen 7 retratos del señor *Franklin*.



CATÁLOGO DE JUEGOS

De las **MR** revisadas hasta ahora, **Panesian** es la que menos juegos tiene en su haber, con solo 3 de ellos. El dicho dice que "calidad es mejor que cantidad", pero averigüemos si estamos o no en presencia de las excepciones.

Bubble Bath Babes

Año: 1991

Otros detalles: publicado en Japón por Hacker International bajo el nombre "Soap Panic"

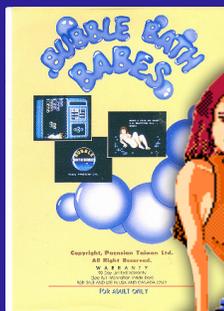


Morbo lo hay; pero lo que parece una simple cuestión de "venta por contenido sexual", encubre algo más interesante: un puzzle similar a *Puzzle Bubble* de los brontosaurios *Bub* y *Bob*, pero con la inclusión no solo de una curvilínea mujer desnuda que se talla la cintura con una barra de jabón (de donde se supone se hace la química para las burbujitas que debes explotar), sino también de capturas

de otras chicas semidesnudas y desnudas conforme se avanza, quienes para terminar de hacerte de piedra te dicen alegres y pícaros monólogos.

De los pocos juegos advenedizos para **Nintendo**, **Bubble Bath Babes** (BBB) es de esos títulos por los que se meterían las manos al fuego: un sistema de juego que se soporta en el *puzzle* para robarte muchos ratos de entretenimiento, teniendo como atractivo adicional el flirteo sexual. **Hacker international** lo publicó en Japón bajo el nombre de **Soap Panic**.

De la trilogía de **Panesian**, este es el mejor juego para probar, tanto por su "desnudo" planteamiento como por su calidad de *puzzle*; y así quedará suscrito en tanto no se halle el hilo negro de los juegos que verás a continuación.



FRENTE Y REVERSO CAJA



Peek-a-Boo Poker

Año: 1991

Otros detalles: Select, Start, A, ↑, B, ↓ + AA ↑ B ↓ para rotar los premios del juego. De nada.

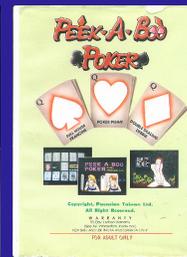
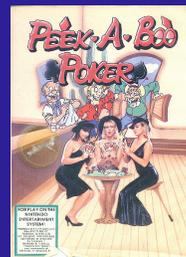


Algo que debe tomarse en cuenta de un juego pornográfico (del género que sea) es que cuando no miras chicas desnudas lo demás te parecerá estorboso y soso. Quizás por eso **Peek-A-Boo Poker** no contiene ningún tipo de estímulo fuera de las stripers de poker (que por cierto te puede engatusar por un buen rato sin darte premio alguno).

Se trata de un juego de cartas, apuestas y vas armando un juego como lo desees hasta que le ganes a la chica elegida, se encuera, fin.

Se trata de un juego de cartas, apuestas y vas armando un juego como lo desees hasta que le ganes a la chica elegida, se encuera, fin.

La música de la presentación es rica pero, durante el juego, la banda sonora será menos sexy que lo deseable. En resumen, por lo que pagarías por este juego podrías comprarte 3 docenas de mazos de cartas con chicas desnudas, y aunque extrañarás los argumentos del tipo "te descubro mi juego, ahora dime como quieres este par", seguro no te costará inventarte algunos de ellos luego de que la dopamina entre en acción.



FRENTE Y REVERSO CAJA

Hot Slots

Año: 1991

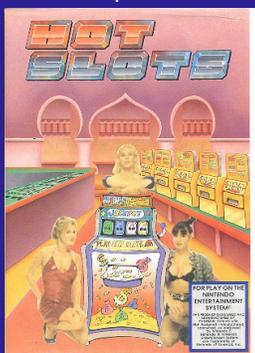
Otros detalles: no es un juego de habilidad o estrategia, sino de simple azar.



Por alguna razón (para mí desconocida), los juegos de azar que son reservados para un casino, guardan un silogismo con el encuentro entre sabanas; quizás por ahí vaya la justificación de este lamentable juego (que en mi opinión es el peor de los tres) para ver chi-chicas desnudas.

El objetivo es bajar la palanca de una máquina slot (no olvides depositar monedas o nada pasará) para intentar hacer un *jackpot*. Punto. Con el tiempo podrás satisfacer tu voyeurismo con perversas e impúdicas nenas (no me preguntes qué tiene que ver el slot y estas chicas), pero antes de eso hay algo que debes saber: no hay estrategia en este juego, es un simple juego de azar, y la máquina decide cuándo puedes hacer *jackpot*, y hasta cuándo podrás mirar por

debajo de la ropa interior.



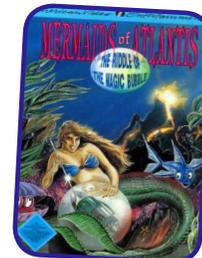
FRENTE CAJA

CURIOSIDADES

- En el juego **Hot Slots** no existe modo alguno de ganarle a la máquina, pues hagas lo que hagas ya hay un patrón determinado de las figuras que aparecerán. Por lo tanto, es cuestión de tiempo y capricho de la misma máquina para que tú ganes y puedas descubrir a la anfitriona en paños menores (o sin ellos). ¡Qué conejas tan inteligentes!



- Bubble Bath Babes** es probablemente el juego con desnudos de mejor calidad en su *gameplay*. Tiempo más tarde de su aparición sería modificado para hacerse apto a todo público, bajo el nombre de **Mermaids of Atlantis**.



RETRO USB Y PIRATE BOOTY



Hasta el día de hoy, solo tres juegos se le conocen a **Panesian**, sin embargo, siguiendo la tradición de volcar juegos y hacerlos compatibles para el sistema **NES**, **Retrousb** se ha encargado de clonar y poner a la venta un cartucho copia de un viejo pirata de nombre "**Pirate Booty**", el cual contenía los 3 juegos de **Panesian** más un cuarto juego porno de la marca **Sachen**: **Papillion Gals** (con todo y falta de ortografía), un shooter que premia tus avances con imágenes eróticas, similar a **Sexy Invaders** de **Super Pig**.

Por \$55 \$60 dólares podrás cumplir algunos de tus devaneos sexuales, mirando imágenes como esta:



AMANDA... ¡CIÉRRALE!

Lo subrepticio y peligroso del trabajo de **Panesian** fue lo que quizás lo orillase a dejar el terreno de juego, o quizás fueron las condiciones económicas (poco favorables) las que propiciaron este abandono.

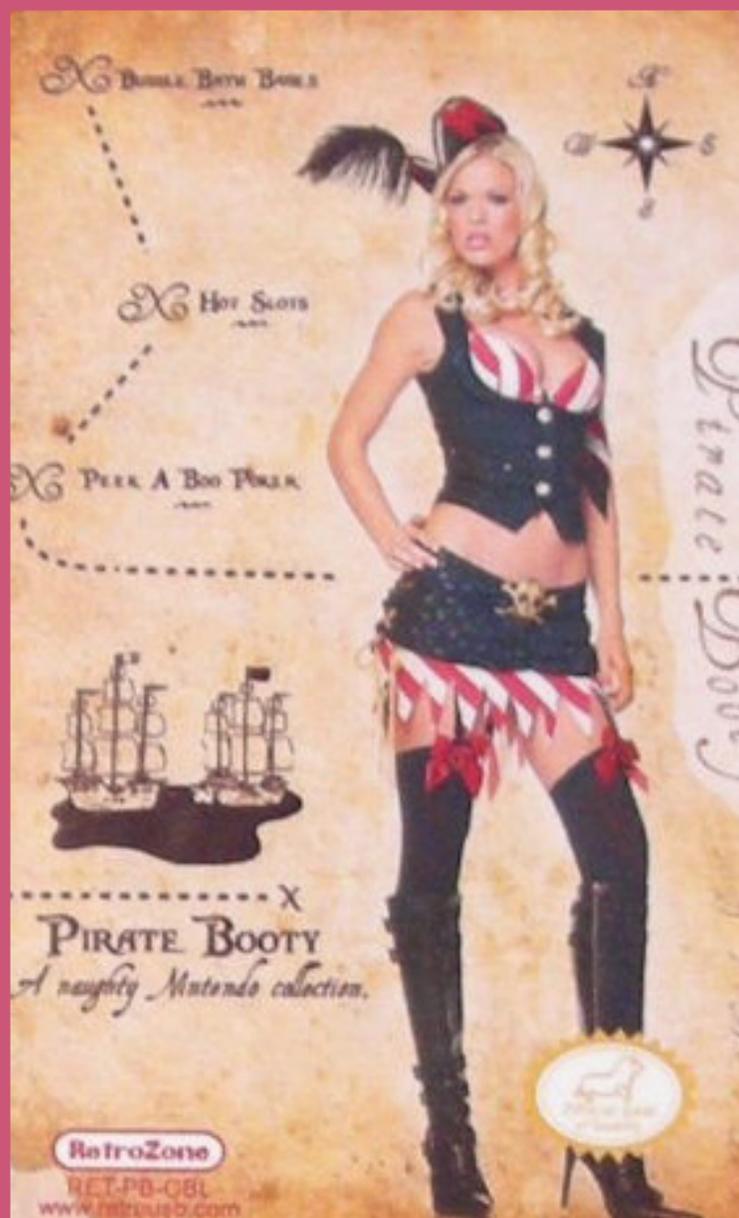
Como haya sido, en la actualidad se sigue hablando de estos juegos no solo por ser pornográficos, sino (y mayormente) porque son griales que los coleccionistas se pelean con uñas y dientes. Para aquellos de nosotros sin tanto afán, son juegos sin ton ni son, prescindibles desde casi todo ángulo, aunque seductores por toda esta subversión. **Panesian** se fue, pero dejó entre nosotros unas cuantas manzanas de la discordia.



¡GRACIAS!

**AQUI TERMINAN LAS
PÁGINAS PROHIBIDAS**

**SIGUE
LEYENDO
TU
MAGAZINNES**



BLASTER™

MASTER

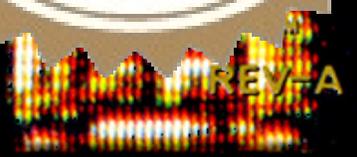
Interrumpimos este programa; interrumpimos este planeta...
skuisssssrrrrtssssssssss....



Nintendo
ENTERTAINMENT
SYSTEM®



Una inmortal invasión a tu
Sistema de Entretenimiento Nintendo



Respondiendo a... Los Lokos de NES



25 ROBOCOP

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

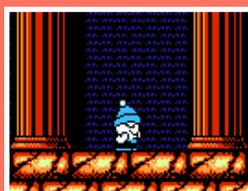
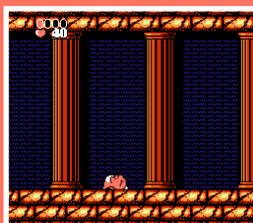
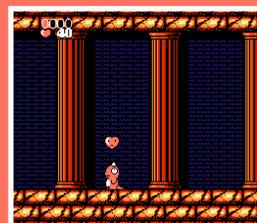
R= En el caso de la foto, solo tienes que oprimir la diagonal abajo derecha cuando vas bajando, y verás que Robocop camina en reversa. Cuando una escalera suba en diagonal a la izquierda, el control se invertirá, y sigue funcionando el "Moon Walk".



26 U.Four.IA -The Saga-

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

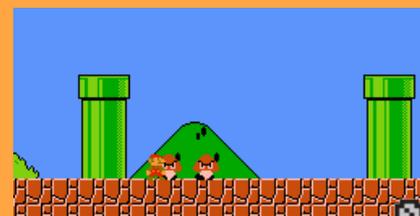
R= Hay 2 o 3 modos de lograrlo, este es el fácil: estando parado presiona y mantén el botón B por 7 segundos. ¡Listo!. Aparentemente **Freon Leon** esta dormido, pero en realidad es la animación la que se congela en esa pose (de hecho, mientras no sueltes el botón no avanzas, ni aunque estés en un espacio abierto); parece ser que este error se debe a que el CPU no discierne si estás o no usando el poder especial. Mira de qué modo tan gracioso se congelan el resto de los personajes:



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?...

R= Llega en grande a donde haya un Koopa o Goomba, deja que te toquen para que te hagan chiquito, y mientras eres invisible ocupa el mismo lugar que el Koopa o Goomba, ve caminando a su ritmo, y así no te harán nada. O mejor dicho: te harán los mandados.

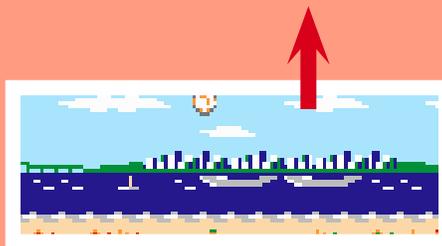


Los Lokos de NES



28 Kings of the Beach

Alguien tomó complemento alimenticio de más, de tal forma que hay una manera de desaparecer el balón por la parte alta de la pantalla... ¿cómo se consigue esto?...



Pista: No se trata de que el balón desaparezca por el lado norte de la cancha, sino literalmente por la parte alta de la pantalla (lo sabrás porque no se verá la sombra), por lo tanto, solo se puede hacer en una modalidad de entranamiento, así que no busques la respuesta en el torneo.

He aquí más acertijos desconocidos, para que ensayes y te pulas con estos tres juegos.

Atento a cualquier detalle curioso que veas en otros títulos, pues quizás alguno de ellos pueda llevarte a ser famoso. No desmayes, y...

¡Suerte!



29 Krusty's Fun House

Krusty tiene unos pies tan grandes que los bloques de arena los deshace apenas pisándolos, pero ¿cómo le hace para desaparecer dichos bloques cuando están arriba de él y no los puede pisar?...

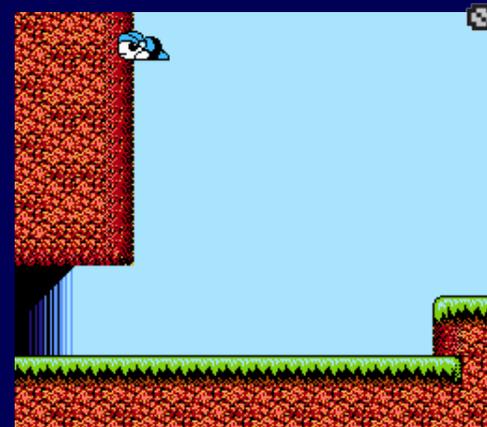
Pista: Podrías pensar que para resolver este acertijo hay que usar la cabeza (por ser un juego de puzzle), pero antes de eso no olvides echar mano de las virtudes del ser humano: paciencia y perseverancia, y darás con la respuesta.



30 U.FOUR.IA -The Saga-

Bop Loui inicia una aventura para rescatar a sus amigos, pero apenas avanzadas un par de pantallas se asusta tanto que va a parar a lo alto de esta parte del escenario. ¿Cómo se consigue esto?...

Pista: No se necesita ni truqueador, ni tener la habilidad de escalar las paredes, ya que se puede hacer desde los primeros minutos de juego (con un poco de mínima táctica).



¡¡Esto es cosa del demonio!!



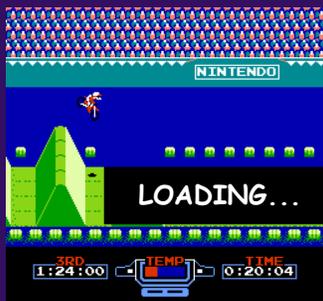
Reportaje Especial

Crónicas del Error

Primera Parte



Introducción



Hoy en día hay mejores depuradores de los programas que se hacen; antes, eran los post-its pegados a un costado del monitor los que advertían de las correcciones que había que hacer, y si el programador se levantaba por un café, y durante ese

intervalo de tiempo el post-it se caía, o algo raro le pasaba, podía significar que un error no fuese corregido. Los abrojos del error.

Es por eso que este Reportaje se basa principalmente en errores que se pasaron por alto durante la programación de un juego, detalles que ahora recordamos en forma de anécdota, y que (por suerte) son parte del atractivo que nosotros encontramos en el sistema.



Somos humanos, y los programadores también lo son, así que la retrospectiva que verás en este **Reportaje Especial** es utilizada para que eso se mire con agrado.

Por último quiero aclarar que este **Reportaje Especial** no habla de glitches, ni es un Reportaje que continúe el habido sobre la basura de programación: son errores de la carne y la mente.



Errores de salvado

¿Quién no recuerda lo grandioso que era el *password*?... esa clave que al ser introducida en los videojuegos la poseían, te remitía a un punto determinado del mismo, y con la cual podías (tranquilamente) ir disfrutando tus avances...



Las cosas cambiaron cuando **Nintendo** decidió que el juego **"The Legend of Zelda"** tuviese una memoria incluida... ¡el primer juego del sistema **NES** para guardar avances!, así todo lo que hiciésemos, y las cositas que juntásemos, quedarían

fichados como expediente del FBI, y aunque apagaras tu consola ahí se quedaban. Sin embargo, el sistema de guardado era algo fuera de lo común: antes de apagar tu consola debías mantener el botón **RESET** presionado, y luego de eso apagar el sistema para evitar posibles pérdidas de información. Yo nunca tuve problemas de que se me borrara algún archivo, pero hay gente que dice que hasta debías oprimir A, arriba, y cosas así, o que incluso que sí oprimías RESET se te borraba el juego. Como haya sido, existió un error de falta de información que dio origen a mitos, aunque eso no fuese tan grave como lo que sigue.



Un super valor agregado de juegos como **Wrecking Crew** o **Excite Bike**, fue poder diseñar niveles, grabarlos, y luego jugarlos, con lo que el *replay value* de estos se explotaba hasta el infinito, pero... ¡los juegos no tenían batería!, así que los niveles que diseñabas eran una cuestión volátil: apagabas la consola y para esos niveles era un "adiós mundo cruel".

Las versiones japonesas de estos juegos sí que grababan, fue por tanto una cuestión que o bien se omitió con toda deliberación, o fue, como lo presume el Reportaje: un error humano.

Que pena por aquellos que hacían sus pistas o niveles para presumirlos a sus amigos, pero al llegar con ellos ¡oh sorpresa!... ¡cero niveles guardados.

"Menuda gilipollez".



Errores de lenguaje

Este tipo de error es el más perdonable de todos, pero no por ello deja de ser curioso: **error en la traducción de textos**. En otro momento comentamos que la "L" no existe en Japón, por lo tanto, la letra es reemplazada por alguna que siga el alfabeto o que tenga el sonido como tal (para un japonés), pudiendo ser una "M", o una "R".



En este orden de ideas, en **Megaman II**, el robot master "CLASHMAN" fue renombrado como "CRASHMAN". En **Double Dragon III**, cuando eliges un juego a dobles, notamos que en lugar de "Billy..." se lee "Bimmy".



Pero el caso más recordado es el de "The Adventure of Link",

donde la última "L" del personaje "Errol" fue reemplazada por una "R", quedando como "Error", dando así lugar a muchos chistes, anécdotas, y hasta a un juego hack de este popular personaje.

Para cerrar este apartado, quiero comentar que también hay errores en los nombres de personajes que se quedan en las historias de los manuales y de las cajas, los cuales se tratan de corregir en la secuelas, pero generando confusión, y más situaciones curiosas. Esto lo digo porque si leemos la historia del juego **Adventure Island 2**, resulta ser que siempre así existe Leilani!, y es hermana de tu novia Tina, aunque ya desde la primera parte Leilani era tu novia... son cosas que pasan desapercibidas y que tienen nula importancia, pero que para echar unas cuantas risas están bien.

LA HISTORIA DEL JUEGO

¡Buena, ese malvado doctor se niega a abandonar! La princesa Leilani está segura, pero su hermana, Tina, ha sido secuestrada.

Y esta vez estás metido en un buen lío. Porque no una, sino OCHO peligrosas islas se interponen entre tú y tu novia. Prepárate para luchar contra dinosaurios, sobrevivir a avalanchas y luchar contra los peores secuaces del malvado doctor.

Este juego, va a resultarte duro. ¡Pero recuerda a Tina, y lo agradecerá que te ayude a estar cuando la rescates!

Cuñada o novia... ¡no permitas que una omisión de traducción te prive de la aventura!



Errores por prescindir de cinemas y captions que explican la historia

Este tipo de errores se dan (siempre, o al menos no conozco la excepción) cuando se hace un traslado de un juego japonés al resto del mundo, y el error está en precisamente eso: quitar los cinemas y otros detalles que podrían explicar más a fondo el juego.

Es cierto que la censura juega un papel importante en estos casos (para quitar swastikas, sangre, etc.), pero por ejemplo en **Bad Dudes**, no veo porqué se tuviese que prescindir del cinema que podría explicarnos algo más del misterioso ninja verde (el único personaje del juego que no tiene nombre, aunque a saber lo que digan los kanjis).

Son tantos y tantos los ejemplos de este tipo (no se deben confundir con los que prescindieron de cinemas por cuestiones de autoría, religión, política, etcétera), que a veces los hackers hacen un mejor trabajo SOLO con un parche para el idioma deseado de aquellos juegos japoneses que no llegaron al resto del mundo. **Double Dragon III** es otro ejemplo de este tipo, ya que todo se hubiera resuelto solo traduciendo los textos, pero los programadores complicaron el trabajo al enredar la historia, cambiar situaciones, modificar lazos familiares, y todo un desorden argumental.



Errores de visualización



Al llegar al nivel 5 de **Monsters in My Pocket**, no avances la pantalla luego de que se detenga el garfio... serás testigo de un error de saturación de pantalla por sprites

porque algunos glitches visuales se quedaron al "ahí se va": cuando inicias el juego y vas a la pantalla de selección de robot master, podemos darnos cuenta que arriba de **Shadow Man** hay unas líneas que titilan indicando un error.

Si hubiese algo como un decálogo del programador, este tipo de errores deberían formar parte del importantísimo proceso de prueba y "limpieza".

En juegos como **Super Mario Bros 3** o **Double Dragon II**,

al estar avanzando vemos unas columnas o líneas en las orillas del televisor, algo molestas, aunque no sean gran cosa. Pero donde esto (la falta de supervisión y pruebas de rutina) se vuelve el colmo es en juegos como **Battletoads** o **Double Dragon 1**, pues hay tantos errores al momento de jugar, que seguramente si un beta tester hubiera hecho su trabajo, seguro habría descubierto todos estos detalles de visualización... y se hubieran corregido.

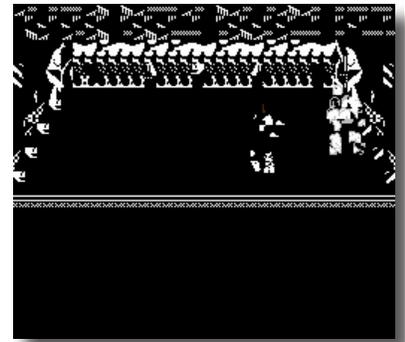


Megaman III es uno de mis juegos favoritos, pero de solo recordar que *Keiji Inafune* tuvo que dejar el juego así como estaba (por cuestiones de tiempo), me da el vaguido. Esto lo digo porque no solo no pudimos disfrutar de un Rush taladro, gráficos adicionales, y otras cositas, sino



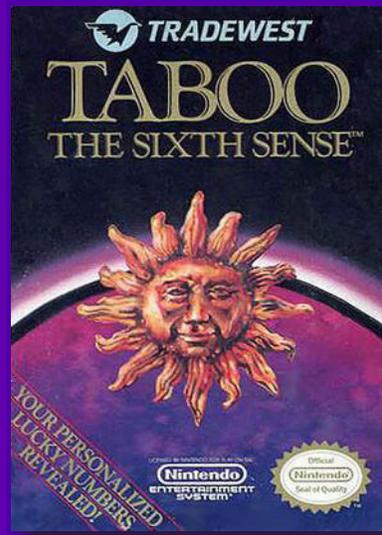
TECMO no canta mal las rancheras: en el juego **Tecmo World Wrestling** no se le da el tiempo suficiente a la transición de pantallas y planos, y eso ocasiona un empalmamiento de imágenes, bugs, y cosas que no se ven nada bien.

Estos errores de visualización son de casos muy particulares, pero hay también infinidad de juegos donde el equipo de programación no pone un límite a la acción que habrá en pantalla, consiguiendo con ello que cuando se avance de modo normal (sin pretensión de hacer cosas fuera de lugar) el juego se alente a causa de una saturación de sprites... quizás el error más común donde los enemigos salen indiscriminadamente (como en los *shoot 'em ups*).



Con esto, no quiero decir que este tipo de errores vayan en contra del propósito de jugar estos juegos, por el contrario, explotan una parte muy divertida al tratar de verlos/repetirlos.

Compilando los errores



Quedan algunos cabos sueltos en relación a los errores y detalles que se pasan por alto al programar un juego: ¿debe ser considerado un error de programación hacer un juego excesivamente difícil por su falta de planeación?, ¿habrá congruencia en pagar un precio alto por un cartucho que brinda muy poco entretenimiento desde cualquier perspectiva?, o peor aún, ¿es menester no publicar los juegos

japoneses fuera de ese país, por considerar que el resto del mundo no los querrá?, y ¿que hay con las secuelas perdidas por cuestiones de dificultad?... son muchas las preguntas que flotan en el aire, pero ellas y otros acertijos tratarán de ser resueltos en la oquedad de un siguiente número.

Errar es de humanos... y de algunos cuantos herreros.



Ocio en la Red

MagazinNES

Noticias de NES

MagazinNES

www.magazinnes.blogspot.com

NES WORLD

www.nesworld.com

Club Nientiendo

www.clubnientiendo.com

RetroNES

www.retrones.net

NES Player

www.nesplayer.com

Famicom World

www.famicomworld.com

Nintendo AGE

www.nintendoage.com

CaH4e3's Stuff

<http://cah4e3.shedevr.org.ru/index.php>

Nes Dev

<http://nesdev.parodius.com/>

NES TIMES

www.nestimes.net

NESHQ

www.neshq.com

Nintendo-A-GoGo

www.jasonvencion.com/nag/

RETROZONE

www.retrousb.com

SeanBaby.com

www.seanbaby.com/

El tiempo pasa, y hay infinidad de sitios de **NES** que siguen avivando las ascuas de esta consola. Es por eso que (copiando con toda intención a una página antes habida, y ahora *morida*) en breve podrás acceder a un apartado del blog de **MagazinNES** donde estarás al tanto de las novedades de tales sitios.

Sabemos que hay una cosa llamada **Twitter**, **Blog**, y hasta un **Feed**, pero creemos que el viejo método que resume todo ello también funciona.

A continuación una probada de algunos de los sitios que formarán parte de esta gaceta.

The Warp Zone

<http://thewarpzone.classicgaming.gamespy.com/>

VG Maps

www.vgmaps.com

Zona 8-bits

www.zona8bits.com/

Flying Omelette

www.flyingomelette.com

Lost Levels

<http://lostlevels.org>

National Game Depot (NGD)

www.nationalgamedepot.zoomshare.com/0.html

Player Two

www.player2.org/

Bircland

<http://bircland.blogspot.com/>

Kaiserland 77

www.kaiserland77.com/

Back To Nintendo

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

Portal NES

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

Mientras hace su debut, estoy seguro que estas ligas te servirán para comenzar a explorar ese gran mundo del sistema de **Nintendo** de los 8-bits.

¡A navegar se ha dicho!

CONSTRUCCIONES

NINTENDO NES SATELLITE

Compañía: Nintendo

Año: 1989

Precio estimado: 55 (usado, en Amazon)

Categoría: Hub infrarrojo



Hablando de periféricos secundarios, es decir, de aquellos que no eran necesarios para disfrutar del sistema NES, el catálogo es amplio, y hasta cierto punto absurdo e hilarante. Por hoy, toca dar un vistazo a un periférico que podría considerarse innecesario, pero que como potencializador del sistema fue de los más aceptados. Estoy hablando del módulo infrarrojo para 4 jugadores NES Satellite.

Puesto a la venta en 1989, el objetivo del NES Satellite fue ampliar las posibilidades de juego que Nintendo estaba ofreciendo al mundo. Contemplado para dar cobijo a un gran número de títulos para 4 jugadores, terminó siendo una opción para un limitado catálogo de juegos de este estilo, quizás el esfuerzo quedó en poca

cosa porque el sistema requería de ayuda externa (chips) para lograr un trabajo decente de interfase para 4 jugadores. Por la parte funcional, le costaba trabajo presentar en pantalla 4 jugadores independientes sin sufrir ralentizaciones, glitches visuales, y parpadeo, así que las compañías que quisiesen aprovechar este periférico, debían tener una idea muy ingeniosa (o un buen motivo) para sacarle partido, sin denigrar con ello la licencia o título de que se tratase (Gauntlet II, Nintendo World Cup, y Kings of the Beach, son ejemplos de logro). Por la parte física y costeable, el NES Satellite tenía un defecto que, cual fisura que se ensancha, terminaría por volverlo obsoleto: el módulo era inalámbrico e infrarrojo, y las baterías... sí, las baterías duraban relativamente poco (¿quién no era un monstruo voraz e insaciable del videojuego?).

Al frente del accesorio podemos ver el botón POWER para encenderlo y apagarlo. Un segundo botón corredizo (CTRL/GUN) permitía hacer el cambio entre el control y la zapper (?????). Hacia abajo, un par de botones activaban el turbo para el BOTON A, y para el BOTON B. Esta última modalidad era para los 4 jugadores, defecto que hemos achacado a Nintendo en este y otros periféricos, por el hecho de que no se podía "particionar" tal opción al gusto del consumidor, o dicho de otro modo, a manera de handicap, entre jugadores diestros y novatos.



CONTENIDO

- Módulo inalámbrico para 4 jugadores (6 baterías no incluidas).
- Receptor infrarrojo (se conectaba a los dos puertos de control en la consola).
- Empaques y Manuales.

JUEGOS PARA 4 JUGADORES

Estos son algunos de los juegos compatibles con el NES Satellite:

- M.U.L.E.
- A nightmare on Elm street
- Kings of the Beach
- Gauntlet II
- Nintendo World Cup
- Swords and Serpents
- Super Spike V' Ball

Hubo un producto similar que sucedería a este periférico, pero a ese periférico lo haremos trizas más adelante.

INVENTO DE HOMBRE BLANCO



Los juegos que eran compatibles con el NES Satellite ostentaban un logo oficial de Nintendo, consistente en un número 4 en números rojos (nota curiosa: oprime shift en tu teclado junto al número 4 y verás algo interesante) junto a 4 rostros roji-blancos de perfil, además de las letras "FOUR PLAYER GAME".



Como stampa informativa (o medio publicitario) estaba bien, sin embargo, algunas veces las cajas de estos juegos no especificaban si los 4 jugadores podían participar de manera simultánea en el juego.

RECOMENDACIONES

Fabrica: **SEGA**

Año: **1989**

Género: **Acción**

Jugadores: **2 simultáneos**

Recomendado por: **Tygrus**



CYBER POLICE 'ESWAT'



El año es 1989. Los arcades aún no estaban acaparados por juegos como Street Fighter II, así que los juegos de aventuras y plataformas gozaban de éxito (como tal, sin pretensiones particulares) dentro de su horizonte de planeación, y juegos como ESWAT (que ahora recomendaré) se encargaban de que esta tendencia siguiera a la alza.

Desconozco lo que **ESWAT** signifique, aunque por sus siglas debe ser algo como **SWAT** (Special Weapons Assault Team), un escuadrón militar de tácticas avanzadas contra el terrorismo y esas cosas, de donde colijo (por el juego) que la "E" del inicio de la frase debe referirse a robots, pues los protagonistas son condecorados con una pesada y útil armadura. Pero comencemos a hablar de los oficiales antes de este premio.

Nos encontramos en la Ciudad de la Libertad (que no es lo mismo que Liberty City, donde los GTA tienen lugar, aunque no hacen falta más detalles para entender la insinuación), y el crimen se está saliendo de sitio. La acción se inicia cuando arribamos a un banco donde está teniendo lugar un asalto (no pierdas detalle de la sirena), al descender del vehículo los tres criminales que lo perpetraron se dan a la fuga, y aquí es donde comienza nuestra misión. Estos pillos son hábiles para su oficio, pues uno de ellos usará un rehén para defenderse, el otro es un tragafuego que te atacará con... fuego de su boca (ahora estoy seco de ideas), y el tercero es un maestro para usar una cadena con ancla. Conforme los arrestes te irán dando una condecoración, y al obtener 3 de ellas te las cambian por (¡síiiii!): la armadura ESWAT.

Ahora que tienes un super trasero de hipopótamo blindado, es cuando inicia lo bueno. El nivel de peligrosidad de los criminales sube, uno de ellos (por ejemplo) es un organillero de circo, quien tiene bien amaestrados a sus tigres y a un enorme gorila cilindrero. Más adelante, descubrimos que hay otros trajes **ESWAT** en manos equivocadas, así que debemos infiltrarnos peligrosos cuarteles y bodegas custodiadas por máquinas de rayos y algunos callejeros para finalmente destruir estas poderosas armaduras cyborg.

Las misiones se siguen, pues poco a poco se va descubriendo quien es el pillo que liderea a esta organización criminal, y hay que ir a su guarida (aquí toca vérnoslas con futuristas tanques, y con cráneos que vuelan por la pantalla y que nos destruirán sin ningún miramiento) para demostrar a nuestro comandante el porqué merecemos seguir portando la bienaventurada armadura **ESWAT**.



Oh! Oh!, King Kong made in China

Una vez que nos hacemos de la armadura, no solo podremos llevar una super ametralladora en el brazo (tipo **Robocop**), sino que ocasionalmente pasarán por el escenario poderes especiales, que tomándolos nos agregan un pequeño paquete a la espalda, que varía dependiendo del tipo de arma especial que se trate: un par de cápsulas de napalm (efectivas, pero algo tardadas en activarse), un super cañón que hace un barrido al frente (parecido a la super bola de poder de Sagat), o el disparo triple, que aunque parecen balas de santo perico, son fulminantes y muy efectivas cuando hay blancos por todos lados.

El juego es para 2 jugadores, y ya desde ese momento es una ultra recomendación que no te debes perder. Los gráficos también son buenos, aunque personalmente agradezco que los personajes sean de buen tamaño, y que en pantalla lleguen a suceder tantas cosas (disparos por aquí y por allá, un edificio que se derrumba, polvo, y trozos de metal y esquirlas brincando por todos lados) sin que el juego pierda velocidad. El sonido está bien estructurado, y más que decir que es bueno (a secas, sin precisión para decir el porqué), diría que es sumamente adecuado, pues escuchas los disparos del revólver en dos tiempos (como para darle realismo, presta atención), el desprendimiento del laser de los cañones, la claridad de la sirena de la patrulla, el 4X4, el cascajo de la armadura cuando eres impactado, etcétera; y ya que hablo de detalles, el que para mi gusto resalta es que conforme te van lastimando, la armadura pierde forma, hasta el extremo de que vemos al oficial al descubierto, solo con su ametralladora. Además de eso, el juego te compromete al trabajo de robot policía, cuando un computador te indica y te da detalles de los enemigos que ahora debes atrapar (algo del estilo del **NARC**).

Viniendo de **SEGA**, el juego fue un traslado seguro para Genesis/Megadrive, Master system, etcétera, pero en mi gusto, la versión Arcade es la más del tipo "acción" sin tanta composición de opciones, y desde luego: porque se trata del molde maestro para el resto de las versiones. Otra cosa que se siente bien es el hecho de que el juego es aceptable en su duración (15 cortos stages), con una curva de dificultad definida adecuadamente, pues sientes el progreso en tus manos, te satisface, y hasta llegas a ponerte metas como querer terminarlo con una sola moneda.

No soy gran fan de **SEGA**, quizás por eso me atrevo a recomendar este juego, y a decir que merece más que la atención que has prestado a estas líneas.



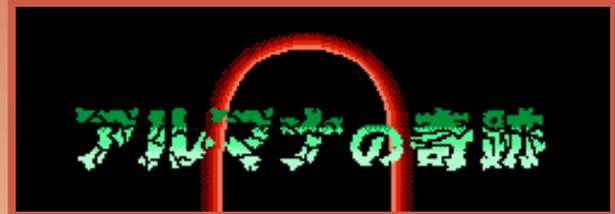
Valor y aritmética policial, es todo lo que se requiriera para obtener el super traje ESWAT



El destino del mundo (cómo nos gustan esas palabras) está en tus manos

Area 404

Juego No Encontrado



Arumana No Kiseki

Por: Tygrus



Teniendo el antecedente de **Konami**, con juegos como *Crisis Force*, alguno de los *Wai Wai World*, o el propio *Getsu Fu Madden*, existe un juego más que parece haber seguido el sino de ellos, es decir, no haber salido de Japón: **Arumana No Kiseki**.



La balsa parece un lugar seguro, pero dicen que las serpientes más venenosas viven en el agua

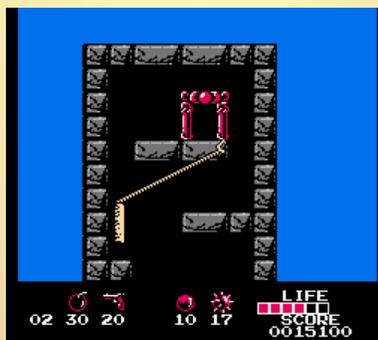
Tan pronto como este título de **Konami** me fue conocido (es decir, comencé a jugarlo con interés), de inmediato corrí a ver el año en que **Bionic Command** arribó a los **Arcades**, obteniendo como respuesta que el trabajo de **CAPCOM** había sido pionero, ¿en qué?, en presentar una aventura de plataformas con la peculiaridad que para el avance hay que valerse de un brazo retráctil, planteamiento similar al de **Arumana no Kiseki**. Ambos juegos son de 1987, pero con algunos meses de diferencia. Es por ello que, haciendo cuentas, y echando a volar la imaginación, no dudo que este juego sea una copia de ese estilo de juego: el héroe atraviesa escenarios con plataformas, valiéndose de una cuerda con un gancho. No es lo mismo (ciertamente, pero por ahí va la idea.



La espeluznante araña es uno de los jefes que más problemas te dará... ¡muéstrale que también sabes moverte!

Pasemos a otra cosa. Desconozco la historia, pero puedo testificar acerca del prefacio del mismo: en un lugar remoto (con pocos elementos que puedan dar pista, a ciencia cierta, acerca de qué sitio se trata) se erige un santuario en ruinas, de cuyo centro un extraño rubí resplandece; en esos momentos, una tormenta arrasa la aldea y la piedra que mantiene la armonía desaparece, acto seguido llegan los aldenos a ver lo que ha pasado y, dándose cuenta que falta la joya, son convertidos en figuras de sal... ¡sí!, tal como la *mujer de Lot* de las sagradas escrituras.

Es todo lo que se desprende de este acontecimiento... corrección, instantes después un atlético héroe con sombrero, muy del estilo de **Bayou Billy** (aunque por la imagen de la carátula más parece un caza fortunas como *Indiana Jones*) inicia la aventura... ¿la razón?... comencemos a jugar para saberla.

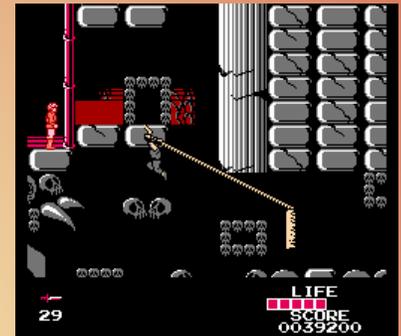


¡Al fin la salida!

El juego cuenta con 6 niveles, donde habrá que enfrentar o esquivar algo como guardianes árabes, gorditos lanza fuego tipo *Karnov*, y evitar alimañas como serpientes, alacranes, y otros insectos, y en resumen, abrirse camino a la guarida de una especie de clan zulú y su poderoso líder, una máscara hechicera de brujo, cuya presencia se va haciendo presente conforme al avance.

Nuestro personaje puede saltar, usar alguna arma de proyectil o explosión, agacharse (aunque no puede atacar en esta postura), pero sobre todo cuenta con una cuerda con lanceta que puede tender en macizos para ir avanzando, el guiño más notable del juego, una característica que toma tiempo dominar,

pero que ofrece muchas posibilidades de avance.



Hay que tener algo de ingenio y arrojo para dominar el uso del gancho

Los valores están mal calculados, pues la cabeza del personaje no tiene puntos de colisión (lo cual es útil contra las lanzas que parece te cortarían el cuello), y cuando te agachas es algo extraño el comportamiento de la vulnerabilidad e invulnerabilidad, pero te acostumbras, y sigues jugando bajo ese esquema.

Un detalle muy particular, que creo que parecerá un bug, es el hecho de que si escalas hacia una pared e intentas atravesarla, seguro lo conseguirás, pero es probable que pierdas una vida cuando toques la parte inferior de la pantalla (algo así como si cayeras a un precipicio), sin embargo, en algunas partes del juego esta artimaña sirve para alcanzar algunos premios (de lo que se desprende que en realidad así fue planeado el juego).

Como dije unos párrafos atrás, el personaje puede saltar, pero es algo torpe para hacerlo, y a veces hasta te cansará el intentar salir de una ridícula zanja, al punto que preferirás intentar escalar con el gancho y cuerda. Adicionalmente, el héroe cuenta con 6



Lo que Bionic Comando hace, este héroe lo puede hacer, pero con menos plomo en los pies

Area 404

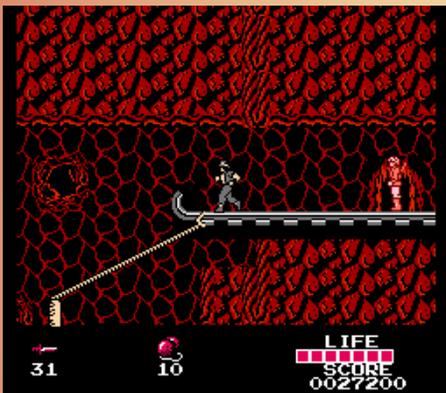
Juego No Encontrado

tipos de armas, todas ellas limitadas, a excepción de la daga, que es arrojadiza, pero de rango limitado. Estas armas van desde la pistola que es útil para los gendarmes, las clásicas bombas de bolita que estallas dando doble toque al botón, las ágiles boleadoras, la maza que rebota por el piso, o el detonador de pantalla (el más útil), aunque como dije, por muy esplendorosas que sean estas armas, quedan opacadas por el versátil gancho, que demanda dominio, para así progresar.

derecha).

Eso fue antes, pues hay algo nuevo bajo el sol: a mediados de Mayo de 2009, en la página de "cah4e3" (googlealo) hicieron una improvisación al emulador **FCE Ultra** para que corriera una conversión de este juego... ipero en conversión para **NES!** (en esa página puedes obtener tanto el emulador como el juego, así que córrele).

En lo personal esperaba más de él, no solo porque tuve que ejercitarme un buen rato antes de dominar la cuerda, sino porque en términos generales es un juego que demanda paciencia en las escaladas, una pizca de orientación y sentido común (cosa que a veces no se puede tener), y comprensión de los elementos en general, pero que conforme lo vas dominando e ingeniándote los modos en los cuales puedes superar los obstáculos, te das cuenta que brinda una gran satisfacción, pese a que como dije, no lo perciba como un juego de biblioteca.



En las entrañas de la tierra, las cosas se pondrán color de hormiga

En algunos momentos el personaje avanza en una balsa, esquivando serpientes marinas, y algunos minúsculos obstáculos; no es gran cosa, pero le viene bien tener ese tipo de avance, pese a lo corto de la eventualidad.

Seguro por las pantallas te estarás preguntando porqué no salió de Japón, bien, llanamente puedo decir que fue porque se trata de un juego para **Famicom Disk System** (puedes ver la carátula en la esquina superior



Estos hombres se han vuelto de roca, y solo tú podrás disolver el encantamiento



Si a los obstáculos sumamos premios y peligros, entonces tenemos una estimulante aventura

En lo tocante al sonido, los canales de audio perdieron calidad al ser trasladados de .fds a .nes, aunque te ahorrarás los tiempos de carga (tú decide qué es lo que más te conviene), y sí: la música es decente. Los sonidos son muy familiares, pues proviniendo de **Konami**, oirás estallidos y rechinos similares a Contra, trotes y otros ruidos de juegos como Life Force o Gradius, y otros más de la progenitora, y quizás ese sea el



motivo por el cual el juego ha pasado desapercibido.



¿Podrá tu habilidad superar la magia de un brujo malévolo?

Arumana No Kiseki es un juego que, copiando el esquema de (es mi teoría, como dije antes, y solo eso) **Bionic Commando**, le da vigor al género de las plataformas por la forma en que se avanza, aunque arrastrando algo de crítica por la misma razón. Mañana, en una semana, o quizás en un año, no dudaré de su arribo a la consola virtual. Por hoy, debo poner un alto a las congas, y mejor voy a intentar mejorar en este juego.



Los jefes son bichos raros, así que prueba todas tus armas contra ellos, podrías llevarte gratas sorpresas

Natural Born Heroes



Krusty's Fun House

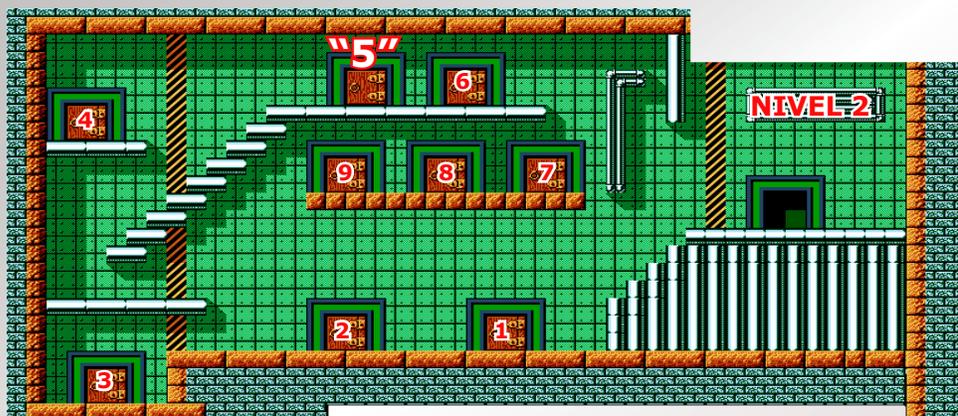
Resolviendo el Nivel 2-5

(Suspiro) El bonito oficio de los payasos: cuantas sonrisas, momentos alegres, y anécdotas coulrofóbicas suscitan en la vida de los niños. Pero ahora, el buen Krusty y su tercer pezón se encuentran en problemas, pues su negocio de hacer sonrisas está siendo invadido por una plaga de ratas, en el juego **Krusty's Fun House**. Así pues, este es el primer acercamiento que tendremos al juego, resolviendo el nivel 2-5, el cual parece fácil, hasta que te preguntas cómo llegar a la salida. Es fácil, después de todo, pero lo hago como degustación, pues para la próxima iremos por los niveles más difíciles. ¡Hora de hacerla de cazadores de ratas!

Tygrus



Este es el Lobby del Nivel 2. El cuarto que hoy resolveremos es el segundo (de izquierda a derecha), marcado como "5". Próximamente daremos con la clave para los 3 "difíciles" cuartos finales de este nivel.



MOVIMIENTOS

A: Salto.

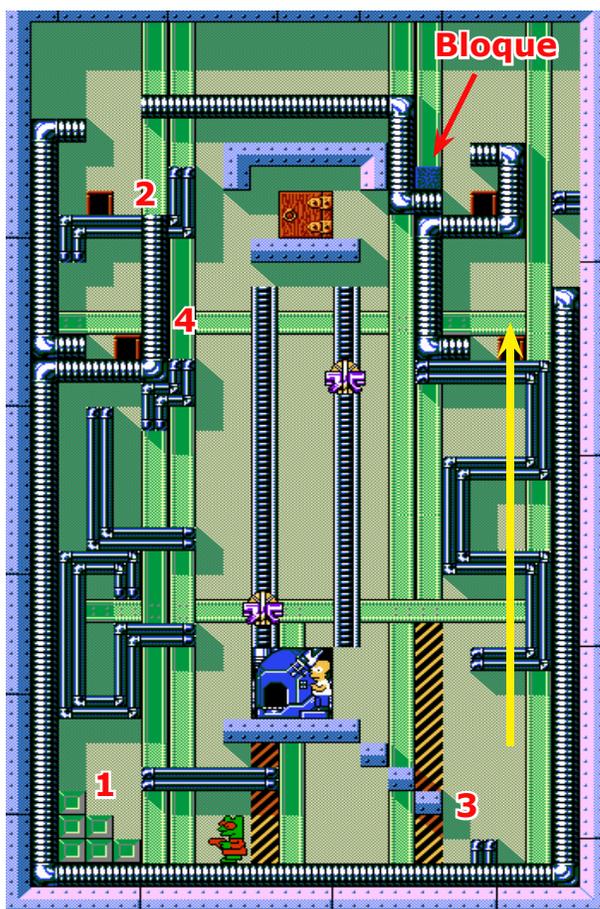
B: Lanzar pasteles/
Patear bloques.

← →: Krusty se mueve.

↓: Recoges el bloque macizo. Vuelve a presionar abajo para depositarlo.

START: Pausa.

SELECT: Reinicias el nivel, pero pierdes una vida.



PASO 1

Al iniciar déjate caer a la izquierda y mantén esa dirección para que no caigas de sopetón, sigue bajando en ese mismo sentido. Al llegar a la pirámide de bloques destruye el de arriba para obtener tiros, lánzale 2 de ellos al pelele de verde para que deje de molestar.



CONSEJOS GENERALES

*** Cuando haya una pirámide de bloques rompibles debes empezar a destruirlos de arriba hacia abajo, o no podrás sacar todos los premios.

*** Antes de querer cazar a los ratones estudia el escenario y deshazte de los enemigos que haya alrededor, así no habrán obstáculos de más que compliquen el trabajo.

PASO 2

Sube rápidamente por donde indica la flecha amarilla para que no te toquen los disparos de los cañones, recoge el bloque, y colócalo en el ducto por donde se pasean los ratones, así no solo obstruirás el paso, sino que servirá de escalón para que se caigan.



PASO 3

Recoge el bloque y bájate (pegándote a la izquierda para no dar el ranazo). Colócate en la tubería que está en la esquina inferior derecha del cuarto, pero cargado hacia la izquierda para que cuando pongas el bloque aparezca EN EL AIRE, formando el escalón que falta. Cuando los ratones estén del lado derecho de la pantalla pon el bloque y listo. Por último, escapa dando un salto desde el número 4 a la puerta de salida.





SOLO LOS HEROES SE AVENTURAN A LAS TORRES DEL MAL

 **Broderbund™**

Deadly Towers™

El mal está por despertarse, y tú debes evitarlo a toda costa yendo a las tierras del Norte, e incendiando las 7 campanas mágicas en la flama sagrada. Solo así evitarás que el ejército del hechicero Rubas tome el reino de Willner.

- Mundos paralelos, torres gemelas, y el mal asediando por todos lados.
- Complejos laberintos del mal, en una odisea con reto a morir.
- Guardianes, demonios, neblinas, cobras, fantasmas, y toda una horda de criaturas demoníacas (espero no estés asustado).
- Plena recreación de un Medioevo oscurantista, con el poder del mejor sistema de Nintendo, sí, todo esto solo....



PARA TU NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

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

EL LABORATORIO

SUNMAN



Nombre: SUNMAN
Categoría: Juego no publicado (Prototipo)
Año: 1992
Sistema: NES



PRESS START!!
SUNSOFT ©1992
LICENSED BY NINTENDO

SUNMAN es otro de los capítulos oscuros de SUNSOFT

Primero fue Terminator, y ahora, Superman, y no sé por donde empezar: si tratando de encontrar igualdades entre Sunman y Superman, o con el hecho de que Sunman es un prototipo peculiar por el simple hecho de que la versión original nunca fue publicada. Comenzaremos con esto último.

Sunman es un prototipo (terminado)

de Sunsoft, conseguido en España por un coleccionista. Luego de que no hubiese interés, ni respuesta a la difusión que esta persona le dió para saber su origen, el dueño optó por volcar el juego, y así, la/el ROM vió la luz.

Entre lo general tenemos un juego de 5 niveles (con sus fases), colores y niveles terminados, música terminada pero carente de elogio, cinemas, nombre de escenarios, e información de pantalla todo hecho, y sobre todo conteniendo eso que llaman la arquitectura del juego; es decir, es muy poco lo que le falta para ser considerado como un juego en toda la extensión. Los escenarios avanzan a la derecha, pero son altos para que el personaje pueda explorarlos en varias pantallas a lo alto, pero también hay escenarios que corren libremente, donde Sunman puede lanzar rayos de sus ojos, y donde los obstáculos como muros, barras, y bloques también son parte del reto.



Innegable el hecho de que Sunman es un Superhéroe, y aquí lo vemos como todo un "World's Finest"

Entre las particularidades, se trata de que asumamos el rol de un superhéroe llamado Sunman (muy

parecido al hombre radiactivo), que tiene como archi enemigo a un tal Spectre. Antes de que Sunman se ligue a golpes con Spectre, deberá hacer frente a las amenazas de este, desde misiles a punto de ser lanzados, hasta gárgolas y máquinas que tratarán de vencerlo. Al final de cada escenario (a manera de jefes) Sunman deberá enfrentar a un helicóptero, detener una locomotora, y así otros, resaltando entre ellos el de la locomotora,



No solo la palabra PAUSE nos recuerda a Superman, las poses de Sunman concuerdan con las poses del hombre de acero

Gráficamente hablando, hay escenarios que cuentan hasta con 8 scrolles al mismo tiempo (contra 3 en juegos como Super C), arriesgado haberlo hecho, pero es de verse para juzgarse. El movimiento de la cabeza de Sunman (a destiempo del cuerpo) cuando se gira, es un detalle de animación que le da originalidad y vida al personaje, y las viñetas y onomatopeyas no hacen mas que ligar y referir una y otra vez a una aventura de corte "comic". Pero no todo es ver y oír, pues por la parte interactiva el control se siente bien, y es

que Sunman no solamente puede golpear y lanzar rayos por sus ojos, sino que los movimientos básicos como el caminar, y el volar (Sunman vuela), y sobre todo el efecto trabajado cuando flota, están hechos a la medida del concepto.

Juegos como MC Kids estuvieron cerca de no ser publicados, así que (ante evidencias como Sunman) uno no puede evitar pensar en cual sería la anécdota de este juego si hubiese sido publicado, con toda la buena intención y trabajo que Sunsoft refrendara en proyectos como Journey To Silius... quizás el legendario Batman le hubiera quedado corto.



SALTA NIVEL

Pausa el juego, ahora oprime A y B en el segundo control y listo.

Adendum a...

EL LABORATORIO

Asunto: Presunto prototipo de...



- Nombre: Superman
- Categoría: Prototipo del juego Sunman.
- Año: 1992 (aunque podría ser de un año antes)
- Sistema: NES
- Fecha de aparición: 26 de abril de 2009

Vámonos rápido: ¿que le falta a este juego en comparación con **Sunman**?... no viene con una pantalla de presentación, y solo cuenta con 3 niveles diseñados a medio terminar, luego de eso vuelve a empezar, y no incluye ni argumento, ni las pantallas que indican el stage ni el nombre del mismo. La energía de **Superman** no está bien programada, así que a veces se tiene energía interminable a cambio de algunos glitches visuales. Los escenarios de disparo los vemos con un Superman volando en horizontal (en el juego de **Sunman**, este solo flota), aunque se ve pequeño y no cuadra muy bien (de ahí que esa animación la usaran solo en el final del juego **Sunman**). Sin embargo, lo más notable de este prototipo es la famosa tonada de las cintas clásicas.

Ya puestos en perspectiva, pasemos a los detalles de fondo. Este juego fue, en apariencia, dumpeado de un presunto prototipo del juego **Sunman**; la publicación del juego por internet es de apenas el 26 de abril de 2009. Como dije, el juego cuenta con 3 niveles, donde fácilmente identificamos que se encuentra influenciado por el contenido de Superman del juego Arcade. Hay dos teorías respecto a que el juego nunca salió, una de ellas es que el sistema **NES** estaba dando sus últimos tumbos en aquel 1992 (cito tal cual): "And since the NES was nearing the end of its active lifespan by the game's scheduled 1992 release date, time was of the essence..." (lostlevels.org). La otra de ellas es en torno a la licencia del personaje, y aunque proviene del mismo programador del juego (Kenji Eno), veamos una irónica hipótesis adherida a esta segunda teoría: Kenji Eno (en entrevista a 1UP.com) dice que como

"And since the NES was nearing the end of its active lifespan by the game's scheduled 1992 release date, time was of the essence..." (lostlevels.org). La otra de ellas es en torno a la licencia del personaje, y aunque proviene del mismo programador del juego (Kenji Eno), veamos una irónica hipótesis adherida a esta segunda teoría: Kenji Eno (en entrevista a 1UP.com) dice que como

Superman nunca moría, optaron por cambiar al personaje por uno más vulnerable (claro, el licenciamiento se supone lo tienen), y así nació **Sunman**; pero pensemos en esto: el juego ostenta en su pantalla de presentación el año 1992... mismo año en que "La muerte de Superman", con todas sus incógnitas, sus calzones rojos de fuera, y su capa en forma de bandera rasgada, llegase al mundo... piénsalo, y verás que no hay tanto misterio acerca del porqué cambiaron al personaje.



Superman, en su arribo a "Megaro" City

Con todos estos "espropicios" de licenciamiento, e insania para tirar a la basura un trabajo como este, la pregunta obligada es otra: ¿de donde el nombre de **Sunman** (y sus características) para un juego que iba a ser de **Superman**?...

No me cabe la menor duda de que el nombre fue tomado de que **Superman** obtiene sus poderes del sol, teniendo así el primer atajo para evitar un posible sesgo de argumento. Ambos personajes usan capa, y aunque el juego de Superman no cuenta con displays entre escenarios, estoy casi seguro que debe haber un tercer prototipo

donde si los tiene, ya que **Sunman** posee todas las poses de un evidente **Superman**, no se diga que antes de cada misión se transforma "al vuelo", tal y como lo dicta el estereotipo. Dentro del avance del juego, si dejamos a **Sunman** quieto, este sujeta su cintura como lo hace el hombre de acero, y cuando se eleva levanta el puño en guiño al azuloso.

El **Superman** de Sunsoft pudo haber sido un buen juego, derivado del ofrecimiento de **Sunman**, pero que por gracia o infortunio, ahora no lo sabremos. Y tú, ¿hubieras preferido al bronceado **Sunman**, o te quedarías con el granjero de Villa Chica?... mientras tanto, el personaje se tendrá que conformar con el premio a una de las franquicias más insoladas de los videojuegos.



¡TOQUE!

SALTA NIVEL

Pausa el juego, ahora oprime Select y así saltarás de escenario.



En los niveles de disparo se incluyó esta pose de vuelo, pose que quedó excluída en el juego de **SUNMAN**

Háblale a La Mano

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



Aruma no Kiseki

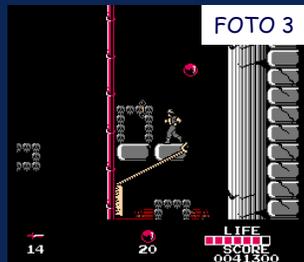
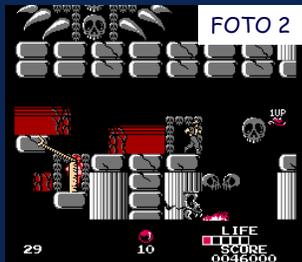


Estoy en el nivel 5, pero por más vueltas que le doy no consigo salir... ¿por donde salgo?...

Ve a la parte inferior derecha del escenario, súbete al carrito y (pequeño truco) agáchate, con eso no te harán nada los enemigos. No te bajes del carrito, y sigue montado en él hasta que choque con la pared y la rompa. Una vez que la rompa continuará el escenario, pero NO TE BAJES, sigue arriba de él hasta que destruya una segunda pared, y ahora sí bájate, o irás a dar un precipicio con

picos. Haz llegado a la salida.

No olvides juntar los medallones que encuentres, pues cada uno de ellos es un contenedor de energía, algo muy valioso contra los jefes.



Otra cosa: como por esa pregunta se entiende que no has llegado al jefe final, te ahorraré el trabajo de preguntar ¿cómo vencerlo?...

El punto débil del brujo son sus ojos, pero aún sabiéndolo es molesto como un grano cuando tienes una cita. Pongamos el peor escenario: llegas a él con dagas solo como armas, así que solo podrás darle 2 o 3 ataques, pues es muy difícil esquivar los cráneos y te mata antes del intento.



(antes de que entres a enfrentarlo) donde juntar 30 bombas y algunas boleadoras para hacer el trabajo: partiendo de la puerta para el jefe, calcula tres pantallas a la derecha y en en la cornisa más alejada encontrarás las primeras 10 (FOTO 1). Ahora baja una pantalla y vuelve a ir hacia la derecha, y donde veas el sombrerito que da una vida (sobra decir que lo tomes) déjate caer pegado del lado derecho, ahí hay otras 10 (FOTO 2). Vuelve a subir a la puerta que da al jefe, y en la parte superior de esa pantalla (FOTO 3) están 10 bombas más y 10 boleadoras. Ya tenemos las 30 bombas necesarias para acabar al jefe. Como tip adicional toma la pierna de carnero hasta que tu energía esté baja o ya te encamines al jefe.

Entrando al jefe colócate donde indica la foto, ahora tómatelo con calma y ve soltando las bombas pausadamente, no te aceleres o se te terminarán y no lo vencerás. Cuando se te terminen elige las boleadoras, y con una sola en cada ojo lo eliminarás. Opcionalmente, si no tomaste las boleadoras, puedes usar la piedra que ves en su frente, como bloque para de ahí engancharte, y darle los 2 o 4 cuchillazos que le hagan falta. Un jefe difícil sin duda alguna, pero qué pena que el final sea tan inadecuado (y poco redituable) para un trabajo de esa talla. En fin, el bien triunfó una vez más, y eso es lo que hay que celebrar.





TOP 10 Mascotas

Una de las mejores cosas que uno puede tener en la vida es una mascota, y con esa convicción en mente me puse a hurgar en los juegos de **NES**, y a evaluar las excelentes cualidades de estos seres. El resultado: el **TOP** que ahora yace ante tu monitor, pues como diría Byron: "son belleza sin vanidad, fuerza sin insolencia, y valentía sin ferocidad...". Un **TOP** como este es lo menos que se merecen. No seas tan duro si el orden no te convence: un objetivo loable yace de por medio.

TYGRUS



Aunque parezca el abominable hombre de las nieves, no lo es, el **Blob** es la mascota más tierna y bigotona que cualquier chiquillo querría tener (aunque siempre me pareció que era una foca desmembrada), es decir, hubiera querido tener, antes de que los diabólicos Pokémon los engatuzasen.

10º Blob (A Boy and his Blob)

El **T-1000**, que diga, el **Blob**, es tan amigable y leal que podría convertirse en calzoncillo y no renegar por olores; en tapete para que lo pises y no decir ni pío; y hasta en un trampolín anti-golpes de nuca para alegrarte el día, y continuar sintiendo el mismo acendrado cariño del primer día.



Así pues, una mascota como esta debe estar en este **TOP**, no nos preguntemos si es o no es animal: su estirpe es lo de menos, cuando solo demanda en pago a sus servicios una buena dotación de dulces de gomita (y no es el único, mira la posición 9).



Al Sr. Fantástico le sentaría bien uno de estos globitos *blobonienses*.

Nemo, el soñador anónimo más famoso de los videojuegos, nos presenta a varias de sus mascotas allende el viaje astral, en esta subconsciente realización de **CAPCOM**.

9º Salamandra (Little Nemo)

Difícil elegir entre la Rata, el Gorila, y otros más (la Abeja y el Sapo no cuentan, pues censuran cuando Nemo los atrapa, para luego aparecer iiusando sus pielecitas!!), no obstante, la **Salamandra** (o Lagarto) es la más habitual del juego, y a mi parecer es el más versátil de los animalitos, pues le permite escalar paredes y escabullirse por estrechos túneles.



Olvídate de tu fajo de billetes: domina a las bestias con solo 3 caramelos, y no se diga más; aunque debo denunciar a Nemo ante la sociedad protectora de animales, por deshacerse inmisericordemente de ellos con un <<plaf>> del botón select.



8º Silver (Lone Ranger)

Si nos ponemos estrictos, **Plata** (el blanco corcél del **Llanero Solitario**)



no es una mascota, sin embargo, tenía que encontrar el modo de disentir del hecho de que el protagonista sea llamado "Solitario", y que al mismo tiempo este noble animal apareciese en este **TOP**.



Se me ocurre decir que, si **Mickey Mouse** no es nada sin **Pluto**, el kimosabee del negro

antifaz tampoco es nada sin su....

¡¡A¡O000 SILVER!!





7° Dog (Duck Hunt)

El perro. Estoy seguro de que, cuando supiste que este **TOP** sería engalanado por las mascotas, apostaste a que uno de estos alegres fidos estaría de por medio, no solo por ser de las mascotas más frecuentes en cualquier hogar (excluyendo al MANIÁTICO pez beta), sino porque también dentro de los videojuegos existe la convicción de que son el compañero idóneo de aquellas aventuras que así lo ameritan (es decir, de aquellas en donde no le quitarían el foco al protagonista).

Y así, si dicen que el mejor amigo del hombre es el perro, este juego te hará comprender que el significado de esta frase subyace en el hecho de que, cuando no pongas la bala donde pegas el ojo, tu amigo se reirá macabramente... una buena forma de decirte que no estás haciendo las cosas como se debe.

No te preocupes demasiado, que el que ríe al último, ríe mejor (mira este video en YouTube: ?v=Z0mx9dO3BxI).



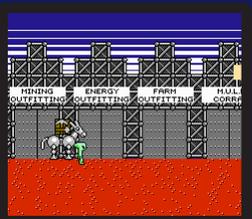
El médico brujo, la chica que es raptada (hermana o cuñada, da igual), una segunda aventura tropical, y ¡claro!: el muchacho de la gorra y el taparrabos. Pero eso no es todo, pues en esta segunda entrega (para muchos la mejor de las 4), además de la ruda patineta y las improvisadas hachas y boleadoras, Master Higgins romperá huevos de dinosaurio (sorry) para así tener la compañía de estos tiernos animales de aparcador.

Diplodocus, Pterodáctilos, o Dragones, la elección es difícil, pero considero que el Dragón azul es el más apropiado y popular del

archipiélago para enfrentar a las hordas de peligrosos cuervos de la infernal hipérbola, a los cerdos jibaros, o a las malévolas berenjenas, en una aventura prehistórica de mucho garrotazo, pero también de mascotas sin igual (sin llegar a ser un lúcido Jurassic Park).



6° Dragon (Adventure Island 2)



5° Mula (M.U.L.E.)

¿Quieres oír algo bizarro?... unos aliens conquistadores están en pos de acrecentar sus tierras, y para las labores expansionistas se han comprado mulas biónicas! (¡que inteligentes!)

Seguro la mayoría de nosotros estamos en contra del maltrato a estos animales, por suerte, los aliens son del mismo parecer, pues (siendo literalmente mascotas) más que como bestias de carga, los tratan con gentileza, procurándoles placas de acero para ir a la moda, paseos para que no se aburran, visitas a los corrales para que conozcan a otras mulas, y claro: mantenimiento preventivo a su CPU.

Amén de ello, en los bares no entran.



4° Zap (Conquest of the Crystal Palace)

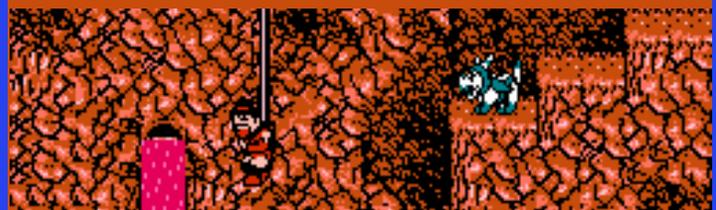


Zap es otro de esos perritos que, aunque no hace tanto malabar, llega a ser tanto o más simpático que **Charlie**.

La actitud de este can es lo que le hace ganar este muy buen lugar de este **TOP**, pues se muestra

muy apegado, cariñoso, e incondicional a su amo, y con tan solo un silbido entrará en acción.

Una prueba fehaciente de ello lo podemos ver al momento de perder, pues el héroe pende de una cuerda cuando la lava está por consumirlo, pero **Zap** le ladra desesperadamente: "¡CONTINÚA!, ¡OPRIME START!", estoy casi seguro que el mensaje va para nosotros, aunque solo Cesar -el hombre que habla con los perros- podría decirnos con exactitud.



3° Kelbeross (Ninja Gaiden I y II)



"Ha, ha, ha, ha, ha..."

Sí, se trata de **Kelbeross** (uno más de los *reservoir dogs*), seguro no lo esperabas por tratarse de una mascota digamos (por dejarlo corto)... tenebrosa, pero conozcamos las razones.

Kelbeross, el fiel perro guardián del **Jaquio**, es dado en sacrificio a los espíritus del mal (los mismos a los cuales este sujeto vendiese su alma). Como retribución, **Jaquio** obtendrá un par de cancerberos más feroces que los del mismo tártaro. **Kelbeross** murió, pero no su lealtad, pues sigue siendo fiel a su amo aún después de la muerte, protegiéndolo contra todo y contra todos, aún en los negros y ardientes infiernos, y a costa de su misma infernal existencia.

En mi opinión, **Kelbeross** merece estar en tercer lugar de esta lista, pues un cariño de este calibre, traicionado en un altar de sacrificios, no pudo terminar con esa nobleza patente en todo perro.

Y ni la "Malicia Cuatro" es tan temida como esta mascota del averno.



2° Rush (Megaman 3)

Megaman supo ganarse a muchos fans desde su primera aparición, pero se sentía como un personaje muy solo, artificial, carente de emociones o capacidad de hacer amigos... pero

eso se acabó cuando **CAPCOM** decidió que para su tercera aventura contaría con una mascota y aliado: **Rush**, el perro que podía transformarse en jet, submarino, o un casi inútil trampolín. La fórmula fue tan buena que para siguientes entregas hubo otros compañeros como **Flip Top**, o el pajarillo **Beat**, pero ninguno de ellos como **Rush**.

A **Rush** también lo podemos encontrar en **Megaman IV, V, y VI**, aunque considero que es en la tercera parte donde se le puede sentir más de cerca (so pena de su "jovial y alegre" comportamiento).

Tal y como en **M.U.L.E.**, **Megaman** ha sabido ser un excelente amo para **Rush**, pues le ha dado un adecuado mantenimiento para que su garantía siga vigente. Si te preguntas porqué tiene un lugar arriba de **Kelbeross**, es simple y sencillamente porque

en Monstruopolis las mascotas, además de ser fieles compañeros, desempeñan una labor mecánica que mantiene girando (óptimamente) el engrane de una sociedad próxima a la **Matrix**.

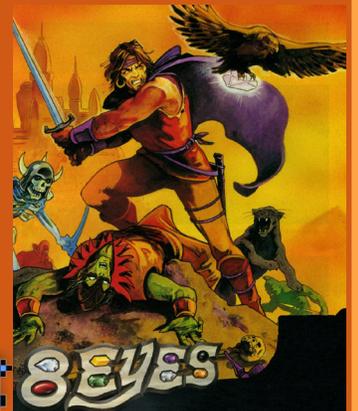


A diferencia del perro, el halcón es un animal salvaje que demanda mayor esmero, dedicación, y adiestramiento para que sea una mascota digna, pero una vez que eso se consigue se tiene un compañero como pocos, y con muchas cualidades para la caza.

Que se cuiden los **Dukes**, pues **Orín** (no confundir con el líquido de la vejiga), el halconero, tiene a **Cutrus**: uno de los mejores compañeros y mascota que se pueda tener, que con sus poderosas garras cual de acero estrujará a las hórridas aves de rapiña, picoteará a los bárbaros, y embestirá al mal sin ningún remordimiento.

Ve por tu pipa, tu guante, y alístate para tener en tus manos al ave merodeadora más veloz del mundo, cuya temeridad supera la ferocidad de los *snaggles* y la bravura de las legiones de *fangs*, ¡y que puede ser manejada por un segundo jugador!.

1° Cutrus (8 Eyes)



Opiniones



Preferencias y Recomendaciones: Cada quien su joya de 8-bits

Cuando un vasto catálogo de juegos se nos ofrece en charola de plata, sea por recomendación de terceros, o porque en algún lado se leyó que dichos juegos DEBEN jugarse, uno no puede declinar tales recomendaciones sin pecar de descortés. Pero también es menester hablar de un principio Universal que (a su manera) aplica a los videojuegos: la preferencia.

De vez en cuando hay que sacar los esqueletos del casset, renovarnos, intentar, buscar... seguro lo has oído; y seguro a tí también te produjo algo como aburrimiento y letargo, y precisamente por ello la opinión de este número busca partir de ese sentimiento de "no me digas lo que debo jugar, pero dame opciones para jugar". Intentaré explicarlo, antes de que termine como la araña que se enredo en su telaraña.

Remotamente, allá en un intersticio del pensamiento, nuestro cerebro festeja el haber conocido un determinado juego que nos dejó fascinados, pero ahí mismo, clavado en su inconformidad, el apetito sigue y sigue: queremos algo que satisfaga nuestra creciente expectativa de títulos, pero al mismo tiempo no deseamos enrolarnos con juegos o que nos aburrirán si no podemos dedicarles más de un *stage* de prueba, o que podrían ser congestivos para nuestro (de por sí) cansado ánimo... ¿te suena familiar?, y es que el tiempo es otra variable dimensionada según cada quien, aunque en esencia es un lujo que no siempre se tiene, amén de la paciencia para llegar a igualar el umbral sentimental de la persona que nos lo recomendo (cuando lo jugó). Claro, tengo que ejemplificarlo antes de que se tuerza como uñas de Mandarín: **Bart VS The Space Mutants**. Este es un juego de gráficos simplones, que al iniciar el primer nivel te entretiene por la serie de tareas que hay que hacer: pintar, cubrir, u ocultar los objetos púrpura... hasta ahí el juego parece recomendable, pero al arribar al segundo nivel el pulgar comienza a apuntar hacia abajo. En este caso, recomendar un juego por el hecho de haberlo jugado poco tiempo, puede acarrear una insatisfacción para quien continúa más allá, mermando así (probablemente) la opinión que se tenía de él.

Así pues, lo que para algunos puede resultar sublime, a algunos otros nos puede resultar frustrante, repetitivo, y hasta una pérdida

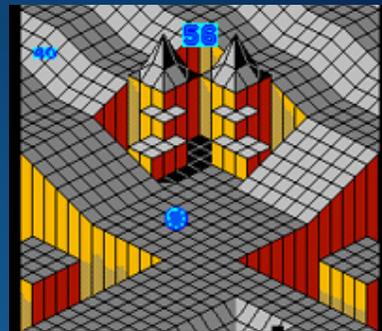


SMB3 es el mejor juego del sistema que se pudiera recomendar pero, ¿dónde quedan joyas como "The Adventures of Rad Gravity", "Solar Jetman" o "Faxanadu"?...

de tiempo... así garrapateado: pérdida de tiempo.

Tomemos en cuenta que los videojuegos son algo más que interacción: conllevan anécdotas, experiencias, y sobre todo una percepción más allá de su física... son un gran mundo en el cual reflejarse.

No hay gran ciencia en todo ello puesto que, si hubiese que hacer un paradigma de toda esta percepción, seguro este paradigma se sustentaría en el hecho de que ante la vastedad (relativa) de un solo videojuego no hay una omnicomprensión que le corresponda (me arriesgo a que algún opiómano diga que él si lo comprende todo). El resultado: diversidad de opiniones y recomendaciones, muchas ópticas, y algo grandioso: cientos de títulos pululando, en espera de ser atendidos.



La originalidad también puede ser un punto importante para hacer una recomendación

Para ponernos en completo contacto con la circunstancia de este caso, conviene decir que existen prejuicios al respecto de tales recomendaciones y preferencias (aclaro que "los prejuicios" no siempre son cosa mala), por ejemplo, se decía que el género *puzzle* es el favorito de las mujeres (esto suele decirse en virtud de que en tiempos del sistema **NES** no había tanta preocupación por enfocar los géneros a los nichos, y todo juego era para todos), aunque supiésemos de antemano que esa falacia no tuviese sustento (mi hermana mayor le iba mucho a los shooters y a los golpes, pero nadie debía saberlo o parecería una *marimacha*).



El sexo y la edad también han tenido que ver con la discriminación a la hora de recomendar algún juego

La originalidad es otro punto fuerte a plantear, pues a partir de ello se suelen hacer sugerencias y recomendaciones, intentando hacerle creer al mundo que "jugar videojuegos" también es de gente pensante y madura. Eso quiere decir que también teníamos motivos para hacer nuestras trincheras, y desde ahí librar nuestra pelea ideológica (cosa de la que hablaré, como casi siempre, en otro momento).

Como ocurre en la gran cantidad de cosas de la vida que dan volumen a la existencia, es menester apostarle un poco a la búsqueda y prueba de todo aquello que nos llame la atención. La intuición y la información son importantes a la hora de seleccionar un juego, pero tan importante como eso es la cualidad del deseo y el hecho de sacrificar algunos minutos con él para saber lo que yace más allá de sus inicios, pues solo así podremos descubrir cosas que realmente nos gusten; no se puede transigir sin antes haber intentado, o para que se oiga más poético: "no hay merecimiento donde no hay voluntad".



Tygrus

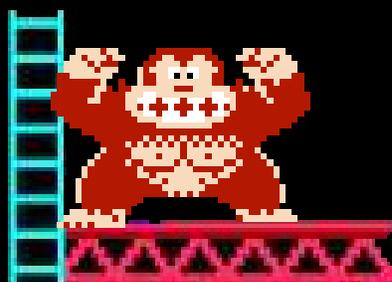
"MagazinNES" es una publicación trimestral de libre distribución y sin fines de lucro, la cual promueve la cultura de los videojuegos de NES y SNES principalmente. Nintendo es una marca registrada, así como todos sus íconos, personajes, imágenes, logos, arte, etc. los cuales son usados en la presente 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.

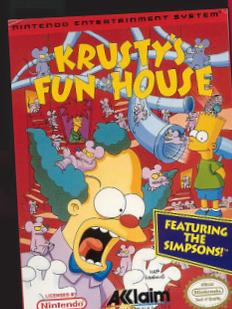
PROHIBIDA SU VENTA



No te enгорiles porque se acaba el número, mejor alégrate por las sorpresas que tendremos en el siguiente, empezando por esto:

Seguiremos con más tips y estrategias para **Krusty's Fun House**, para que de una vez por todas erradiquemos a los molestos ratones del negocio de Krusty.

En L@s Lok@s de la NES aún me quedan un par de acertijos para **Ufouria**, así que (al menos) uno aparecerá, junto a nuevos descubrimientos, glitches, bugs, o errores de programación, curiosos y/o útiles de otros juegos.



En lo tocante a **MAME**, **Zoo Keeper** es el elegido, y los comentarios al respecto (si es bueno o malo) podrás leerlos también en ese siguiente número.

El Genio de la Consola nos dará algunos tips para comenzar a utilizar esa cosa rara llamada depurador, a fin de que tú mismo descubras trucos y secretos que podrás alterar a tu antojo, y quizás hasta cosas interesantes aprendamos a hacer.



Como el sistema **NES** nos fascina, tendremos mucha información de juegos como Spy VS Spy, Battetoads & Double Dragon (Ultimate Team), pero también "mantaremos" algunos juegos de **SNES** para quienes así lo han pedido. También tendremos un **Reportaje Especial** acerca de las juegos con ideas originales.

Vienen cosas interesantes para el **TOP** y el **Tema de Interés**, así como una nueva sección, pero todo eso prefiero que siga siendo (medio) sorpresa.



Ya lo sabes, será un número jugoso de información, ino te lo pierdas!



magazinness.blogspot.com





LOS MEJORES TITIRITEROS NO USAN CABLES...

¿ EL CONTROL DE ACCLAIM TAMPOCO !

No te enredas:

Con el control inalámbrico de Acclaim obtén todo el poder y versatilidad del cómodo control de cruceta + la libertad de no sentirte atado por un cable.

Su precisión va hasta los 10 metros de distancia, e incluye un accionador de fuego rápido, además de ser aprobado por Nintendo para tu Nintendo Entertainment System.

Que nada se interponga entre tú y la acción... mucho menos un cable. Desconéctate para estar conectado.



AcclaimTM
entertainment, inc.
Masters of the GameTM



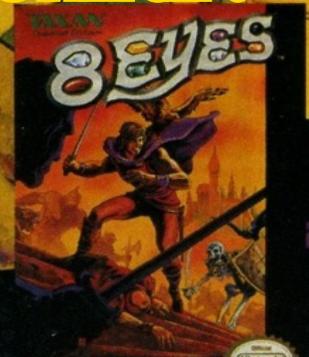
Para tu Nintendo Entertainment System



**¡Una cruenta batalla por 8
piedras preciosas va a comenzar!**

8 EYES

¡¡MODO DE ATAQUE DUAL!!



TAXAN
Consumer Division

Para tu Nintendo Entertainment System

Las guerras nucleares han creado 8 valiosas joyas, de las que depende que la paz de la Tierra pueda volverse a hacer, o por el contrario: ahora que están en manos de los 8 terribles Dukes, que un Apocalipsis nuclear (como nunca se ha conocido) sea desatado, para terminar con la vida en la Tierra.



Eres Orin, el halconero, y junto a tu fiel halcón Cutrus (que puede ser manejado por un segundo jugador), debes recuperar las gemas, antes de que los Dukes del mal, y sus hordas diabólicas, den cumplimiento a su propósito. Usa el password para tus avances. Esta sí es una auténtica joya de NES que no te debes perder.

