MagazinNES

MagazinNES No. 19
Ene-Jun 2020

REVISTA NO OFICIAL DE... Nintendo®



Desde Japón :
RAMPART

NACION NES :
LA LUNA

Reportaje Especial:
Los Sonidos del Silencio
- Segunda Parte -

PROHIBIDA SU VENTA

MagazinNES

magazinnes.blogspot.com

13 AÑOS
¡GRACIAS!

GREMLINS™ 2
THE NEW BATCH

MULTIPLICANDO LA
DIVERSIÓN

ESTRENAMOS CÁMARA DE FOTOS RETRO Y...

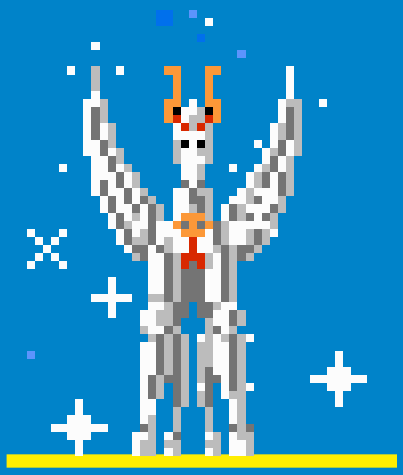
¡ TENEMOS UN NUEVO ROBOT !



“ NO SE TRATA DE **DINERO**, SINO
DE MANDAR UN **MENSAJE** ”

—Joker

EDITORIAL



Con cada nuevo ejemplar **MagazinNES**, y de hecho con cada línea que se escribe, una pregunta circunda nuestra cabeza como si se tratase de una melodía de fondo (aunque quizás no en todos los números haya sido evidente): ¿qué hizo que la consola generara una clase de magia en quienes tuvimos y tenemos la fortuna de jugar sus juegos?... y como en cada número y en cada línea, esa es una pregunta que seguramente seguirá sin tener una respuesta textual exacta.

Así pues, el no conceder una respuesta que satisfaga la pregunta, nos motiva a seguir deleitándonos en esta consola, además de permitirnos **convivir**, compartir con otros lo mismo una carrera en **Marble Madness**, que unos buenos puñetazos en **Battletoads**, o hasta intercalar el control en los juegos de un solo jugador al estilo de **Super Mario Bros**.

En otro orden de ideas, conforme se develan nuevas secciones y planes editoriales, el día de hoy sólo quiero hacer saber que, el nombre de "**Truqueando con el control**", cambia por el de "**Trucos y Passwords**", por ser más *ad hoc*. Siguiendo con las novedades, notarás una nueva forma de presentarte el contenido en clave "retro": ¡te invito a descubrirlo y juzgarlo!

Y bien, luego de repensar los videojuegos (la vida en torno a ellos), y de dejar andar el día con las sorpresas malas y buenas que nos depara, volvemos a las cosas simples, a aquello de jugar sin grandes pretensiones, pero con la disposición de dejarse llevar, sorprender, disfrutar, aprender; esperanzados en que ese sea un (nuevo) punto de partida hacia algo mejor, a seguir escalando la montaña, y como dice el libro de **Aldous Huxley**, a tratar de vivir una vida con menos utopía, menos perfección, pero mayor libertad.

Te invito ahora sí a que vayas por golosinas (y frutas y verduras), y disfrutes del show que se rodará a continuación, que para eso estamos aquí.

:::: **TYGRUS** ::::

Indice

PAGINA

1 ..... Editorial
3 ..... Fé de Ratas
4-5 ..... Area 404: Rampart
..... Bajo La Lupa:
6 Jurassic Park
7 Mendel Palace
8 TROG
9 ..... En portada: "Gremlins 2: The New Batch"
10 ..... Glitches y descubrimientos
11 ..... El Laboratorio: Aliens
13-31 ..... Marcas Registradas: OCEAN
32-33 ..... Anecdotario MagazinNES: Operation Wolf
34 ..... Trucos y Passwords
35-43 ..... Reportaje Especial: Los Sonidos del Silencio -Parte 2-
44 ..... Retroproyecciones: 3dSEN
45 ..... Natural Born Heroes: Great Tiger en Mike Tyson's Punch Out!
46-49 ..... Temas de Interés: Tecnologías de entretenimiento -Software-
50-52 ..... Construcciones: ENIO EXP Board
53 ..... Háblale a la Mano
54-55 ..... Acertijos de... LOS LOKOS DE LOS 8-BITS
56-58 ..... TOP 10: Regalos
59-61 ..... Nación NES: La Luna
62 ..... OpinioNES: Gajes del coleccionismo
63 ..... Humor MagazinNES
64 ..... Continue



NACION NES

Saludos Terrícolas.
O mejor dicho:
"Terrícolas lunáticos".

Hoy viajamos allende el orbe para bajarte este satélite no artificial de nuestra Nación **NES**: La luna.

Pag 59

Pag 4

AREA 404
Rampart



Por las puli-brillantes y tornasoladas escamas del dragón... ¡¿Cómo que este juego no salió de Japón?! Entérate de lleno en la...





Pag 53

HÁBLALE A LA MANO

La misteriosa **Mano** está aquí para responder tus preguntas más quisquillosa y, por qué no, echarte la mano si te has atascado en algún nivel, o simplemente por si algo no te hace "click" en este mundo banal. ¡Háblale!

EN PORTADA

GREMLINS 2: THE NEW BATCH

Gremlins fue la película de Navidad por excelencia. Hasta que alguien les echo agua y los alimentó pasada la media noche. Por suerte, las aventuras resultantes trascendieron hasta una segunda parte que llegaría a **NES**. Y a la portada de este **MagazinNES**.



Pag 9



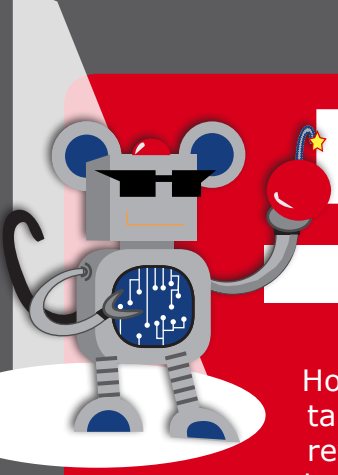
RETRO PROYECCIONES

3D SEN

Toda clase de noticias atemporales las encontrarás en esta sección que se reinventa.

Porque todo tiene forma de proyectarse, sea hacia el futuro, o hacia el retro.

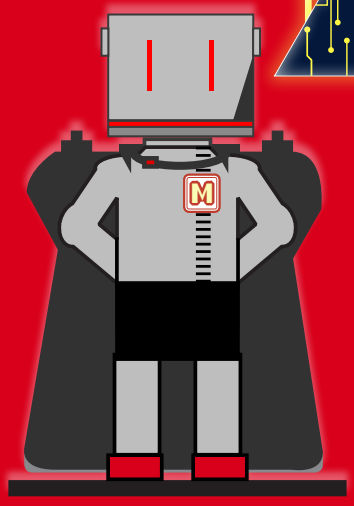
Pag 44



FÉ DE RATAS

PORQUE EL AUTOCORRECTOR SIEMPRE TIENE LA RAZÓN





Hola camaradas. Qué bueno que llegan a la hora perfecta, del lugar perfecto, de su sección más perfecta de su revista más perfecta, porque me van a dar una mano con el pulcrograma de frecuencia que estoy haciendo: primero pásenlo a 20 contactos y luego denle click a su barra espaciadora y verán una sorpresota que no se la van a creer. Y ahora sí, por vez única, esta sección va al inicio, y vamos a ver qué cosas hay que aclarar de las que quedaron desaclaradas en números asteroides, que diga, anteriores.

Pero espérense, que ya que estamos hablando de cinturones de esteroides, los quiero meter en cintura con la presentación de nuestro nuevo miembro **MagazinNES** (áscales con eso de "Éditor in chif")... sí, ¡tenemos nuevo integrante! (miren qué emoción), ni más ni menos que ¡**Capitán MagazinNES**!... ejem, que diga ¡**Capitán Club MagazinNES**!, o sea "**Magasin**" bueno yaaaaa, su nombre verdadero es "**Robosin**", pero de cariño le pueden decir "Uragüey" jajaja (¡ups!, ojalá que no se hayan freído sus circuitos del sentido del humor). Y eso no es todo, ya que se hace acompañar de su súper pirámide trinaria de conocimiento, sabiduría, y nutrición: ¡**Tribit**!



Robosin es un **Ochobitoide** comprometido con la diversión

Bueno bueno, ya fue mucha salsa para sus tacos de él, por cierto, ¿ya se dieron color que yo también me vestí mo-der-nou y con mi mejor traje rata-robot-zoide? y por hoy me pueden decir "**Cy-Rat**" (por favor maistro: más musiquita de **Megaman** presentando una Rata-Robo-Master, y súbale volumen por favor).

Y pues así es amigos, **Robosin** y su pirámide legendaria serán el emblema oficial de **MagazinNES**, y se encargarán de presentar algunas secciones, hacer comentarios aquí y allá (o sea meter su cuchara en todo guiso), etcétera. Así que ¡bien llegado seas *retrochobitoide* a este mundo de gruesas líneas de entretenimiento a ser llenadas!



01101000
01101111 01101100 01100001
00100000 01110010 01101111
01100010 01101111 00101101
01101100 01100101 01100011
01110100 01101111 01110010

Es todo por ahora, no sean fresas y dejen sus (buenos) comentarios sobre mi persona, o sobre la revista, o sobre la cuarentena, que de cuarenta no tiene más que el nombre.

¡Ah! Y antes de irme, les dejé la página de humor al final del numerito, donde **Robosin** le dará un vistazo universal a los universos de su servidor: el más metaversal y cool de los megapersonajes divertidos... ¡versos!

¡Nos estamos viendo!

Rampart

Por: Tygrus

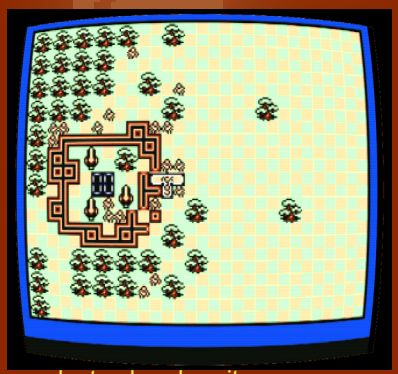


Rampart (japonés) es un juego que aunque sí salió bajo ese nombre en el resto del mundo, por alguna razón desconocida se trataba de un título que se sentía diferente. ¿De qué trata entonces esto?...

DE LAS BATALLAS FEUDALES, A LOS CUENTOS DE HADAS

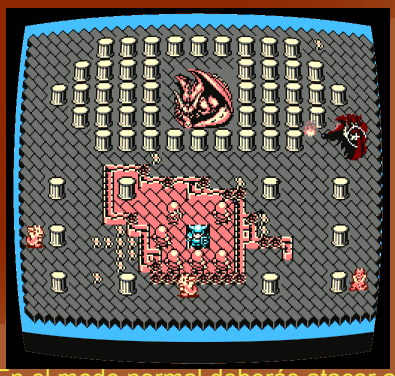
El género **Desktop Tower Defense**, con **Rampart** (su jerarca de maquinita) a la cabeza, tuvo presencia en la consola **Famicom** (y **NES**) con este juego que se presume bajo los nombres de **Konami**, **Atari**, **Tengen**, y hasta **Midway**. La versión japonesa, no obstante, difiere de ser lo que llegó al resto del mundo, principalmente porque fue un juego programado por **Tengen** (**Tetris** de **Tengen** tenía opción para dos jugadores, y así también esta versión de **Rampart**), y de la propuesta medieval que vimos en Occidente, se tuvo allá un juego con varias clases y asegunes.

Para empezar, las bases de **Rampart** son un tanto diferentes a lo que conocemos hoy en día del género **Tower Defense**, que me da la impresión que aquí se buscó experimentar con conceptos que mejor funcionaran, de tal suerte que no se le tuviera que asociar directamente con las batallas medievales, algo o totalmente aburridas para muchos.



Los molestos hombrecitos que van a pie serán un obstáculo para que tus piezas no encajen... ¿por qué no pruebas cercándolos?

Hablando ahora de las mecánicas, el juego va por turnos, digamos como en un juego de baseball (iba a decir **RPG**, pero no aplica por tener otro tipo de agilidad, y no funcionar bajo intentos de acierto y error), con una alta y una baja en cada turno, o **ataque** y **defensa**. Dependiendo el nivel de dificultad serán el número de turnos.



En el modo normal deberás atacar al dragón en toda oportunidad, pero el hechicero no te la pondrá fácil

El objetivo básico es ganar la batalla, siendo diezmando a todos los enemigos, o reuniendo los puntos requeridos sin que el enemigo destruya nuestro perímetro de defensa.

La acción transcurre en vista aérea. El juego comienza con el **ataque**, con una pausa en el escenario, permitiéndonos elegir un dominio (castillo), cuyo perímetro esta resguardado por una barda, para enseguida plantar 3 cañones dentro de nuestro perímetro. Una vez hecho, se despausa el juego y los enemigos principales empiezan a aparecer y a hacer disparos hacia nuestro dominio, nosotros con la cruceta debemos posicionar una mira sobre ellos y oprimir el botón rápidamente para que nuestros cañones ataquen hacia esos puntos. Esto no es tan fácil, y aquí viene lo interesante: entre el tiempo que disparamos con nuestros cañones, al tiempo que dichas balas impactan al



Si no consigues bardear tu dominio antes de que se termine el tiempo, habrás perdido el juego

adversario, pasan algunos instantes, luego entonces si el enemigo ya se movió, el disparo será infructuoso. Hay otros enemigos menores que no se mueven, sólo lo harán durante la segunda etapa del turno (momento ideal para barrerlos). En niveles más difíciles habrá mayor velocidad y volumen de enemigos, de ahí que convenga tomarse un momento para calcular la trayectoria del enemigo para así emboscarlo, lanzando los disparos hacia donde él estará dentro de 1 o 2 segundos, antes de que siga haciendo más estragos en nuestra parcela.

Después de unos momentos el juego se pausa de nueva cuenta para hacer un recuento de los destrozos y para iniciar la segunda parte del turno, que ahora será la **defensa**, que consiste en remodelar la barda que da cobijo a nuestro castillo que ha sido dañada durante el combate (poco o mucho, depende de la destreza del jugador para acabar con los enemigos durante el ataque). Para conseguir remodelar la barda del castillo, el juego se transforma en una especie de tosco **Tetris**, y tendremos



Las 4 dificultades del juego



alrededor de 30 segundos para embonar piezas a fin de consolidar la barda con esas diferentes piezas que nos van dando.

Esto no es tan sencillo sin embargo, pues el enemigo envía numerosos peones a pie y no podemos poner piezas sobre ellos, quienes trataran de estorbar las obras de remodelación, así que muchas veces tendrás que rodear a los mismos peones para crear un perímetro tan grande como puedas (los peones que queden dentro serán aniquilados y el juego te los cuenta a favor), pero deberás hacerlo antes de los 30 segundos, ya que si no lo consigues perderás la pelea, y créeme, en niveles avanzados y casi al final de los turnos, eso puede llegar a ser extremadamente frustrante. En esta modalidad un botón es para girar la pieza, y el otro para colocarla.

Una vez que volviste a remodelar la barda de tu castillo, estás listo para un nuevo fuego contra fuego, donde se repiten las mecánicas de **ataque** y **defensa**. Si antes de que se terminen los turnos has conseguido aniquilar al enemigo o juntar los puntos requeridos, el juego te concede la victoria.

Ya explicadas las bases, vayamos a lo general en este **Rampart** japonés.

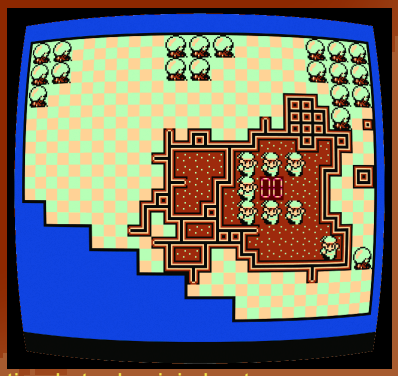
Caperucita roja y el lobo feroz

Para empezar, es recomendable que descargues el parche que traduce el juego al idioma inglés, y no porque se necesite saber lo que se dice, sino porque disfrutarás mucho más la historia detrás de cada modalidad.



Cada modalidad viene acompañada de una simpática historia

El juego tiene 4 tramas, la primera de ellas es de práctica, y las otras 3 son fácil, normal, y difícil. Grosso modo, la trama de práctica es sobre un batallón de soldados; la fácil es de caperucita roja yendo a visitar a su abuel(it)a; la normal es de unos guerreros batallando contra dragones; y la difícil recrea la batalla del gran señor Nobunaga. Para efectos prácticos, explicaré la trama fácil (por ser simpática): la de caperucita roja.



Extiende tu dominio hasta que sea zona segura, y así podrás asentar nuevos frentes de ataque

Caperucita ha decidido ir a ver a su abuelita, pero sabe que el lobo malvado (o los lobos mejor dicho) la espera en el bosque. Caperucita se guarece en su castillito, y desde ahí ataca con manzanas a los lobos que se aproximan. Cuando es el turno de defender, los ratones, que son secuaces de los lobos, comienzan a avanzar hacia el escondite de Caperucita y sus duendecitos, así que ella temiéndole a los ratones te pedirá ayuda para que reconstruyas su guarida desde donde ella habrá de seguir lanzando manzanas a los lobos.

Esta modalidad de fácil cuenta con 5 niveles, y cada nivel con alrededor de 12 turnos.

Como dije, es frustrante que en niveles avanzados, cuando los turnos están por terminarse, los ratones o los enemigos más simples no te permitan fortificar tus muros o bardas, y que por ese detalle pierdas la partida; afortunadamente el juego cuenta con un útil password de 4 caracteres, lo que nos ayuda a que sea más llevadero.



El juego cuenta con password, y los intermedios son muy cómicos

Una vez que entiendes la idea del juego (y le agarras maña), se vuelve adictivo, pese a lo tosco que se siente el turno cuando hay que defender (tipo **Tetris**).

En otro orden de ideas, en este **Rampart** puede palparse un influjo venido de juegos como **Warlords**, que sería como un abuelito político, todo un guiño que **Atari** seguramente quería deslizar por debajo de la mesa.

Y bueno, no sé en qué cabeza japonesa se pensó que en lugar de llevar al mundo este maravilloso juego, era suficiente con un port de la maquinita que recrea batallas medievales, que fue lo que tuvimos.

¿Ya dije que al iniciar cada encuentro el juego habla y dice “FIRE!”?



En el modo difícil se pondrá a prueba todo tu talento, para ver si bajo la tutela del gran Nobunaga consigues unificar Japón

Jurassic Park

Por: Tygrus

Bajo la lupa

RECOMENDADO
DALE EL INTENTO
NO RECOMENDADO

NIVEL DE RECOMENDACIÓN



Basado en la película del mismo nombre, y de la mano de **OCEAN**, llega al sistema **NES** uno de los juegos más portados a sistemas caseros provenientes de una cinta: **Parque Jurásico**.

DIVERSIÓN ENCINTA DE UN PREHISTÓRICO GAMEPLAY

Este es un juego de vista tres cuartos aérea donde se asume el rol del paleontólogo Alan Grant, en su intento por salvar a Tim y Lex del **Parque Jurásico**. Con un botón se salta, con el otro se dispara.

El juego es para 1 o 2 jugadores (intercalados, no hay cooperativo) y se compone de 6 niveles con muy buenos efectos de sonido y música, en cada uno de los cuales habrá que reunir ciertos requisitos para avanzar al siguiente, siendo el más común del juego el encontrar o destruir todos los huevecillos del área.

Aunque esta tarea de recolección pudiera parecer realizable, los dinosaurios han dejado varios destrozos en los niveles, no habiendo energía en algunos de ellos, por lo que habrá que restaurar paneles de energía, enfrentarse a los jefes, y otras tareas similares, todo a fin de poder escapar de estos hambrientos dinos. A todo esto, hay 3 tipos de armas que podremos tener en stock e intercambiar con el botón **select**, sólo hay que cuidar las balas.

MALO POR CONOCIDO, QUE BUENO POR CONOCER

Como el juego es en tres cuartos de vista aérea, presenta un obstáculo (más que un reto) irremediable: los árboles, muros, montículos se inclinan hacia el horizonte, ocultando e impidiendo ver en mayor parte a los dinosaurios que "nacen" en la base de dicho objeto. Eventualmente se aprende que es mejor dejar por la paz a algunos dinosaurios en pantalla, no sólo para ahorrar balas sino también porque de ese modo se evita que el juego genere nuevos dinosaurios que, como bien dije, tienen la mala costumbre de nacer en los rincones que no son visibles para el jugador.

DIOS CREA AL HOMBRE, Y ESTE A LOS DINOSAURIOS

El dinosaurio principal del juego es el velociraptor, a quien podremos encontrar en todos los escenarios y cuyo nivel de asedio es alto. En segundo lugar tenemos el que infla el cogote y se pausa un momento para escupir su veneno (lo que lo hace más sencillo de esquivar). Enseguida tenemos a una clase de dinosaurio-roedor, el mas cuantioso y no tan difícil de torear, y por último hay un brontosaurio que, en las partes acuáticas donde conducimos una lancha de remos, representa un obstáculo como tal.

En cuanto a los jefes, hay una estampida de gigantescos triceratops, en la que debemos encontrar los pequeños rincones por donde estos no nos atropellarán a su paso. El otro jefe es un t-rex, que nos embestirá de derecha a izquierda y habrá que quitarse de su paso para que no nos coma o se coma a alguno de los nada inteligentes niños que intentábamos salvar, mientras lo rociamos de balas.

¿EVOLUCIONADO O INVOLUCIONADO?

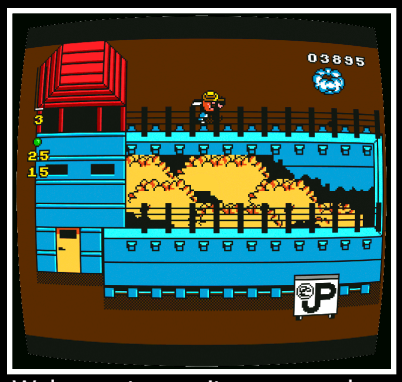
Los juegos de **Jurassic Park** no se caracterizan por tener finales célebres, así que hay que darse por advertido en ese sentido acerca del juego, y jugarlo sólo por el gusto o disgusto de jugarlo, y si se busca terminarlo que sea sólo por una proeza personal, y nada más.

Gráficamente el juego no está mal, sobresale de hecho el tamaño del t-rex y sus animaciones, así como la estampida de triceratops.

Aunque con la práctica aprendes a lidiar con los obstáculos del control, debo decir que el dedo pulgar se cansa demasiado al tener que mantener al personaje en constante movimiento. Las cajas de colisión, sobre todo en los muros, hacen que puedas quedarte atascado aún no estando cerca de ellos, o caminar sobre ellos en ciertos puntos, por no estar bien programados. En cuanto al reto, puede resultar frustrante activar computadores en secuencia (recomiendo hacerse un mapa), no se diga la molestia de los dinosaurios, pero si comprendes que los video juegos también tienen su encanto en estas cosas tan primitivas, créeme, te lo podrías pasar bien.



Increíble efecto de cadenas de **ADN** en movimiento



Welcome to... gritos y corredera



El escape por agua está cercado por pacíficos brontosaurios

Jurassic Park debe tener una cápsula del tiempo que al momento de jugar se activó y me transportó a esos ayeres de la consola, donde además de hacerse un mapa, había que aprender a no enojarse por los errores no imputables al juego mismo, sino a su programación.

Eso sí, debes darle un poco de tiempo a que funcione, y si no, mejor dejarlo en su mundo.



Tygrus

Mendel Palace

Por: Tygrus

Bajo la lupa



RECOMENDADO
DALE EL INTENTO
NO RECOMENDADO

NIVEL DE RECOMENDACIÓN



Esta es la historia de una joven que se ha quedado dormida, y sus sueños traicioneros le han creado un mundo encantado donde sus propios juguetes la mantienen prisionera. Afortunadamente, el héroe (o sea tú), también forma parte del sueño, así que adivina qué hay que hacer, y a dónde hay que ir (sus iniciales son **MP**).

LOS SUEÑOS Y LOS JUGUETES SON MISTERIOSOS

Nota breve. Este juego fue creado por una compañía de nombre **Game Freak**, sí, su fundador **Satoshi Tajiri** y su equipo nos traerían más tarde el fenómeno **Pokémon**.

Mendel Palace es un juego único. No conozco algo que se le parezca y me resulta extraño que este concepto, parte laberinto, parte puzzle, y parte juego de mesa, no tenga un género asignado como tal, y ni competidores.

La mecánica es fácil de entender: nuestro personaje está colocado en una cuadrícula de 7x5 losetas, cada loseta es en sí un stack de losetas de fino grosor que se van rotando (hay 3, 4, 5 losetas empalmadas en cada stack).

Dentro de ese cuarto hay un grupo de enemigos rondando quienes nos eliminarán si nos tocan. Para deshacernos de ellos presionamos un botón para ir levantando losetas, revelando potenciadores (o nada), pero si el enemigo está parado ahí, se irá de bruces hacia otra loseta, así que hay que repetir la travesura hasta hacerlo colisionar con la pared, para estallarlo estilo **Megaman**. El nivel termina cuando la pantalla está limpia de enemigos.

Al inicio del juego podemos elegir entre 8 diferentes castillos, cada uno de los cuales se compone de 10 rounds. Al final de estos 8 castillos tendremos acceso al castillo **Mendel Palace**, donde luego de 10 rounds el castillo irá al cielo, para finalmente intentar completar 10 rounds más, para un total de 100 niveles.

Algo importante y sumamente elogiable es que el juego es para hasta 2 jugadores simultáneos, pudiendo entre ellos arruinarse la partida lo mismo que ayudarse, y aunque en modo a dobles el juego se hace mucho más fácil, su factor diversión sube notablemente.

PREMIO O CASTIGO

Es normal que tan pronto se comienza a jugar, y se descubre lo adictivo que es voltear losetas para obtener premios, nos demos cuenta que también hay ciertos castigos, por ejemplo unos portales que sólo sirven para transportar más y más enemigos. De igual modo podrían aparecernos muros que impiden el paso, en caso de querer escapar. Eso también quiere decir que más que puzzle este juego es una especie de memorama, donde hay que recordar dónde aparecían ciertos items que nos ayudarán a limpiar la pantalla, aunque no es tan profunda la idea como pareciera, ya que por suerte el juego está pensado para distenderte al tiempo que comes premios lo mismo que evitas/acabas con los enemigos.

En lo tocante a los premios, la estrella es el item más común, funcionando como las monedas en **SMB**: 100 te recuperan una vida.

No hay un contador de tiempo visible, pero sí que lo hay implícito y, si no te das prisa en eliminar a los enemigos, estos se harán más veloces, de ahí que el item de sumar segundos sea también útil. Hay otros items que funcionan para voltear líneas completas de losetas (tiles), o revolver todas ellas, y hasta uno para llevarte a escenas de bonus.

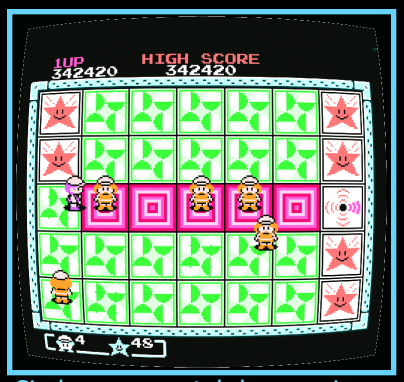
LOS MALOS QUE SON BUENOS

Algo que hace que el juego sea único, no son solamente sus bases, sino que cada castillo tiene un estilo de enemigo con un comportamiento particular, que sumado a dichas bases del juego previamente comentadas, hacen que se sienta con otro planteamiento, por ejemplo, en cierto mundo el enemigo puede ser un personaje de sumo capaz de pisar el piso y voltear toda una fila de losetas, mientras que en otro nivel el enemigo puede mimetizar tus movimientos, y tendrás que entender esa lógica para superar sus niveles.

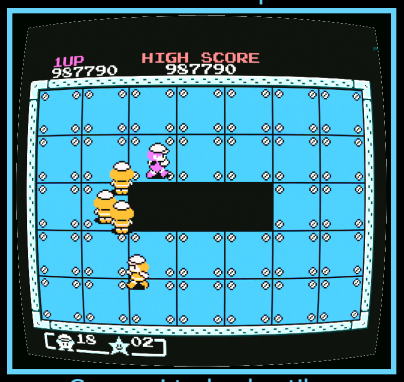
Mendel Palace te dará grata diversión, y aunque los jefes quedan a deber, su misterioso rejuego es como el de los juegos de azar.



Cada castillo y su dueño



Si abres un portal de enemigos, ciérralo lo antes posible



Con casi todos los tiles atornillados, estarás en aprietos

Los contras que le veo son que las diagonales "escalonadas", y algo de tosquedad en los controles, dificultan tocar el centro del tile, único lugar donde realmente se activa o toma el item.

A modo de tip: cuando ya hayas eliminado a todos los enemigos, no voltees ningún tile más, pues podrías abrir un portal y el nivel se reanudará.



Sí, es uno de esos juegos que te llevarías a una isla.

Tygrus

Trog

Por: Tygrus

Bajo la lupa



RECOMENDADO
DALE EL INTENTO
NO RECOMENDADO

NIVEL DE RECOMENDACIÓN



Así como el humano promedio piensa en sexo, el troglodita promedio piensa en sexo también. Pero una necesidad igual de básica le antecede en esta edad de piedra, y es el hambre, hambre por carnita de canguro prehistórico (o eso a mí y mi gran imaginación nos parece que es nuestro protagonista) porque aquí eso de ser vegetarianos todavía no se ha inventado. Es así como da inicio este juego de laberinto, sobre comer o ser comido.

TENEDOR Y CUCHILLO EN MANO

Antes de hablar del juego en sí, me tomaré un momento para decir que me asombra ver que un detalle significativo no fue censurado, y es el de ver cómo estos primitivos personajes propinan un garrotazo a nuestro dinosaurio para dejarlo viendo estrellitas, y enseguida, sin darle tiempo a nada, sacar su tenedor y cuchillo para ¡explícitamente comérselo con voracidad!, crudo, y hasta haciendo ruiditos.

Pasando ahora sí al juego, **Trog** es un título Arcade de laberinto de parte de **Williams**/**Midway**. La maquinita ofrecía animaciones a base de modelina (plastilina) como en la cinta "Pollitos en fuga", algo bastante original hablando acerca de realismo en videojuegos. Para su traslado a **NES**, no obstante, se optó por primitivos pixeles, y fue **Acclaim** quien lo publicó en América y Europa.

SI NO DICE "SALIDA", NO SALGAS POR AHÍ

El planteamiento es simple: hay que juntar los huevecillos dispersos en el laberinto evitando a toda costa a los **Trog**, trogloditas con un solo ojo. Al terminar la recolección se abrirá la salida por donde hay que escapar, y listo.

Con un gran parecido a **Pacman**, **Trog** cuenta con detalles adicionales de otros juegos de laberinto como **Super Pacman**, **Mouse Trap**, o **Alien** de **Atari**, esto porque, ejemplo, nuestro pequeño dinosaurio con cresta puede hacer uso de sus puños para abofetear a los cavernícolas y así eliminarlos, detalle que hace que el juego no se sienta tan difícil.

PATITAS PA' QUÉ LAS QUIERO

El juego cuenta con 50 niveles. Cada 10 niveles los **Trog** idearán nuevas formas bajo las cuales darte el garrotazo para comerte, sea saltando, acelerando el paso, o hasta ¡inventando la rueda! De todos los niveles, sólo existen alrededor de 10 de ellos, los cuales se van reciclando, con **Trogs** más difíciles, pero básicamente el juego es algo repetitivo (qué laberinto no es repetitivo).

Hablando de premios y castigos, hay una herradura que nos da puntos, un hongo azul que hace lento al personaje, una hierba roja que lo hace más veloz, algo como un cubo de hielo que congela a los enemigos en pantalla por unos instantes, y lo más importante: la piña, que es una especie de super vitamina que hará que nuestra cruza de Velociraptor con Triceratops se transforme un momento en un feroz t-rex que se puede comer a los **Trog**.

Los **Trog** pueden además aparecer de entre la tierra y lanzar una rueda, o detenerse para hacer una hoguera, y hasta usar unos trampolines que hay en algunos laberintos para saltar al azar y a lo bruto, cruzando los dedos para aplastarte en una de esas.

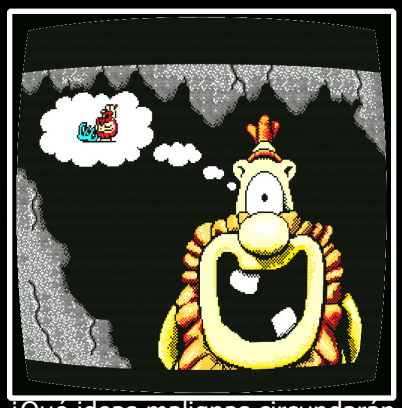
Eventualmente se llega a los bonus, hay 3 de ellos, en uno nuestro dinosaurio escupe fuego para asar a los **Trog**, en otro es el irreversible t-rex y puede comer a sus anchas como en un bufé, y en el tercero hay diamantes y joyas, tú sabes si las miras, las cuentas, te las comes, o incrementas tus puntos.

UN JUEGO ATRASADO A SU ÉPOCA

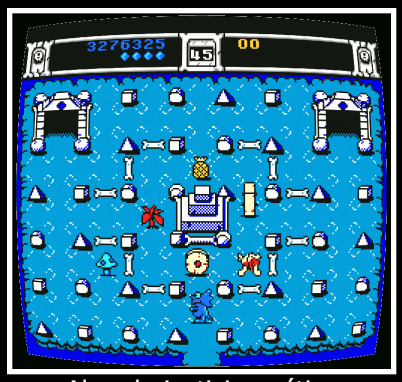
El reto de **Trog** es mediano, considerando que el dinosaurio puede golpear, y que "serpentear" resulta muy efectivo, además de que los **Trogs** no son buenos frenando y es fácil que caigan por las orillas del escenario, que por cierto, también nosotros debemos cuidar ese aspecto, ya que no hay muros de contención.

Sobre la música, tiene el espíritu de un carnaval y le inyecta jugo al personaje. Bien.

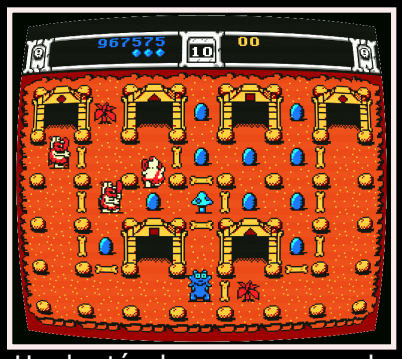
Como la civilización es cambiante, cerraré diciendo que **Trog**, pese a no ser un juego revolucionario, es un fósil con gran simpatía.



¿Qué ideas malignas circundarán la cabecita de estos Trogs?



Algo de justicia poética



Usa los túneles para escapar de los torpes **Trog**

En la mayoría de los casos, los juegos de laberinto no generan los suficientes estímulos para ir superando sus niveles: eso de romper récords no termina de gustarnos a muchos.

Con **Trog**, en este caso, se genera una empatía con el personaje, lo que se convierte en automático en el estímulo para jugar. La música es otro punto que fomenta muy bien el tratar de disfrutar el encierro.



Tygrus

EN PORTADA

GREMLINS™ 2 THE NEW BATCH



El jefe final te tendrá con las manos ocupadas

¿Cuál es la mejor forma de pasar una Navidad, o un día muy aparte, encerrado en casa?... Para **Sunsoft**, es hacerlo con un simpático Mogwai de nombre Gizmo, quien posee fantásticos... ¿poderes? que a la vez le originarán sendos problemas (¿se entendió la ironía?). Pero saltémonos el cómo y porqué, para llegar al cuándo darle de comer, y cuánta agua echarle para que funcione.

Esta aventura transcurre en un edificio en pleno Nueva York durante las vísperas de Navidad. Aquí, un grupo de científicos han estado experimentado con una camada de Gremlins, ¿lo puedes creer?, docenas de manzanas en pleno Manhattan pululando de gente y ahí es donde estos científicos chiflados se ponen a hacer sus experimentos mutantes (banda de monosabios).

El caso es que los Gremlins se han vuelto locos, o locos ya estaban mejor dicho, pero ahora están sueltos por el edificio causando destrozos. Como **Rayita**, el Gremlin malo de la primera cinta, quedó hecho puré, ahora en su lugar hay un Gremlin de nombre **Mohawk**, a quien los científicos han mutado con genes de tarántula.

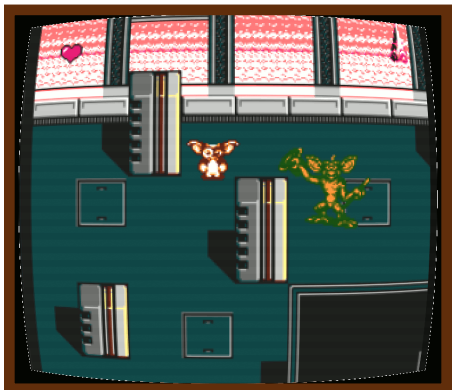
Este juego tiene una perspectiva cenital, y siendo que fue programado por **Sunsoft**, tenemos un estilo que recuerda a **Blaster Master**. Gizmo dispara con un botón, y con el otro salta. Los gráficos y la música se presumen bien calcados de su símil en el séptimo arte, y aunque la trama no tiene que ver con la cinta (salvo algunas excepciones), el juego en su conjunto invita al sentimiento de esta, y a jugar lo que sea que sea. Me adelanto a decir que fueron estos ingredientes experimentales los que le dieron la portada.



Si hay algo no tan bueno en este juego es sin duda que gran parte de su reto estriba en los saltos, en entender dónde saltar y a dónde caer, además de saber hacerlo sobre bases que se mueven o bandas rotatorias, y hasta con obstáculos de por medio, que es normal que falles y pierdas vital líquido (¿agua o sangre?... a usar la imaginación).

Hay también una tienda en la que se pueden comprar objetos. Fuera de la vida, que será útil, no le veo mucho chiste al resto de los items.

Para concluir, el sentir general de este juego fue lo que asimismo me animó a traer este **MagazinNES** de regreso a ustedes, y qué mejor que sea celebrando su amistad y eso de la nostalgia, en esta fuente inagotable que deseamos pueda multiplicar la bienaventuranza, la prosperidad, y la diversión.



Esos malvados Gremlins se aparecen por doquier

Glitches y Descubrimientos

Gremlins 2

Mohawk del juego Gremlins 2 es un jefe difícil.



Por eso, una vez que lo derrotes, síguele lanzando tus flechas sin parar, pues por alguna extraña razón el juego te permitirá hacerlo, en lugar de ya obsequiarte el final como es normal.

Kid Klown

Kid Klown es un juego con un potencial de juego enorme dadas las diversas técnicas que existen para usar los globos.

En este caso, al parecer no podemos ni atacar ni hacer nada a estas plantas piraña, excepto que ellas tiene unos extraños y pequeños puntos de colisión en donde es posible atorar los globos, sea para saltar sin tanto riesgo, o sólo por simple diversión.



Batman

El batisalto con recargón en la pared, es una de las técnicas básicas en el juego Batman, si se quiere terminar el juego.

El secreto si bien es medir la altura del salto, también radica en saber dónde hacer uso ingenioso de él.

En las primeras 2 fotos, por ejemplo, se muestra como puedes ahorrar camino y el obstáculo que podría representar daño.

En la tercera foto se tiene un salto muy complicado desde el suelo, con el riesgo de caer a la electricidad. Bueno, pues hay una forma sencilla de subir a los bloques cuadrados desde la posición que muestra esa tercera foto, dando saltos pequeños.

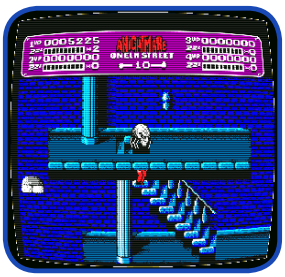






A Nightmare on Elm Street

Cuando subes/bajas por las escaleras, el que veas tu cabeza te dice si el enemigo de arriba te puede golpear o no. A menos que subas y bajes constantemente para atorar a tu personaje en medio de 2 escalones, y así parecerá que no tiene cabeza.

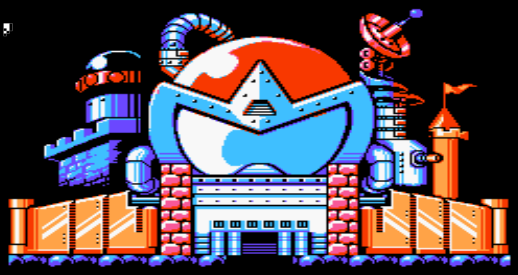




Si subes un poco más, y luego te agachas, lo harás desaparecer (¿o será que esa araña-esqueleto se lo habrá comido?).

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

EL LABORATORIO ALIENS



Nombre: ALIENS
Categoría: Prototipo de juego no lanzado
Sistema: Famicom Disk System (FDS)
Fecha: 1987
Hecho por: SQUARE-ACTIVISION

Aliens no será un *Survival Horror* en su punto de ebullición, pero evoca una de sus máximas en cuanto a salir con vida de un lugar hostil con pocos o ningún recurso, un *plot* nada mal para un juego que prometía mucho. Basado en la cinta **Aliens** (Alien 2), estamos ahora frente a un prototipo de **Famicom Disk System** (FDS) que fue cancelado, olvidado, y que hasta se llegó a dudar de su existencia.

Afortunadamente, circa 2011, un coleccionista de nombre "Yuki", se dice pudo comprar en una subasta a un precio elevado el referido prototipo, volcándolo y haciéndolo público.

Para empezar, decir que este parece ser uno de los trabajos pioneros de *Takashi Tokita* (Chrono Trigger), pero se aduce que la baja calidad en su desarrollo fue lo que hizo que **Squaresoft** y **Activision** decidieran cancelarlo. A modo comparativo, se decía que el nivel 8 de **Contra** (con un parecido tremendo a los xenomorfos de la cinta) era mucho mejor que este juego en su totalidad.

Al ser un juego para **FDS**, se tenían tiempos de carga en el mismo. Si bien este juego no salió a la venta, existe una versión para **MSX** que sí se vendió.

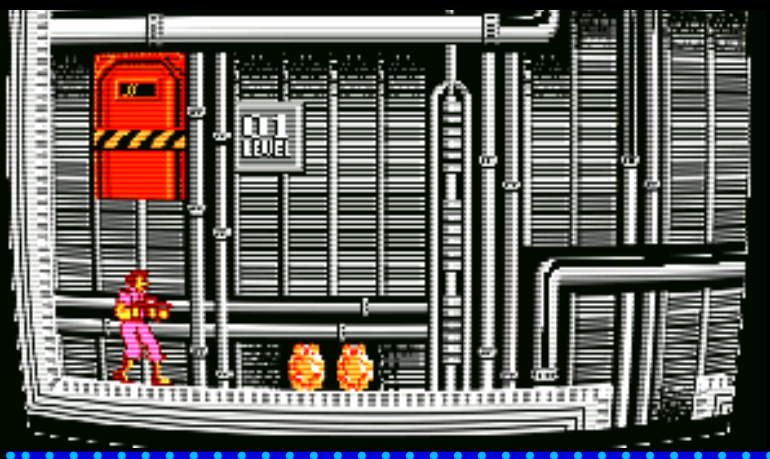
Aliens es básicamente un juego de plataformas en side scroll. Sobre la trama, la teniente **Ellen Ripley** deberá escaparse de un planeta infestado de Aliens, teniendo que rescatar simultáneamente a la niña que se encuentra en las garras de la reina Alien.

Lo primero que llama la atención es que el personaje es de gran tamaño, asemejando a Ken del juego **Fist of the North Star**, y ni qué decir de los Alien y de la propia reina Alien, quien para efectos de prueba está dispersa al final de cada uno de los 4 niveles de este juego.



De tín marín de do pingüe

Dentro de las armas que se pueden usar está una pistola de un simple disparo, un rifle que se comporta como metralleta, un lanzallamas, un laser doble. Adicionalmente, Ripley cuenta con un arma secundaria que es una granada, que se comporta como una bomba incendiaria. Hay además algunos pertrechos (llamados items) que no están programados en el juego aunque existen como figuras, que son el casco, la pechera, y un triple par de botas.

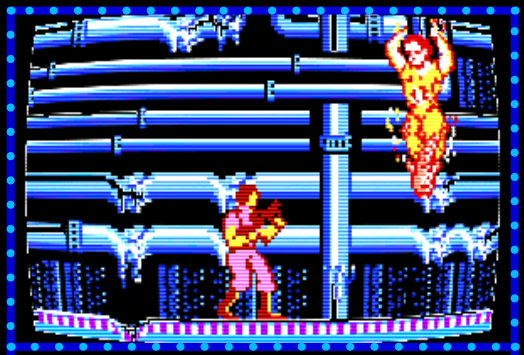

Las crisálidas, esos terribles nidos donde se cultivan los *facehugger* que podrían hacerte despertar con un dolor en el pecho


Con ustedes: la mamá de los pollitos

El principal conflicto del juego es la maniobrabilidad: el salto (antigravedad) es un obstáculo en sí mismo y, aunque se puede ir mejorando, no deja de ser un problema, ni qué decir del salto giratorio para el que hay que hacer una clase de código **Konami**. Otro de los desafíos es que los Alien te pueden caer de súbito en la pierna, y aunque se tenga tiempo de aniquilarlos, su sangre ácida causará daño.

Finalmente, dentro de algunos niveles hay un sinnúmero de puertas dentro de las que habrá que averiguar el camino correcto, o de otro modo regresaremos al inicio del nivel.

El trabajo en los *sprites* es bueno y, quizás con mejoras en su movilidad, se hubiera tenido algo que valiera la pena. Afortunadamente, para los amantes del body horror, **Alien 3**, para **NES**, sí vería la luz algún tiempo después.


El juego captura momentos cumbre de la cinta, como cuando Bishop se sujetó de esta tubería





El licenciamiento es el fémur, en las andanzas de Ocean como desarrolladora



INTRODUCCIÓN

¿Quién de nuestros padres, tíos, o uno mismo, no esperaba con ansias el hit del verano en cintas de ciencia ficción, porque seguramente no tardaría en haber una conversión a video juego?... y de entre ese deseo, un nombre se hacía recurrente más y más en el imaginario colectivo: **Ocean**.

Aunque su apego a Hollywood es lo que caracteriza a **Ocean**, no se puede hablar de esta marca registrada sin hablar de otros detalles interesantes, y terceras compañías relacionadas, como **Imagine** o **Infogrames**, o de algunas otras muy poco conocidas (¿**SAS Sakata**?), o hasta la más conocida de todas ellas, la marca **Nintendo**.

Adentrémonos pues en este océano de entretenimiento para enterarnos de lo que esta compañía nos ofreció (y cómo lo ofreció), en aquella época en que algunas cintas de Hollywood y la consola **NES** iban de la mano. Aunque no necesariamente bien agarraditas.

Tygrus

OCEAN SOFTWARE LIMITED

1983 - 1996

Aportaciones importantes:

Concepto de pantalla de carga de juegos, en plataformas de 8-bits (Commodore 64): pantalla del juego + Música. Mejor conocido como "**Ocean Loader**"

Juegos y licencias populares (NES)

Addams Family
Lemmings
Jurassic Park
Robocop
Platoon

Marcas afines

Nintendo
Data East
Konami
Taito

CRÉDITOS Y FUENTES DE INFORMACIÓN

Ocean fue una compañía que tuvo mayor notoriedad en computadores como **ZX Spectrum** y **Commodore 64**, aunque la huella dejada en la consola **NES** también presente hendidura, relieve, y sea de lo que hoy quisiera hablar mayormente, en este artículo de *Marcas Registradas*.

Si la información aquí publicada es de tu interés y te gustaría saber más sobre **Ocean**, te recomiendo estos documentos, que a su vez actuaron como fuentes de información. En base a ellos he traducido, interpretado, y condensado al idioma español lo que ahora estás leyendo.

···· Mark R. Jones, desde su página en Facebook. Mark trabajó como diseñador gráfico en Ocean, en juegos para ZX Spectrum, Amstrad, Atari ST, y Commodore Amiga. Algunos detalles y fotos los he tomado de su colección.

···· Documental en YouTube titulado: The Story of Ocean Software: "The Biggest Games Company in the World" - Kim Justice".

···· Libro titulado "The History of Ocean Software", compilado por Chris Wilkins y Roger M. Kean.

spectrum games

INICIOS



Es 1983. Año en que se lanza el primer satélite infrarrojo de observación espacial. También es el año en que, bajo el nombre de "**Spectrum Games**", con sede en Mánchester, Inglaterra, la compañía inglesa conocida como **Ocean Software Limited**, iniciaría su historia en el rubro de los video juegos.

En sus inicios, **Spectrum Games** se dedicó a clonar populares juegos de arcade, es decir, programar juegos ligeramente diferentes a los que eran gustados en los salones Arcade, como por ejemplo **Frogger**.

Usando lo que se conoce como "bedroom code", un programa accesible tanto para estudiantes, como para programadores de video juegos, un par de jóvenes de nombre *David Ward* y *Jon Woods*, deciden darle forma a su negocio de programación de video juegos, y con esa intención se establecen en la misma área de Mánchester donde las grandes compañías tenían presencia, la principal de ellas: **Imagine**.

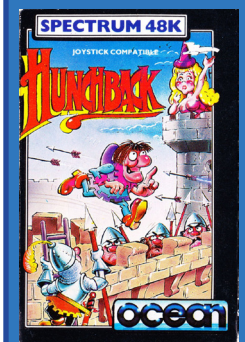
Si bien el programar juegos basados en otros juegos les permitía pagar las cuentas, se toma una decisión que sería, a partir de entonces, la proa del barco: el licenciamiento, el permiso tanto para **portar** video juegos exitosos a otras plataformas (en un inicio), como para **trasladar** películas a video juegos (un poco más tarde).

Así pues, dejando de lado el hacer lo que se conoce como *rip-offs* y *knock-offs* (clones), se abocan a portar juegos con identidad ya definida.

Y es que pensémoslo un poco: si haces algo bueno pero que no tiene fama, puedes ganar 10 libras esterlinas, pero sí hay algo popular, una idea alimentando el imaginario colectivo, un Arcade muy demandado digamos, por el que la gente pagaría por jugarlo en casa sin importar tanto su terminado (desde el punto de vista del programador), bien conviene pagar 3 libras esterlinas como inversión para tener la licencia, y así hacer tal video juego casero que redituaría en el triple (o más), dada su fama. Eso sin contar el atajo que se toma, de modo legal, con la obtención del código fuente, para tan sólo portarlo a un computador casero.

Siguiendo con la historia, es a finales de 1983 que, para evitar que el nombre de **Spectrum Games** llegue a ser vinculado con el computador **ZX Spectrum**, el nombre es cambiado finalmente a **Ocean Software Limted**, adoptando un logo minimalista con el nombre en minúsculas, sobre un fondo blanco.

EL JUEGO DEL JOROBADO



El primer logro de **Ocean** llegaría con el port de un juego arcade llamado **Hunchback**, al llevarlo a los computadores caseros de la época. El más famoso: **ZX Spectrum**.

Imagine era una empresa programadora de video juegos respetable y de gran renombre en el Reino Unido, además de ser reconocida como un excelente desarrollador de publicidad. Su caída, lamentablemente, quedó anunciada dada la mala y poco seria dirección que estaba teniendo.



Es así como **Ocean**, en aquel 1984, adquiere **Imagine**, pues si bien el trabajo de **Ocean** como desarrolladora de video juegos era decente, no contaba con la fama, prestigio, y difusión a nivel mundial de **Imagine**.

Ocean, estando en el lugar correcto, en el momento correcto para comprar **Imagine**, obtiene de modo intrínseco con ello el paso a licenciar juegos de marcas como **Konami** (usando el mote de **Imagine**), otra vez portando arcadias como por ejemplo **Green Beret** / **Rush'n Attack** a computadores caseros, pero ahora a una escala mayor, dada la popularidad de esos juegos.

Por un tiempo, **Ocean** estuvo lanzando juegos bajo el sello de **Imagine**, que literalmente ya sólo existía en la imaginación (un programador de **Imagine** llego a ser director de **Ocean**).

En 1985, **Ocean** obtiene finalmente sus primeras licencias de películas, entre ellas la de "**First Blood**", mejor conocida como **Rambo**, de nueva cuenta para ordenadores que eran más vendidos en Europa que en América.

AMÉRICA, EUROPA, PODER ADQUISITIVO Y SUBLICENCIAS

Ocean, al ser una empresa británica, no tenía la fama y el apoyo que otras marcas japonesas tenían en el mercado estadounidense y ni la extensión de ellas, así que se centró en satisfacer la demanda de su entorno, especialmente porque existía una brecha originada por el poder adquisitivo. Comparando consolas, como por ejemplo las de **Atari** (famosas y muy vendidas en EEUU) versus los computadores caseros como **ZX Spectrum**, tan apreciados de Europa, **Ocean** le iba a estos últimos porque suponían ventas seguras, pues un juego de **ZX Spectrum** era hasta 4 veces más barato que uno de **Atari**.

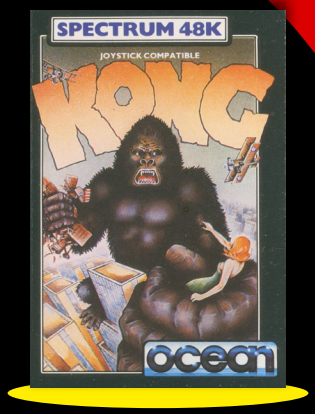
Hablando de licenciamiento, visto como un proceso legal, este se hallaba repleto de cláusulas que determinaban el alcance de la explotación de la licencia. En relación a **Ocean** y las licencias de películas para hacerlas video juego, significaba que algunas de esas licencias pudieron ser totales en cuanto a su usufructo dentro del campo de los video juegos, al grado de con ello permitirle incluso sublicenciar (vender) el nombre, para que el comprador de la sublicencia pudiera a su vez crear un juego en una plataforma para la que **Ocean** o no tenía la intención de ocuparse, o no veía la viabilidad en cuanto a pagar por derechos regionales, entre otros asegunes.

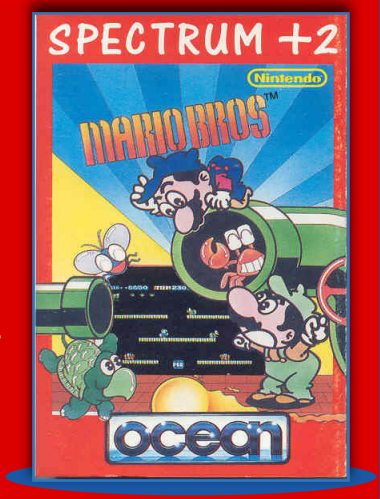
Así pues, sublicenciar significaba para **Ocean** una segunda fuente de ingreso y, al mismo tiempo, una dura lección para Hollywood, y en particular para un extremadamente ambicioso **Disney**, quien no se iba a quedar con los brazos cruzados.

KONG, Y EL SUPER MARIO BROS ESPECTRAL

En sus inicios, **Ocean** ya había clonado el famoso juego Arcade **Donkey Kong** de **Nintendo**, con un par de versiones para **ZX Spectrum** llamadas **Kong** y **Kong Strikes Back!** Es curioso que **Ocean** hiciera esto porque, en esos mismos años (1983-1984), **Nintendo** enfrentaba la demanda venida de **Universal Studios** contra el juego **Donkey Kong**, por el supuesto plagio a su cinta de **King Kong**.

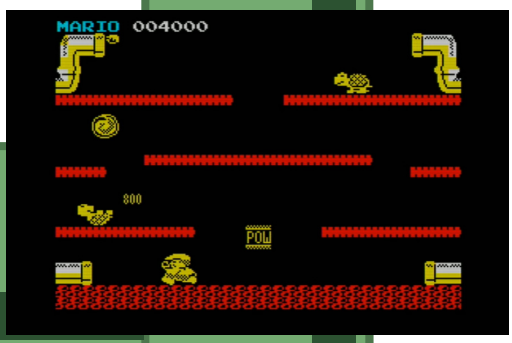
Como haya sido, ya para 1986, con todos estos asuntos del pasado en la congeladora, es **Nintendo** quien acude a ellos para algo que, hoy en día, parece inconcebible: portar el juego de **Mario Bros.** a una consola que no era de **Nintendo**, pero que le era familiar a **Ocean**: el computador **ZX Spectrum**.





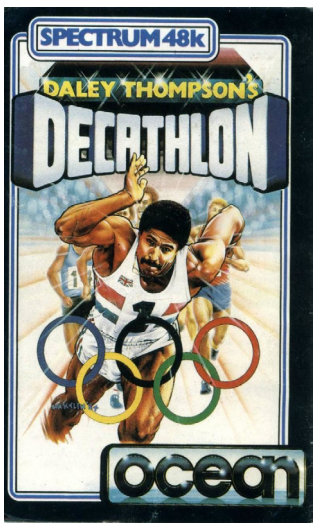






Las olimpiadas de 1984

Hoy en día oímos hablar de inversiones en el mercado de valores (stock market), pero en aquel entonces **Ocean**, sabiendo que los juegos Olímpicos de 1984 estaban en puerta, decide invertir en la imagen del atleta amateur **Daley Thompson**, para ser el rostro del juego de las olimpiadas que estaban desarrollando, y que competiría contra el **Track & Field** de **Konami**.



Esto, por supuesto, con los riesgos inherentes, hizo que el contrato se cerrara por una mínima cantidad, pues si el atleta se lastimaba antes de los juegos olímpicos, o no conseguía el oro, el destino del video juego sería idéntico.

¿Dices que no sabes cómo terminaron las Olimpiadas de 1984 porque aún no nacías?... bueno, el atleta Afroamericano ¡hasta rompió record, y fue toda una estrella del evento! Su juego se llama: *Daley Thompson's Decathlon*, para **ZX Spectrum**, el cual fue todo un hit, y un juego premiado.

Resulta interesante que el atleta, de raza negra, aprobara que su personaje del video juego saliera en color blanco, pues en ese entonces, y dadas las limitantes en colores de la consola **ZX Spectrum**, esa era la forma de programar a los personajes.

EL SÉPTIMO ARTE





El tiempo siguió su curso, y juegos como **Bad Dudes vs Dragonninja** seguían siendo portados a los computadores caseros por parte de **Ocean**, quien con la etiqueta de **Imagine** en la frente, se ganó la confianza de marcas como **Konami**, **Data East**, **Taito**, y **Nintendo**.



Hook para NES

Eso le permitió, junto al haber hecho traslados decentes (es decir, que fueron vendibles) de cintas como **Rambo**, que se cultivara en las formas apropiadas de la negociación de licencias. Dicho de otro modo, **Ocean** era quien se podía ocupar de la burocracia mediante (*tie-in licences*), al mismo tiempo que era un conocedor de la programación ("bedroom code") para llevar a cabo la tarea a ese respecto. Quizás, las marcas de las películas y de los computadores, la contemplaban como una opción factible para esa clase de negocio, a fin de evitar un desastre consecuente como el acontecido con **ET** en el **Atari**.

Así pues, luego de intentar fórmulas exitosas con ports de arcades y traslados de algunas licencias, **Ocean** se prepara para un nuevo proyecto, y es aquí donde se solidificaría su alianza más recordada, con **Data East**.

LA LEY DE MURPHY

Todo iba bien para **Ocean**, y habría de ir mejor. Un nuevo integrante se incorpora al equipo, su nombre es *Gary Bracey*. *Gary* era el hombre de los negocios, y se volvería todo un conocedor en el proceso para licenciar películas, ya que era un apasionado del cine.

Un día, tras leer el script de **Robocop**, le dijo a *Jon Woods* (cofundador de **Ocean**) "compra la licencia, puede ser algo grande". Y así fue como **Ocean** negocio la licencia total con **Orion Pictures** por la cinta del robo-policía, antes de su lanzamiento en la pantalla grande.



Con el derecho a explotarla en su mayoría dentro del rubro del entretenimiento electrónico, **Ocean** sublicenció esta a **Data East**, quien haría el traslado hacia la máquina arcade, los pinballs, y la versión de **NES**. Esta última, fue programada en su núcleo por **Sakata SAS**, un equipo programador (favorito de **Data East**) del que mejor convendría hacer su propio artículo, dada su poca notoriedad en el medio en relación a los buenos juegos de **Famicom** que programó (**Karnov**, **Werewolf: The Last Warrior**, ...).

Volviendo a **Robocop**, fue así como una franquicia venida de quién sabe donde, por la que se pagó una licencia de 20,000 dólares, colocó a **Ocean** como una de las grandes en Europa. La versión de este juego de **ZX Spectrum** vendió por arriba del millón de copias en el Reino Unido, y se mantuvo en el top de juegos más vendidos por 18 meses. Prácticamente todas las versiones del super policía vendieron muy bien.

El éxito de **Robocop** en los video juegos, como caso de estudio, hizo ver que la estrategia de **Ocean**, el licenciamiento, resultaba más eficaz y redituable en términos de negocio que el ir contra la marea al copiar juegos exitosos y hacer cosas raras, sin el debido permiso (como pasó con **Tengen**), e incluso con más palanca en el retorno de la inversión que el desarrollo de juegos *per se*.

LA CAJA DE PANDORA



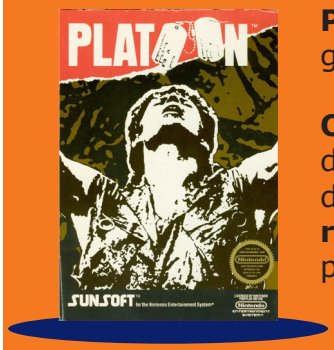
En 1988, con el éxito en taquilla de **Robocop**, y las ventas estratosféricas del video juego, sucedieron 3 cosas interesantes:

La primera es que **Ocean**, con el posicionamiento y el contacto que ya tenía en Hollywood, le daría más que nunca la fuerza y el apoyo a lo concerniente a la compra y usufructo de licencias.

La segunda, es que de inmediato, como en todo negocio exitoso, llegaron otros que intentaron copiar la fórmula de **Ocean**, aunque a estas alturas **Ocean** ya era toda una barracuda, tanto para el "desarrollo de software", como para lidiar con el proceso burocrático de compra de licencias.

Lo tercero y no menos importante, es que Hollywood aprendió que no se debe dejar dinero sobre la mesa. De esto último conviene hablar en otro apartado, en cuanto al precio de la fama.

PELOTÓN



Platoon es un ejemplo de que los video juegos y las licencias son un negocio redondo.

Ocean, con anticipación, compró la licencia de la película **Platoon** (Pelotón) para trasladarla a los juegos de ordenador (**Commodore 64**, **ZX Spectrum**), como era lo normal para ellos. Para la versión de **NES** no obstante, sublicenció a **Sunsoft** dichos derechos, quien sólo hizo una calca del mismo juego con sus 4 fases idénticas.

Así que si te preguntabas el porqué este juego, venido de una cinta multi premiada y desarrollado por la respetable **Sunsoft** (**Batman**, **Gremlins 2**, **U-four-IA**, ...), quedó mucho a deber en su versión para **NES**, es por la conveniencia de hacer un simple port de una versión terminada que, por sus características, le embonaba mejor a los computadores (con sus dispositivos de entrada como teclado, mouse, etcétera), aunque muchos coincidirán que no a una consola como la **NES**. Y por las prisas desde luego de ya venderlo.

En otras palabras, este fue un título que vendió por el puro nombre, y si bien el juego es pésimo, como *port* de sus hermanos mayores es un logro.

Este juego fue la portada de **MagazinNES No. 12**, donde además puedes leer más detalles sobre él.



COMMODORE 64



NES



ZX SPECTRUM

OCEAN LOADER

Ocean tuvo gente clave en su equipo para desarrollar herramientas y seguir programando video juegos con las tecnologías emergentes de los ochentas (que se siga cuestionando su dudosa evolución hacia plataformas de nueva generación, es otro tema).

Como los computadores usaban *cassettes* o *tapes* que demoraban en cargar el juego, había un detalle que parecía insalvable: las pantallas de carga, y la insufrible espera.

Se dice que *Bill Barna*, programador de **Ocean**, resolvió el conflicto al idear un kit de diseño que permitía mostrar una diapositiva mientras sonaba una melodía, haciendo así la espera menos bochornosa. Poco después, otros programadores agregarían 5 melodías "chiptuneadas" para la librería de juegos de **Commodore 64**, con el mismo fin.



El primer juego en usar este tipo de pantalla fue el famoso **Hyper Sports 84** (**Commodore 64**). De **Ocean** (**Imagine**), con cariño para **Konami**.

Estas pantallas fueron tan atractivas que hubo gente que se dedicó a ello de lleno.

El **Ocean Loader** sería reemplazado por un **Freeloader**, que incorporaba scroll en las letras, un bloqueo antipiratería y, más adelante, minijuegos durante la espera.

Welcome... to Jurassic Park



El ejemplo cumbre sobre el impacto tan grande que tienen las películas en el mundo de los video juegos, está patentado con la cinta **Jurassic Park**.

Siendo que **Jurassic Park** era una obra de *Steven Spielberg*, y con el antecedente en su haber de cintas exitosas como *Jaws*, *E.T. el extraterrestre*, o la trilogía de *Indiana Jones*, **Ocean** habría de pagar la suma de 3 millones de dólares por la licencia.

En lo tocante a las consolas de **Nintendo**, este juego aparecería para **Game Boy**, **NES**, y **SNES**, siendo la de esta última consola la versión con más opiniones a favor y en contra, aunque también la versión de **NES** haya tenido un selectro grupo de fans, como sus detractores.

Ocean ya había trabajo antes con *Steven Spielberg* cuando hizo el juego de **Hook**, y como en veces pasadas, se les permitió estar durante el rodaje de la película (como ocurrió con **Batman**, y otras más), a fin de hacer el video juego lo más próximo a la cinta, o que al menos satisficiera a *Spielberg*.

Spielberg quería que el juego fuera futurista, en primera persona, que dejara huella como su fabuloso T-Rex, y fue por eso que el título de **SNES** incluyó segmentos así. Y aunque el juego no resultó ser futurista, muchos coincidimos en que se hizo un buen trabajo (¡excepto con el final!), como *Spielberg* lo pedía, quien quedó satisfecho por el resultado, en primera persona.

La versión de **NES** adolece de una programación bien hecha, y no tiene segmentos en primera persona, quizás porque no hacía falta hacerlo bien, sólo que estuviera disponible en los estantes, venido de la cinta más prometedora de esos últimos años.



EL PRECIO DE LA FAMA



Con la llegada de **Platoon**, una cinta por la que sólo una compañía como **Ocean** hubiera apostado para trasladar a video juego, se hizo evidente que los videojuegos eran otra fuente de ingreso significativa para los estudios cinematográficos. Y era entendible que no lo hubieran visto antes, pues los video juegos eran algo relativamente nuevo para el mundo, no había un precedente sobre cintas siendo trasladadas a sistemas electrónicos.

Un caso sonado es el de la cinta **Waterworld**, la más cara del cine antes de la llegada de **Titanic**, en la que se invirtieron cerca de 235 millones de dólares y sólo se obtuvieron 88 por su exhibición en salas, sin embargo, al sumar las ganancias venidas de productos afines (video juegos incluidos), se calcula que estas superaron la inversión inicial.

¿Qué va de pagar 20,000 dólares por la licencia de **Robocop**, a pagar 3'000,000 de dólares por la de **Jurassic Park**...? Reflexiones de este tipo llegaron a tomarse en cuenta sólo con las debidas lecciones, en este caso, impartidas por **Ocean**.

Es por eso que estudios como **Disney** comenzaron a demandar mayor control creativo de su parte sobre sus productos licenciados, coartando así la libertad que los desarrolladores tuvieron en el pasado para programar video juegos basados en películas. Ciertamente **Disney** quería ofrecer ganancias a quienes trasladaban dichas películas, pero sólo eso. Todo lo demás debía quedarse en el arca del ratón Miguelito. En esencia, se presume que **Disney** nunca dio credibilidad al proceso creativo de otros, para con ese subterfugio no tener que dividir las ganancias.

Si bien **Platoon** hizo crecer la fe de los estudios en sus películas para ser portadas a video juego, **Robocop** fue el parteaguas para, en lo sucedáneo, reformular los términos de las licencias y poner más letras chiquitas. **Ocean**, con mejor posicionamiento y rango de acción que otros, y dados los cambios antes citados en cuanto a licenciamiento, se abocó a ir ahora por las licencias triple AAA, al menos para asegurar algo de dinero por ese lado.

¿Qué va de pagar 20,000 dólares por la licencia de Robocop, a pagar 3'000,000 de dólares por la licencia de Jurassic Park?

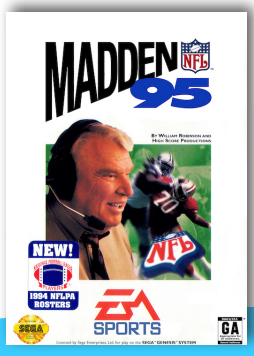
LA ERA DE LOS 16-BITS



A juicio de muchos, con la llegada de las consolas de 16 bits, **Ocean** no supo adaptarse a las nuevas formas de programación, no obstante (si tal fuera el caso), como el licenciamiento era lo suyo, siguió existiendo un balance entre la calidad del juego desarrollado y su desempeño comercial, algo que las marcas buscaban en **Ocean**, el punto de equilibrio para poder seguir ordeñando la vaca hasta sus últimas gotas.



Hablando de la rivalidad entre **Sega** y **Nintendo**, **Ocean** tomó partido por **Nintendo** pues, debido a la demanda, las desarrolladoras sólo podían ordenar un número limitado de cartuchos con chips, así que era más rentable para **Ocean** vender juegos de **SNES** que de **Megadrive**. No obstante, **Ocean** mantuvo la diplomacia hasta lo posible gracias a que supo hacerse de su propia suite de programación de juegos de **Megadrive** sin violar ninguna patente, consiguiendo así colar unos pocos de ellos en la consola de **Sega** de modo legal (**The Addams Family** y **Mr. Nutz** destacan). Quizás por estos detalles, juegos como **The Flintstones** (la película), **Waterworld**, **Green Lantern**, y otros para **Genesis**/**Megadrive**, fueron cancelados.



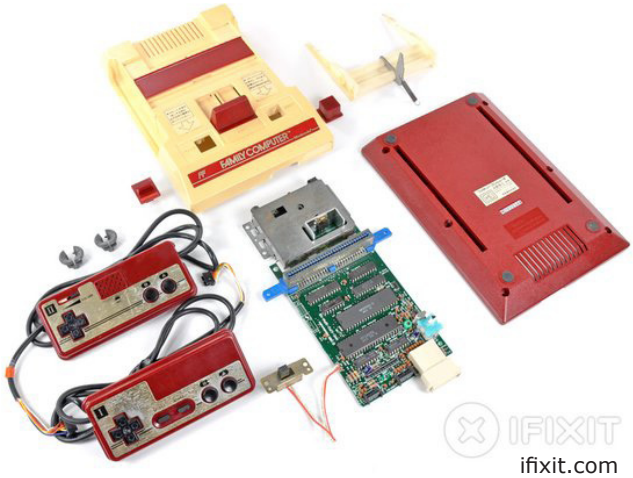


Algo digno de mencionar, es que durante esta fiera época, **Ocean** convenció a **EA Sports** de Inglaterra que le permitiera publicar sus juegos de deportes **PAL** en la consola **SNES**, a fin de no dañar la buena relación que **EA Sports** tenía con **Sega** y su **Megadrive**. Mejor aún, **Ocean** convenció a **Sony** de llevar sus juegos a Europa, previo al lanzamiento de **Play Station**.

Esta es una muestra de que la versatilidad y el sentido común eran parte de la personalidad de **Ocean**, tanto para desarrollar (por sí misma, o a través de pequeños estudios programadores) video juegos, como para (por enésima vez) hacer cristalizar sus planes en negocios, puros y duros.

UN BICHO RARO LLAMADO: FAMICOM

Steve Lavache es el nombre del hombre en **Ocean** que estaba encargado de explorar el hardware de una consola llamada **Famicom** que se puso en sus manos, una consola (ya no un computador) en la que **Ocean** deseaba desarrollar juegos.



ifixit.com

Contrario al "bedroom code" utilizado en los juegos de **Spectrum**, estas eran las ligas mayores en cuanto a programación, así que *Steve* desarrolló el hardware que quedaría complementado por un software creado por un par de integrantes más de **Ocean**, *Dave Collier* y *Paul Owens*, para juntos ofrecer un entorno en el cual sus programadores pudieran trabajar.

La consola **NES** tenía chips especiales, y nadie sabía cómo funcionaba el "switcheo" de ROM, así que *Steve Lavache* hizo una reingeniería del proceso, inventando así su propio método, el cual fue presentado a **Nintendo**, quienes casi de inmediato proveyeron a **Ocean** del apoyo necesario a nivel técnico y legal, para desarrollar en su consola, y ese fue el inicio de una relación de negocios duradera. Su primer juego para **NES** sería **Hudson Hawk**.

No olvidemos que a esta relación habría que añadir a **Data East**, por parte de la publicación, licenciamiento, y/o port, de juegos Arcade muy queridos, como **Bad Dudes** y **Robocop**.



INFOGRAMES

La historia principal de **Ocean** se termina en 1996, cuando la compañía francesa **Infogrames** la compra, renombrándola **Infogrames UK**.

Ocean seguiría existiendo por un par de años más, pero sólo como una carta de presentación y aval del trabajo de **Infogrames**, algo así como **Imagine** lo fue de **Ocean** en su momento. Algunos lo llaman un completo desperdicio del nombre, pero también podría ser que se trató de una estrategia comercial para conservar todo lo referente a **Ocean**, las relaciones que permitían seguir concretando negocios, conectando gente, y que así la maquinita del dinero no parase, algo que pudo ser intencional por parte de **Infogrames**, más allá del orgullo de ser ahora la marca francesa que dominaba el mercado europeo del entretenimiento.

Es curioso, pues compañías así, que fomentan el entretenimiento y el aprendizaje por medios electrónicos, no lo hicieron más que por seguir al paso de la tecnología: el mejor agente de publicidad tácito en cualquier negocio. Lo que queda de por medio son estigmas, y es la petulancia de querer determinar si, en este caso, un video juego estuvo bien o mal hecho o si era instructivo o no tanto, pues a un lado de él están los frutos maduros que florecieron en forma de negocios, de promesas, porque esa fue y es la esencia de constituirse como personas morales.

PALABRAS DE CIERRE



Ocean buscó y apostó en sus primeros años por las licencias de las cintas, programas, y hasta un grupo musical, que muchas de las veces eran un completo signo de interrogación, para sobre ellas hacer video juegos pues, dada su incertidumbre, el costo de la licencia era asequible y relativamente fácil de negociar, de tal suerte que si tal producto se volvía un hit, tendría un retorno en su inversión considerable.

A modo de anécdota, se comenta que para **Ocean** era penoso y desgastante ir tocando puertas de estudios que habían lanzado o estaban por lanzar cintas que eran o parecían ser exitosas. Qué mundo el de entonces.

Con ello presente, **Ocean** se forjó un nombre de guerra al descubrir que, habiendo un nuevo mundo por explorar con gustos en entretenimiento electrónico (con la variable del poder adquisitivo inmiscuida) tan heterogéneos, había un punto de encuentro tan relativo, en este caso la publicidad y difusión sobre una película, serie, u otro, que serviría como el mejor agente de ventas, y que eso era tan significativo que era menester invertirle, para finalmente explotarlo. Un ejemplo de audacia, que pocas veces hemos visto aplicado de modo tan simple y certero.

Así bien, **Ocean** descubrió una mina de oro en el licenciamiento, en su apalancamiento, en el usufructo de modo legal; era como obtener ganancias por sólo mover cajas, ya que mientras otros, los dueños de las propiedades intelectuales, se gastaban el tiempo y recursos creando o diseñando algo innovador, revolucionario, **Ocean** estaba ahí para dar el empujón final, a veces haciendo sinergia, y a veces tomando la fuerza venida de dicha inercia.

A modo de observación, parece que la regla era hacer un video juego cuidando sus líneas de comandos y progreso tanto como los detalles del negocio que se gestaba en paralelo, su licenciamiento e índole legal, que era donde estaban los beneficios excedentes. **Ocean** así lo entendió más temprano que tarde, al dejar de hacer clones (de máquinas exitosas por lo general) que aparte de demandar tiempo y dinero, no contaban con la difusión que les permitiera despuntar, no se diga el riesgo de, en una de esas, ser demandados.



Al final del día, si los traslados y/o ports de **Ocean** eran o no eran buenos, lo relevante era que su comercialización había sido exitosa (y le permitía a **Ocean** seguir manteniendo relaciones comerciales sanas), que el juego había estado en el aparador de una tienda de juguetes o películas cuando el niño, joven, o madre llegó a preguntar por él.

Si hay una moraleja o lección, quizás sea la de que también como video jugadores somos influenciables, con la calidad de ser seducidos, y con **Ocean** quedó claro y simplificado que (por si **Atari** no lo hizo ver bien con **ET**), vulgarmente hablando, un juego se compra por su portada.

En cuanto a sus aportes técnicos, a más de 30 años de haber sido inventadas las pantallas de carga de juego, ¡estas siguen vigentes en nuestra actualidad! Ojalá que muy pronto ya no tengamos que esperar, ni en el juego en línea, ni en el juego local, para que así esos tiempos de espera sean mejor tiempos invertidos en el propio video juego, y creo con toda fe que ahí estará el valor agregado más valioso que, como tantos otros desarrollos notables en software del siglo XX, hará de este pasatiempo algo que valga aún más la pena, donde la tecnología será elogiada una vez más. El tiempo es dinero.



Tygrus

LISTA DE JUEGOS

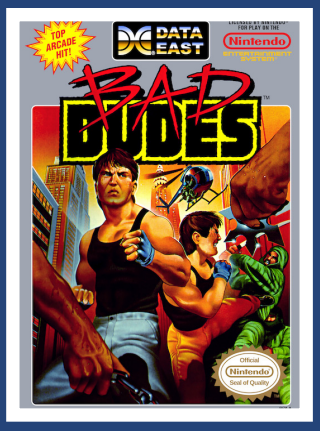
He aquí la lista de títulos publicados por **Ocean**, ya sea en América, Europa, o alguna otra región.

Al César lo que es del César: sólo 8 de ellos fueron desarrollados por **Ocean**, aunque en algunos lados se le atribuya al mismo **Ocean** el desarrollo de otros títulos sólo por la cercanía con tales equipos, o porque programadores de esos nuevos estudios pertenecieron a **Ocean**.

Haré algunas precisiones en cada uno de los juegos aquí listados.

Los juegos **programados** por **Ocean** los he señalado con un marco **azul**, y en este siguiente check list también los he puesto en color **azul**.

Bad Dudes
The Untouchables
Robocop
Darkman
Hudson Hawk
Rainbow Islands
Kiwi Kraze (NewZealand Story)
Robocop 2
Parasol Stars
The Addams Family
Robocop 3
Lemmings
Little Lancelot (Prince Valiant)
Hook
Pugsley's Scavenger Hunt
Lethal Weapon
M.C. Kids
Cool World
Jurassic Park



América



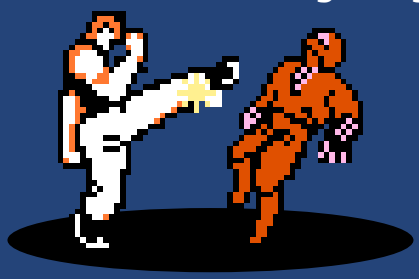
Europa



Japón

BAD DUDES (DRAGONNINJA)

Año: 1990
Género: Scroll Fighting



Desarrollado por **Data East**, **Bad Dudes** fue llevado a Europa por **Ocean** bajo el nombre de **Bad Dudes vs Dragonninja**. En Japón, **Namco** se encargó de publicarlo bajo el nombre de **Dragonninja** (bajo ese mismo nombre se conoció la versión arcade).

En este juego de *Scroll Fighting* para 1 o 2 jugadores, deberemos pelear para salvar al presidente de los EEUU de las garras del (literalmente) Dragonninja. Sin duda, el éxito de la maquinita fue lo que le dio popularidad y empuje a este juego en todas sus versiones caseras, aunque la versión de **NES** adolece desde luego de muchos elementos estimulantes presentes en la maquinita. Sí, parece basado en la cinta **American Ninja**, y su artista marcial *Michael Dudikoff*. Más detalles en el Especial **MagazinNES** de **Artes Marciales**.

The Untouchables

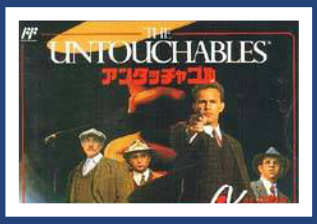
Año: 1991, 1992
Género: Galería de tiro y plataformas



América



Europa



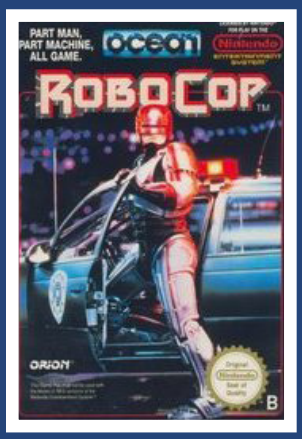
Japón

Este es el primer título venido de la película del mismo nombre. El título fue programado por **Special FX**, capitaneado por una dupla de ex-programadores de **Ocean**, *Paul Finnegan* y *Jonathan Smith* (una obra memorable fue **Batman: The Caped Crusader** para computadores como **Commodore**). **Ocean** siguió manteniendo exclusivas con este equipo para publicar otros juegos programados por ellos.

Con relación a **The Untouchables**, **Ocean** lo publicaría en América y Europa, y en Japón lo haría la compañía **Altron**. El juego es calificado como un mal juego con toscas galerías de tiro, y obtusas plataformas. De la película, sólo el nombre y referencias sueltas.



América



Europa



Japón

ROBOCOP

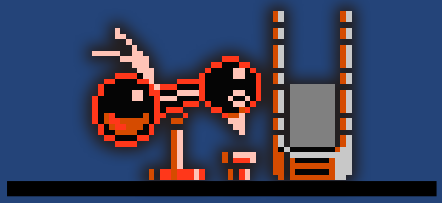
Año: 1990
Género: Plataformas / Acción

Desarrollado por el equipo/estudio **Sakata SAS** (allegado a **Data East**), **Robocop** fue publicado en América y Japón por **Data East**. En Europa, **Ocean** se encargaría de publicarlo.

Controlando al súper policía en este juego de acción y disparos en side scroll, tenemos un juego reinventado y más fluido que en otras versiones caseras, allende un port como lo hubo en los computadores (**Atari ST** como ejemplo).

Se conjetura que aunque el equipo **Sakata SAS** llevó a cabo su programación, el detallado visual y sonoro sí corrió a cargo de **Data East** (los contratos y sus letras chiquitas otra vez). Más detalles de este juego en **MagazinNES No. 8**.

DARKMAN



Año: 1991
Género: Plataformas/
Acción



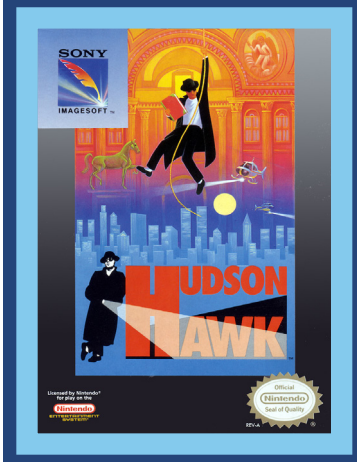
América



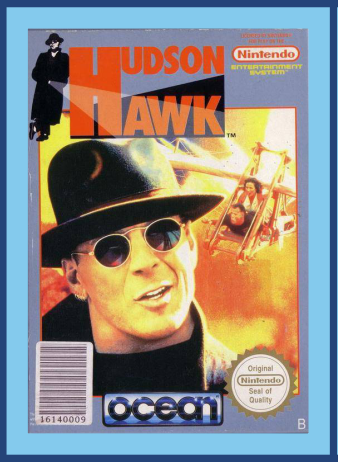
Europa

Programado por la marca **Painting By Numbers**, fue publicado por **Ocean** tanto en Europa como América. No salió en Japón.

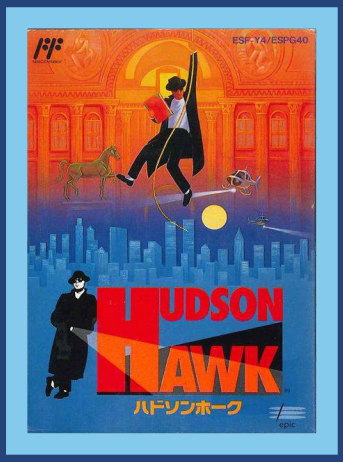
"El rostro de la venganza" es un título que genera opiniones encontradas, muchas más en contra que a favor, quizás porque es un juego de plataformas estilo **Batman**, pero con mayor dificultad para controlar al personaje, quien por cierto es capaz de trepar por los muros como parte de su propuesta. Si la movilidad te resulta familiar, es porque es de los mismos de **Robocop 2**.



América



Europa



Japón

Hudson Hawk

Año: 1990
Género: Plataformas

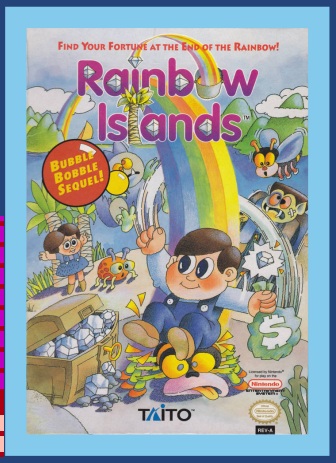
El primer juego desarrollado por **Ocean** para **NES**. En Europa este título fue llevado a los hogares por el mismo **Ocean**, mientras que en América fue **Sony Imagesoft** quien lo publicó. En Japón, la misma filial de **Sony** haría lo propio, bajo el nombre de **Epic/Sony Records**. **Ocean** no niega, a pesar de haber impresionado a **Nintendo** desarrollando un método de switcheo de rom para la consola **Famicom**, que les resultaba difícil programar para esta consola, y ciertamente este juego de plataformas en side scroll (casi como **The Untouchables**) no los dejará mentir (son plataformas, ¿qué podría salir mal?).

De nueva cuenta, la popularidad de las películas era lo que dejaba huella en estos juegos, porque hablando de gameplay, este no es un juego gustado.

Rainbow Islands: Bubble Bobble 2

Año: 1991
Género: Plataformas en vertical





América

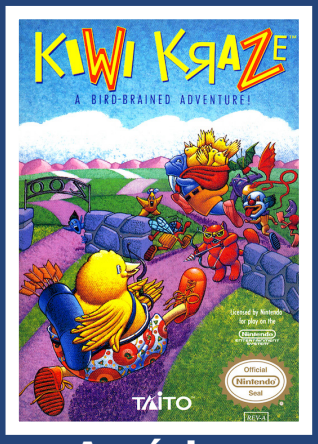


Europa

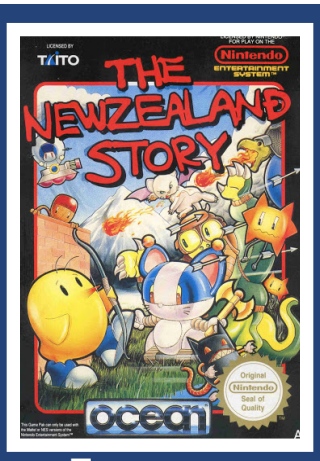
Al compás del *vuelo del abejorro*, este título salió en el viejo mundo por parte de **Ocean**, bajo el nombre de **Rainbow Islands: Bubble Bobble 2**, mientras que en América saldría una versión algo distinta sólo con el nombre de **Rainbow Islands**.

Más que de una cinta, este es un port de una exitosísima serie de juegos Arcade de Taito, los **Bubble Bobble**.

En este título de plataformas por pantallas, Bubby debe salvar a su hermano Bobby haciendo uso de arcoíris como peldaños, y a la vez como cataratas de color para derrotar a los enemigos. Hay que recuperar 7 diamantes que han sido robados a los habitantes de las islas arcoíris, y así salvar el día lluvioso-soleado.



América

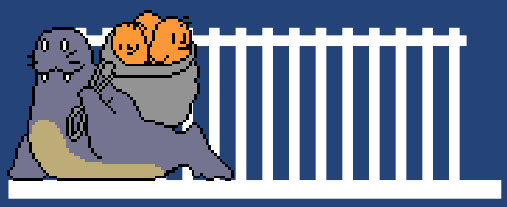


Europa y Australia

Kiwi Kraze

NewZealand Story

Año: 1991
Género: Plataformas



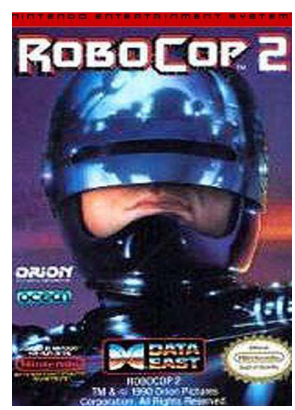
Desarrollado por **Software Creations** para **Ocean**, sería **Ocean** quien lo llevara a Europa y Australia bajo el nombre de **The NewZealand Story**. En América, **Taito** Corporation sería el encargado de publicarlo bajo el nombre de **Kiwi Kraze**, pues ellos fueron los desarrolladores principales del juego arcade, desde donde viene portado.

Este es un juego de plataformas, donde hay que ayudar al Kiwi Tiki con su arco y flechas a salvar a sus amigos de las fauces de una foca leopardo que los raptó del feliz zoológico.

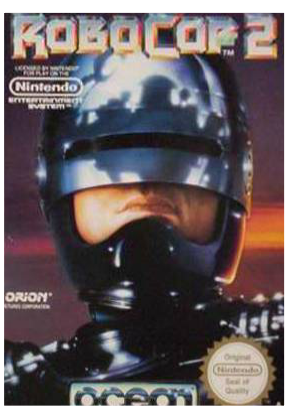
Como dato de trivia, en algunos ports del juego de **Robocop**, hay negocios con la figura de este simpático kiwi en sus anuncios.

Robocop 2

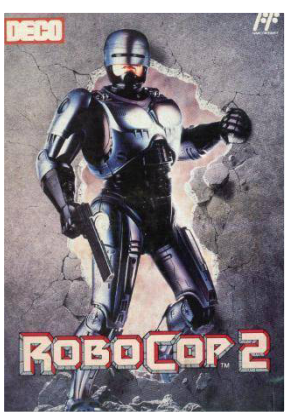
Año: 1991
Género: Plataformas/ Acción



América



Europa



Japón

Dice la leyenda que **Ocean** descontinuó el trabajo en torno a este juego por no poder darle forma, cediendo el derecho (pero no la licencia) a **Painting By Numbers**, quienes hubieron de reempezar su programación desde cero.



Bueno, es un decir eso de reempezar, pues aquí se nota parte del esqueleto del juego **Darkman**. Y eso no está mal, pero lo que se intenta hacer notar es hasta qué punto influye un simple nombre.

Ocean lo publicaría en Europa, mientras que en Japón y América **Data East** haría lo concerniente a su publicación.

Una reseña de este juego la puedes leer en **MagazinNES No. 4**

Parasol Stars: Rainbow Islands 2

Europa

Año: 1991
Género: Plataformas



Este título es el único de **Ocean** que no saldría en América. **Ocean** lo desarrollaría y lo publicaría en Europa.

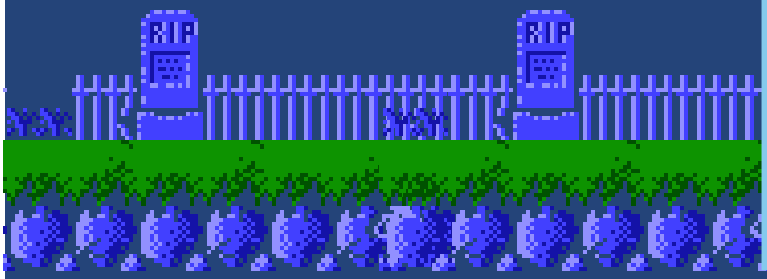
Como pertenece a la saga **Bubble Bobble**, es considerado la tercera parte: **Parasol Stars - Rainbow Islands II** (**The Story of Bubble Bobble III**). Primero fueron burbujas, luego arcoíris, y ahora parasoles. Aunque esto último renueve su propuesta, la movilidad deja mucho que desear.

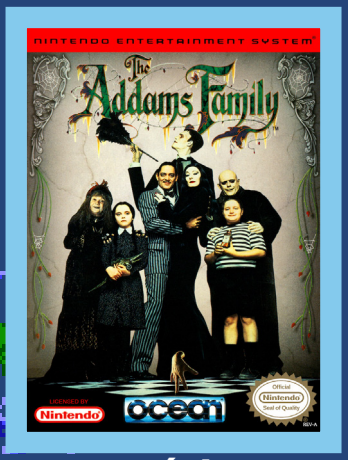
Afortunadamente para **NES** tuvimos una segunda parte de **Bubble Bobble** (que sería el cuarto y último capítulo de la saga) con el regreso de estos pequeñines a su forma de brontosaurio, con burbujas, colores pastel, postres en exceso, y una bella música llena de campanilleos.

A modo de ver, **Parasol Stars** es el juego más flojo de los 4 de la saga para **NES**.

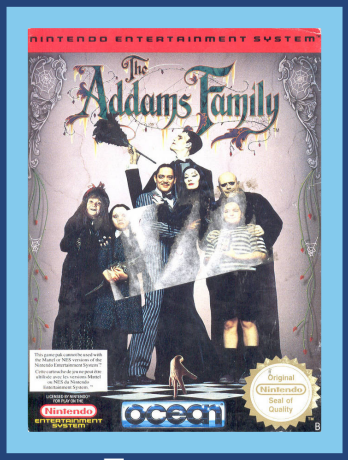
The Addams Family

Año: 1992
Género: Plataformas





América



Europa

Ocean produciría y publicaría este juego tanto en América como Europa. Dentro de la historia de **Ocean**, sería la tercera franquicia más lucrativa, quizás porque cada vez más y más consolas, así como ordenadores se sumaban a la lista de juegos basados en películas.

En casa de los Addams todo bien se puede explicar con Poltergeist, y ese es el chiste del juego, plataformas en las que Gomez tiene que ir esquivando todo tipo de cosas que se mueven. Un juego que vendió por nostalgia y cariño que algunas personas le tenían a la serie y películas.

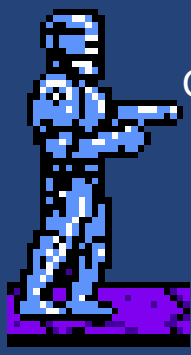


América



Europa

Robocop 3



Año: 1992
Género: Plataformas / Acción y disparos



Tal y como pasó con **Robocop 2**, se recurre a un estudio programador ajeno a **Ocean** para la programación de **Robocop 3** de **NES**, en este caso al estudio **Probe Entertainment Limited**. Esta misma compañía haría, 7 meses más tarde, el desarrollo del juego **Alien 3** para **NES**. Aunque **Robocop 3** (al igual que **Alien 3**) no sean considerados juegos pésimos (y tengan su nivel de diversión), para esa postrimería de la consola **NES** los juegos ya eran de una calidad superior, además de que con las consolas de 16-bits en curso, juegos de **NES** de esta estirpe eran vistos como pasados muy de moda.

Ocean publicaría el juego en América y Europa.

Lemmings

Año: 1992
Género: Puzzle / Estrategia





América



Europa

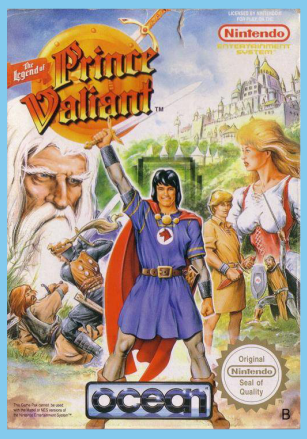
Ocean programó la mayor parte de las versiones de este juego puzzle de culto. Dicho de otro modo, un juego con una cobertura y difusión tan extensas como pocos, no venido de una cinta de Hollywood.

Hay que llevar a los lerdos lemmings hacia una meta, haciendo uso de una serie de comandos en pantalla. Lo dicho, juegos de este tipo le van mejor a los ordenadores que a las consolas caseras, pero aún así, es entretenido y no pesa tenerlo como uno más del montón en la historia de la consola **NES**.

Sunsoft lo publicó en América, y **Ocean** lo haría en Europa.



América



Europa



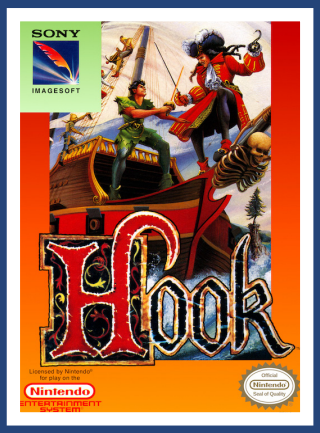
The Legend of Prince Valiant / Little Lancelot

Año: 1992
Género: Aventuras

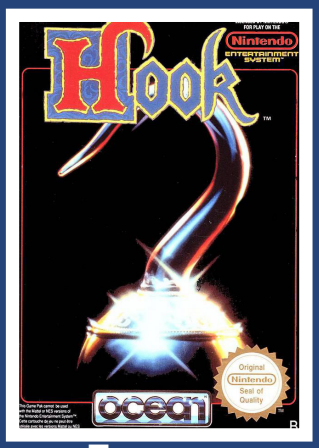
Hecho por **Ocean**, sería publicado en Europa por la misma compañía. En América (o EEUU, que es donde mayormente se documentan estas cosas), sería publicado por una compañía de nombre **Piko Interactive LLC**.

Desde el show televisivo llega este juego de aventuras, uno más de esos de formas básicas acompañado de un dudoso gameplay.

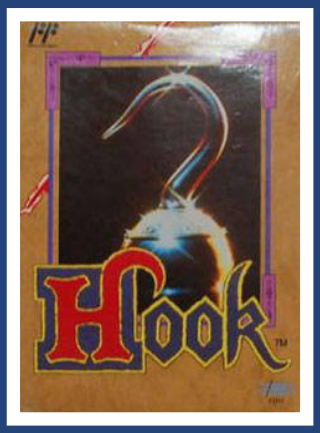
Hook



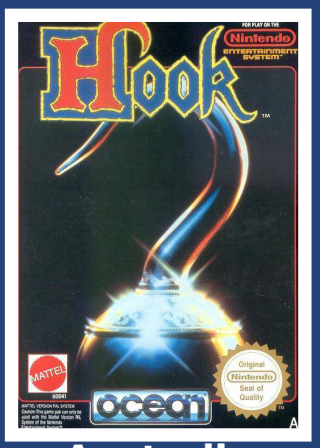
América



Europa



Japón

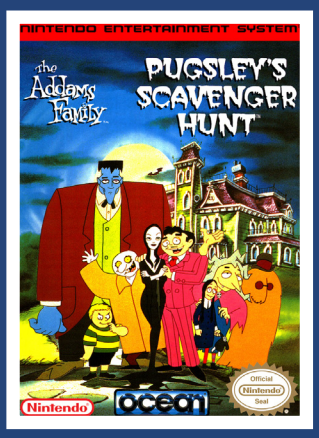


Australia

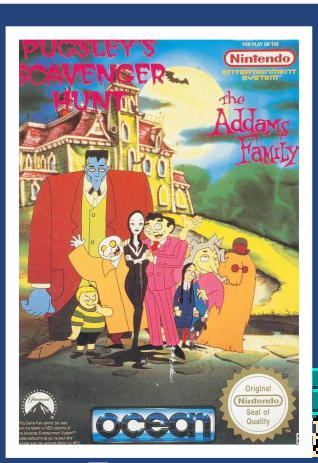
Año: 1992
Género: Aventuras / Plataformas

Painting by Numbers (**Robocop 2**, **Darkman**) haría este juego traslado de la película del mismo nombre, que **Ocean** llevaría a Europa, mientras que **Mattel** lo publicaría en Australia. En Japón y América, **Sony** lo publicaría bajo sus respectivas personas morales (mismas de **Hudson Hawk**).

En esta aventura de plataformas, sobre el retorno del capitán Garfio, se tiene un juego menos dinámico que el subreciente éxito **Little Nemo** de **Capcom**. De nueva cuenta, el peso de las licencias y los nombres comerciales hacen demasiada palanca, y parecen importar más que el juego en sí, repleto este de colores brillantes y depresivos. En **MagazinNES No. 14** puedes leer detalles adicionales de este juego.



América



Europa

The Addams Family: Pugsley's Scavenger Hunt



Año: 1993
Género: Plataformas

Desarrollado en conjunto con una compañía de nombre **Enigma Variations**, este juego sería llevado a Europa y América por **Ocean**.

Un título lineal, repetitivo, y fácil, donde ahora toca el turno al pequeño Pugsley enfrentar al guardián, quien tiene prisionera a Morticia.

La trilogía de los locos Addams en **NES** que iniciara con **Fester's Quest** de **Sunsoft**, concluye con este título poco amistoso, sin pena ni gloria.

Lethal Weapon



Año: 1993
Género: Acción / Beat 'Em Up



América



Europa

Programado por **Eurocom** (quienes hicieran **James Bond Jr**, y **Disney's The Jungle Book**), este juego sería llevado a Europa y América por **Ocean**.

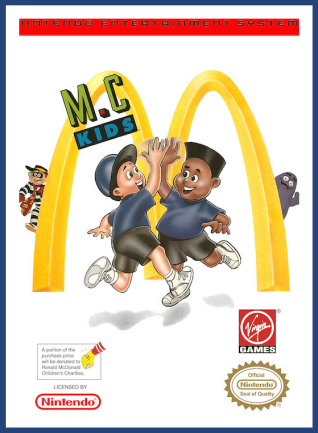
Warner Bros. deja en manos de **Ocean** esta película que, de la noche a la mañana, se volvería toda una franquicia.

Este juego se centra más en un **Beat 'Em Up** que se siente *rasquache*, que en la acción de la cinta. Los personajes son de buen tamaño, y ya. Eso sí, **Eurocom** le da un toque superior a lo hasta ahora visto por **Ocean**.

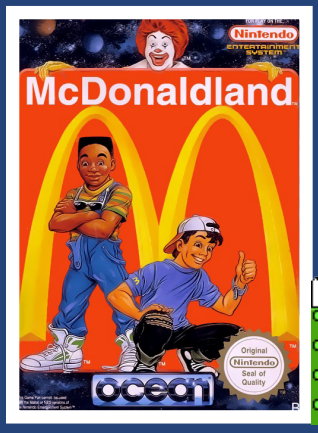
M.C. Kids / MC Donaldland

Año: 1993
Género: Plataformas / Aventuras





América



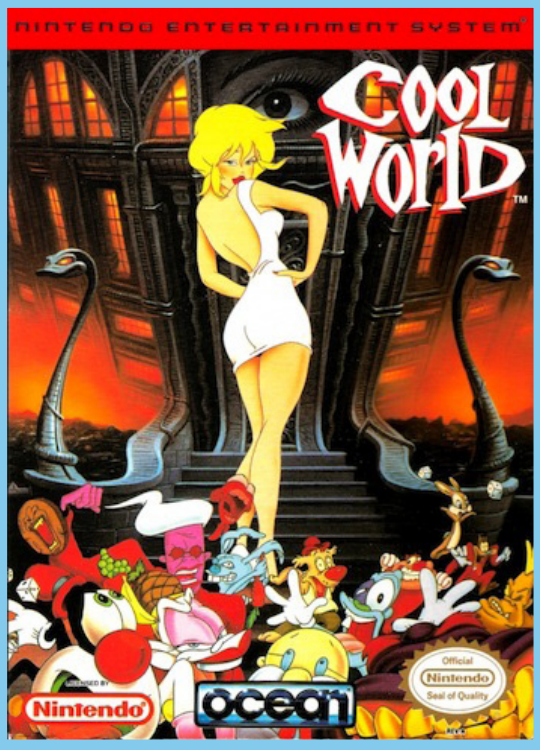
Europa

Este controvertido juego de **Virgin Interactive**, sería publicado en Europa por **Ocean**.

En EEUU la misma **Virgin Interactive** se encargaría de publicarlo. Qué bueno que el juego de las papas a la francesa haya podido ser publicado en Europa gracias a **Ocean**, sino sería uno de los pocos juegos que lamentaríamos que sólo llegara a las parcelas del tío Sam. Todos los detalles de este juego están en **MagazinNES No. 4**, porque sí, merece que hablemos de él por horas y horas.

Año: 1993
Género: Aventuras / Plataformas

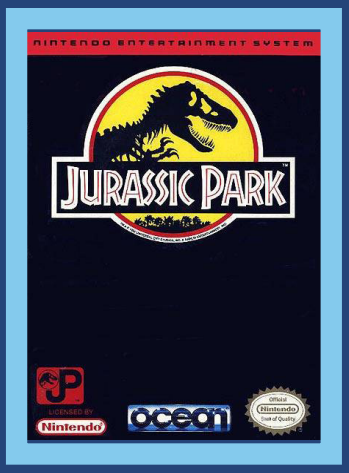
América



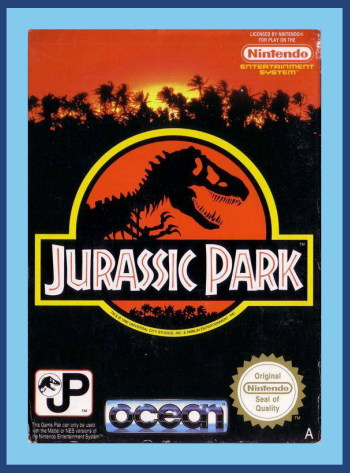
Cool World

Ocean lo programaría y lo publicaría en América. No salió en el resto del mundo. Nada que lamentar, porque este traslado de la película parece un vano intento por competir contra el **Who Framed Roger Rabbit** de **Rare** para **NES**, ¡de 4 años atrás! Esto es **Disney** vs **Paramount**, y lo que queda es sólo daño colateral con personajes adultos de historieta que en consolas como **NES** se traduce en un juego desangelado y sin objetivos claros.

Este tipo de juegos hacen pensar que cosas así de extrañas pueden pasar en un computador, pero son inadmisibles en una consola. Es el único juego en el que, extrañamente, **Ocean** es el absoluto poseedor de la loa o el abucheo.



América



Europa

Jurassic Park

Año: 1993
Género: Aventuras (Top view)

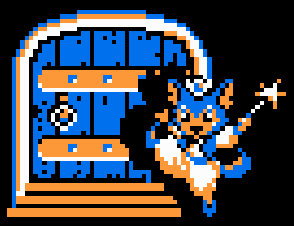


Para cerrar con broche de oro, **Ocean** programa y publica Jurassic Park en Europa y América.

Lee los pormenores de este juego en el artículo **Bajo la lupa** de este número, así como la anécdota de amigos en relación a *Spielberg*, contada unas líneas arriba.

Ocean se despedía en grande de la consola **NES** con este juego de un franquicia que, al día de hoy, sigue derramando dinero moderno con su prehistórica propuesta de dinosaurios, gente corriendo, y niños gritando.

El Anecdotario



Operación: Maquinitas



Como en esta ocasión no hubo tiempo de recopilar anécdotas de nuestros e-amigos, me permití incluir una que le aconteció a uno de mis mejores amigos cuando niño, estando algunas maquinitas en vigor y la consola **NES** a la par haciendo talacha. Sí, llegó la hora de contar batallitas, y ahora en una selva Sudamericana. Bueno, no sé si será Sudamérica donde tiene lugar este juego y su historia, pero eso poco importa para el recuerdo y la anécdota del día de hoy.

::: La paciencia no se hizo para un niño :::

Parecía ser un día como cualquier otro, iba rumbo a la escuela (turno vespertino), las chispas a tres cuartos de camino, y desde algunos metros antes de cruzar por ahí el ruido de varias maquinitas, desde las que sólo tenían efectos de sonido cuando estaban en modo de demostración y no había nadie jugando, hasta las que hacían sacudir el lugar, como el *ave negra* en esa de los **Hombres X** de años después, con sus mega bafles.



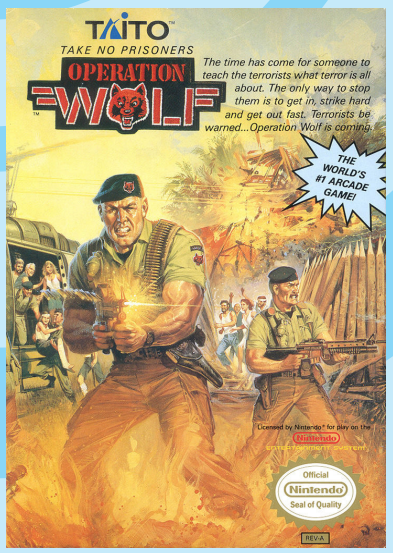
Mi mente y memoria, que más que ser episódicas tienden a deformar toda esa masa de recuerdos de sonidos y devolverlo en algo como una recapitulación de magia auditiva de un local de maquinitas, turbaron por un instante, pues de entre la combinación de sonidos y melodías que ya me sabía de memoria, como el del campo de fuerza en el juego **Phoenix**, los pujidos y golpes desfasados del **Double Dragon**, y hasta el traqueteo de los futbolitos (sí, porque los pinballs eran para los "ricos", que para nosotros los vagos se hicieron los futbolitos, que de vez en vez te hacían un chipote o te ponían el ojo morado por un balón salido), había uno familiar aunque novedoso y desconocido hasta ese entonces: una metralleta.

Corrí para ver de qué se trataba, y vaya sorpresa al ver una máquina-cabina que hacía más real el juego de tiro al contar con una ametralladora de a deveras, es decir, de juguete, con la cual se encarnaba a un soldado disparando a los malos, como si eso fuera una galería de tiro (eso no lo ha inventado mi memoria, pues hay gallinas y chanchitos en el juego).

Fuera de **Operation Wolf**, que era como se llamaba ese juego, ahora sólo recuerdo a **Tron** como la única máquina de su tipo, o sea con un aditamento adicional (el brazo mecánico de **Tron**). Con esta máquina de disparos que se palpaba demasiado adelantada a su época (¿realidad virtual en términos de aquel entonces? ¡a saber!), sentía que el mundo del Arcade quedaría revolucionado, y aunque hay juegos de galería de tiro muy populares y divertidos en los pocos locales arcades que puedan existir hoy en día, el invento de aquel entonces resultó no ser tan inventivo después de todo. Pero ustedes entienden como es la mente de un niño, rápidamente febril nadamás le tocan la imaginación en su punto más "g".

Sigo. La máquina, que costaba el doble de fichas, literalmente se tragó mis monedas. Creo que más que llamarse **Operation Wolf**, debió llamarse *Operation traga-monedas*.

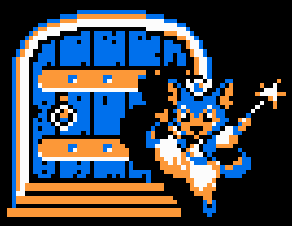
Y es que sí, estas máquinas del demonio llegaban sin anunciarse, la impresión era doble o triple de ver y preguntarse en qué momento el dueño del local había negociado la compra de nuevas máquinas sin anunciar a sus patrones (nosotros) lo que venía en camino, ¿saben?, no había publicidades, ni anuncios de radio ni de televisión, ¡esas cosas se avisan! o se corre el riesgo de que los niños nos pongamos todos cluecos.



Cuando supe que **Operation Wolf** saldría para **NES**, contuve mi emoción cuanto pude, y confieso que llegué a soñar cómo iba a ser tener el juego en mis manos, y pensé en que como ya no tendría que gastar fichas para hacer que estas rindiesen en el juego, podría ahora sí experimentar de mil formas, por ejemplo, gastando granadas sólo en los animales, y para los tanques, helicópteros y barcos, los eliminaría a puro disparo, y así mil cosas ilógicas serían las que intentaría: lo que se dice despilfarre de recursos cuando uno se sabe dueño de ellos.

Claro, en mi mente veía que el traslado a consola casera sería casi idéntico al de la maquinita, aún así me preparé para lo peor, pero mi balanza se inclinó mayormente hacia la esperanza en lo mejor, en que el juego recrearía barcos, tanques, helicópteros, brincándome a la yugular, ni qué decir de los soldados que te toreaban de un lado para otro dándote unos instantes de ventaja antes de abrir fuego. Y finalmente el juego vio la luz...

El Anecdotario



::: La fabulosa Zapper :::



Operation Wolf cayó en mis manos. Recuerdo que invité a mis amigos a jugar y, luego de un rato, el juego se les hizo aburrido, difícil, simple, sin estímulos, y lo mejor (o lo peor) fue descubrir que podíamos usar la **Zapper** según el manual, lo malo es que había que usarla en conjunto con el control (para las granadas), lo cual no tenía sentido pues no eramos pulpos, así que se requería precisión para apuntar con una mano, mientras con la otra mano se pulsaba el botón, lo que por alguna razón hacía perder la concentración, el balance y la puntería por supuesto, haciendo que uno errara el tiro.

Y sí, como buen jugador de **Duck Hunt**, también probé pegando la **Zapper** contra la tele, en las narices del enemigo para darle a quemarropa, pero tampoco sirvió el experimento, ni qué decir que cuando el juego detectaba que estabas usando la **Zapper** entonces no aparecía la mira que se veía cuando jugabas con el control.

Acto seguido, con mis amigos experimentamos jugar a dobles: otra vez el resultado fue desastroso, porque mientras uno hacía los disparos, el otro lanzaba granadas a la orden del primer jugador dicéndole dónde estaba la mira; obviamente, con la orden siendo ejecutada una fracción de segundo tarde, la granada terminaba impactando a la enfermera de la cruz roja en lugar del tanque, y esa falta de pericia o precisión terminaba siendo lo que más risa nos daba, la falta de comunicación acertada, lo injugable que era jugar con la **Zapper** solo o a dobles o a triples (el tercero capitaneando), porque ultimadamente de qué servía tener una rapidísima ametralladora, si la **Zapper** sólo podía hacer un tiro a la vez con su "clank clank"... no era lo mismo ver un par de patos en pantalla haciendo desfiguros, que enfrentarse a este pequeño ejército Sudamericano armado hasta los dientes.



Eventualmente te acostumbras a muchas cosas, hasta al hecho de que un juego te sorprenda con extrañísimos modos de juego con tal de recrear a su homónimo Arcade (?), pues aunque efectivamente jugué este **Operation Wolf** con mucha escuela, y le metí electricidad como si quisiera revivir al *Frankenstein*, con el tiempo me volví un excelente jugador en él; tenía calculadas las municiones para no quedarme en taparrabos, sabía en qué momento y lugar iba a salir un helicóptero, y hasta en qué punto caía en emboscada, y sabía también la forma de racionar los pertrechos, y los intersticios por dónde colar una granada (que más bien sería decir un cohete granada) para que su radio de explosión causara mayor daño grupal. Pero aquellos momentos que viví con mis amigos "jugando", y echando a perder (a dobles) la misión en suelo Sudamericano para la que nos contrataron, son de esas cosas inventan segundas y terceras cosas sin intención de; y cuando las descubres y las disfrutas, especialmente con los camaradas, es ahí donde yace el tesoro del juego.

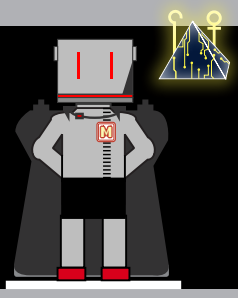




Arcadia (izq). **NES** (der). Muy parecidas, ¿verdad? Aquí es cuando el factor imaginación entra en juego.



Si te gustaría contar una anécdota y verla publicada en esta sección, no dudes en mandarla a tygrusonline@yahoo.com



TRUCOS
Passwords

RAMPART (J)







PASSWORDS

He aquí los passwords para este magnífico (y nada fácil) juego.

Mientras que en modo fácil hay sólo 5 niveles, las modalidades normal y difícil cuentan con 7 niveles. ¿Crees que podrás conquistar el nivel 7 en difícil?

¡Suerte!



FÁCIL

2) León. León. Alas. León.
3) Castillo. Espadas. Castillo. Espadas.
4) Espadas. León. León. Espadas.
5) León. Castillo. León. Espadas.



NORMAL

2) Castillo. Espadas. León. Alas.
3) León. Castillo. Alas. León.
4) Espadas. León. Alas. Espadas.
5) León. Espadas. Espadas. Alas.
6) León. León. Castillo. Espadas
7) Alas. Castillo. León. León



DIFÍCIL

2) León. Castillo. Alas. Espadas.
3) Alas. Alas. Espadas. León.
4) León. Alas. León. Castillo.
5) Alas. León. Espadas. Castillo.
6) Espadas. Alas. Castillo. Alas.
7) Alas. Castillo. Alas. Espada.

BONK'S ADVENTURE





SELECCIÓN DE NIVEL Y SOUND TEST

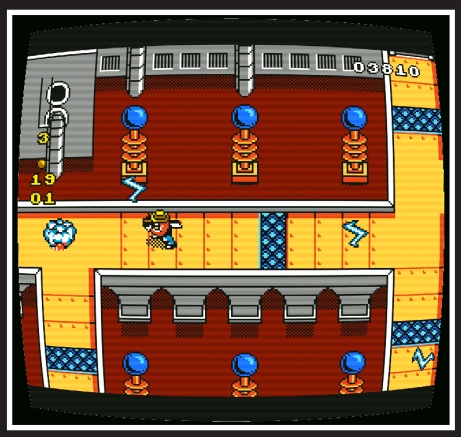
Cuando esté la presentación del juego oprime ↙ **A B Select Start** al mismo tiempo, así podrás ir a la pantalla de selección de nivel, elígelo oprimiendo izquierda o derecha, y cuando quieras comenzar oprime ↑.

Para el Sound Test, en la pantalla de selección de nivel oprime **Select**, y con el botón **A** puedes oír los sonidos y melodías del juego. Oprime **Select** cuando quieras regresar.

Jurassic Park

SALTAR NIVEL

Oprime ↓ → ← 3 veces + **Start** en la pantalla del título (un estallido confirmará si el código fue bien introducido). Ahora al estar jugando oprime pausa y enseguida select, para saltar nivel.



Reportaje Especial



LOS SONIDOS DEL SILENCIO



:::: Segunda Parte ::::

Continuamos con la segunda parte de este especial sobre el sonido.

Es el turno de hablar de la consola de los **8-bits**, la forma en la que el sonido fue creado, su comportamiento, y el ingenio detrás de ello para hacerlo embonar.

A modo de nota, esta información está expresada en términos generales, no totales, con la intención de no entrar en detalles demasiado específicos que pudieran hacer la idea complicada, esperando que al ser breve sea mejor comprendida, y así ofrecerte un texto que te resulte interesante e informativo, en su medida, sobre este mundo de los “chiptunes”.

Maestro, ¡música por favor!



Sonido: dispersión y estallido

En vez pasada hablamos de como con la llegada del microprocesador fue posible trenzar dos clases de "sonido" en un solo tiempo: los **efectos de sonido** con la **música**.

Bueno, vayamos ahora a hablar de cómo se uso esto en la consola **NES**, así como algunas cosas en relación a la consola **Famicom**.

En cuanto a sonido, el reto de los desarrolladores de la consola era que quienes iban a programar juegos para ella, tuvieran una forma normal/sencilla de integrar tales **efectos de sonido** y **música** a los jueos. Para eso, y con la tecnología del chip, se creó una **Unidad de Proceso de Audio**, por sus siglas en inglés **APU**, hermanada dentro del mismo **CPU** de la consola.

Esta **Unidad de Proceso de Audio** de la consola **NES** está compuesta por 5 canales de audio: **cuadro 1**, **cuadro 2**, **triángulo**, **ruido**, y canal de modulación delta (**DPCM**), que como dije se encargan de construir todo ese entorno de sonido.

Con estos 5 canales como herramienta, se tenía oportunidad de, por ejemplo, hacer sonar una melodía sin interrupción, pues en los juegos de antes, con un sólo canal, se tenía que interrumpir la **música** por un instante para dar oportunidad de tocar el **efecto de sonido**, y enseguida reanudar la melodía. Como breve recordatorio, el sonido de la consola **NES** era monofásico, lo que quiere decir que tanto graves como agudos se oían por ambos audífonos o bocina(s).

Así pues, como estas melodías o tunes, generadas por consolas de **8-bits** (como la consola **NES**), eran simuladas en base a chips, se les bautizó como "chiptunes" ("*bitpop*", o "*chip music*"), o simplemente melodías "chiptuneadas".

Veamos la anatomía de los 5 canales de audio de la consola **NES**, usados para crear **Chiptunes**.

ESA MISTERIOSA TAPITA DE ABAJO

La consola **Famicom** tenía 2 pines de entrada y salida de audio interconstruídos en el slot donde se inserta el cartucho, mientras que en la **NES** estos pines fueron movidos a la parte de abajo.



Hay páginas que explican que si sueldas un resistor entre el pin 3 y 9, se puede recrear el mix de sonido presente en la **Famicom**, siempre y cuando el juego así esté compilado, por ejemplo **Dead Zone** de **Sunsoft**.

Lee la sección **CONSTRUCCIONES** de este número, un poco en relación a esto.

1.- CUADRO 1 Y 2

Estos 2 canales de audio tratan de simular sonidos de instrumentos de cuerda y viento.

Digamos que estos son los canales que llevan la melodía principal, o el instrumento que destaca entre toda la melodía.

Esto porque la onda cuadrada 1 y onda cuadrada 2, usan una de tres posibles voces o timbres (al hacer variar su longitud), ideal para hacer la música y el acompañamiento del video juego.

Esta onda también puede hacer uso de los efectos de sonido, así que cuando hay uno presente, el sonido del acompañamiento se detiene para permitir que se incruste dicho efecto de sonido, mientras el otro canal sigue reproduciendo la música principal, sin interrupción, ese corte que ocurría en el pasado cuando sólo se tenía un solo canal que alternaba entre un sonido y la música.

APU y sus canales en la NES

3.- TRIÁNGULO

Este canal se ocupa de simular el bajeo de la melodía, y en algunos casos percusiones (aunque la mayor parte de las percusiones son del canal ruido).

A diferencia de las ondas cuadradas, aquí no hay control sobre el volumen, es decir, o está prendida o está apagada, se oye o no se oye.

4.- RUIDO

Este canal se encarga de hacer "sonidos barridos", que aunque son, como su nombre lo dice, ruido aleatorio más que otra cosa, permite hacer esa agradable estática como cuando tratas de sintonizar una estación en la radio.

El canal de ruido tiene 32 valores determinados, 16 de los cuales crean ruido blanco, y los otros 16 "estática de robot" (sonidos metálicos).

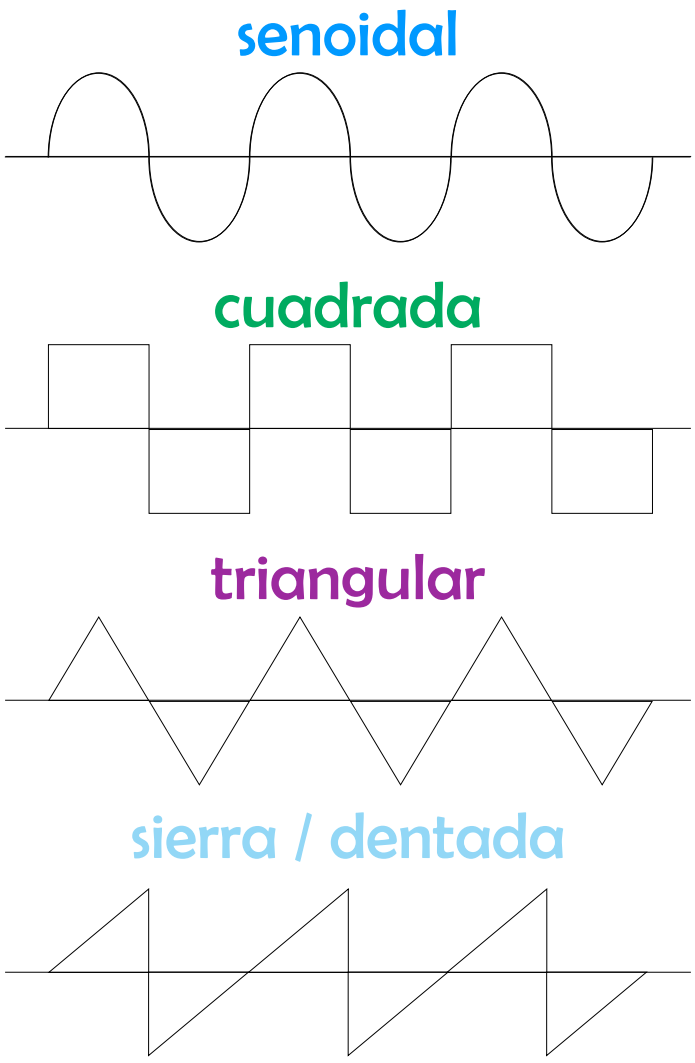
Este canal se presta para simular sonidos de percusiones y de platillos de batería.

5.- DPCM (Delta Pulse-Code Modulation)

Ya se habló de lo que es un *sampleado*, algo así como tomar una muestra de un sonido real y grabarlo en la memoria del juego. Bueno, pues este canal se encarga de reproducir dichos sonidos grabados o "muestreados" (*samples*), ya sean percusiones, bajeos, voces, etcétera, para acompañar una melodía.

Los sonidos de este canal, al ser sonidos reales digitalizados y no sonido secuenciado o programado, ocupan más espacio en la **ROM**, por tal motivo son cortos y de muy baja calidad, comparados con los sonidos reales de donde vienen grabados.

TIPOS DE ONDAS



El sonido muestreado de este canal **DPCM**, comenzó a usarse con mayor frecuencia hasta finales de los 80's e inicios de los 90's, con los chips siendo más económicos y asequibles.

Si bien el canal **DPCM** se podría prestar para hacer "voces" más claras, en muchas ocasiones se prefería ingeniárselas con los otros 4 canales, a fin de usar menos recursos y memoria.

Repeticiones

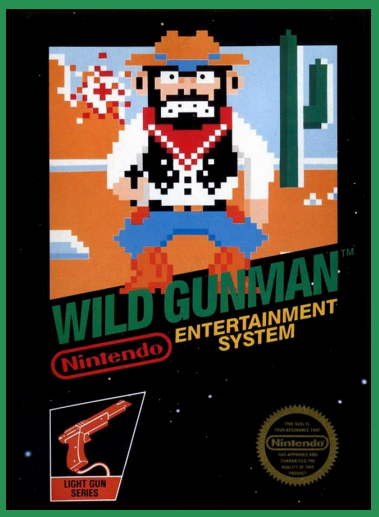
Todo este mundo de melodías y sonidos de chips, los *chiptunes*, y el cariño que se tiene por ellos, han hecho que al día de hoy se sigan desarrollando incontables utilerías de modo no oficial.

Algunas permiten cosas "simples" como asignarle volumen al canal triángulo, y algunas otras, como la famosa **Famitracker**, permiten importar una muestra o sample, y remapearla en nota de *chiptune*, para que así la gente cree o modifique sus melodías favoritas.

Como se ha podido ver, los canales de audio en la consola **NES**, pese a que son muy limitados, hablan del ingenio no sólo de quienes diseñaron la **APU**, sino también de los programadores de juegos quienes, con las limitaciones tecnológicas presentes pero también con gran astucia, nos legaron grandes melodías, así como sonidos archiconocidos imbuidos en un mismo juego, melodías como por ejemplo la del legendario **Super Mario Bros**, de *Koji Kondo*, que a pesar de ser de menos de un minuto de duración se reanudaba en un bucle para seguir deleitándonos interminablemente; qué decir del mismo *Koji Kondo*, quien haciendo uso de los 4 canales principales de sonido, creo otra obra maestra: el tema principal del juego **The Legend of Zelda**.

En lo tocante a sonidos, estos se pensaban para dar una congruencia con la acción en tele, por ejemplo, un campanilleo solía representar un premio, mientras que un ruido se asociaría a una acción errónea, un estallido equivalía a daño, etcétera.

Ya que hemos hablado de los canales de la consola **NES**, vayamos ahora a ver algunos ejemplos particulares, y a hablar de los chips especiales que sumarían canales a esos 5 canales base de la consola **NES**.



CUÉNTAME UNA DE VAQUEROS

El primer juego de **NES** en usar el canal **DPCM** fue **Wild Gunman**, cuando dentro del duelo se escucha una voz que dice "**Fire!**".

Sí, el mismo juego en su versión arcade que *Marty McFly* juega en la cinta **Volver al futuro, parte 2**.

UNA ODISEA ESPACIAL

Uno de los juegos más famosos que usa el canal **DPCM** es **Journey To Silius**.



En este juego se digitalizó un bajo eléctrico real, que luego fue simulado por el canal **DPCM**.

Mezclando así todos los canales, se logró esa magia musical, con un increíble sonido de bajos que, al día de hoy, lo hacen uno de los juegos de **NES** más recordados por sus melodías.

Chips Especiales

Existen 5 chips principales que fueron diseñados por las compañías (para ellas y para otras) para dar a algunos de sus juegos de **Famicom** mejor calidad en la **música** y **efectos de sonidos**.

Básicamente lo que estos chips hacen es agregar canales de audio que se suman a los 5 canales previamente descritos (**cuadro 1**, **cuadro 2**, **triángulo**, **ruido**, **DPCM**).

Mientras se describen estos chips, seguiremos incluyendo curiosidades y detalles interesantes sobre todos los canales de audio, usados en los juegos de **NES** y **Famicom**.

KONAMI®

KONAMI VRC6

El chip **VRC6** de **Konami** agrega 3 canales: **cuadro 3**, **cuadro 4**, **sierra**.

Este chip es muy conocido por resaltar notablemente la música del juego **Akumajou Densetsu**, versión japonesa de **Castlevania III**.

Otros juegos que usan este chip son: **Esper Dream II**, y **Mouryou Senki Madara**, ambos de **RPG**.

SUNSOFT

SUNSOFT FME-07

El chip **Sunsoft FME-07** agrega 3 canales: **cuadro 3**, **cuadro 4**, **cuadro 5**. Hubo una variante de este chip (conteniendo hardware adicional) llamado **Sunsoft 5B**, el cual sólo se usó en el juego **Gimmick!**

Aprovechando este apartado, queremos subrayar el gran trabajo llevado a cabo por los compositores y los programadores de sonido de **Sunsoft**, a fin de imprimir calidad en las **melodías** y **efectos de sonido** de 6 títulos en particular, haciendo uso para ello del canal **DPCM**.

Estos son los 6 juegos, de donde destaca por supuesto **Journey to Silius**, **Batman RoTJ**, y **Gremlins 2**, de señores notables como *Nobuyuki Hara*:

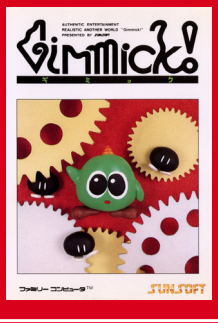
Dynamite Batman (Batman: Return of the Joker)
Gimmick! (Mr. Gimmick) **Único juego en usar el chip Sunsoft 5B**
Battle Formula (Super Spy Hunter)
Hebereke (UfourIA)
Gremlins 2: Shinshu Tanjou (Gremlins 2:The New Batch)
Raf World (Journey to Silius)







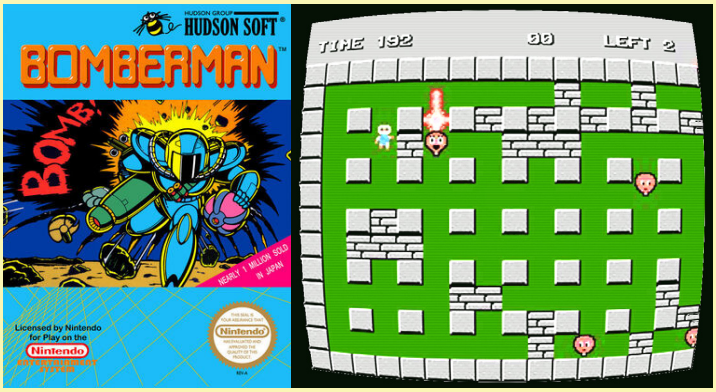






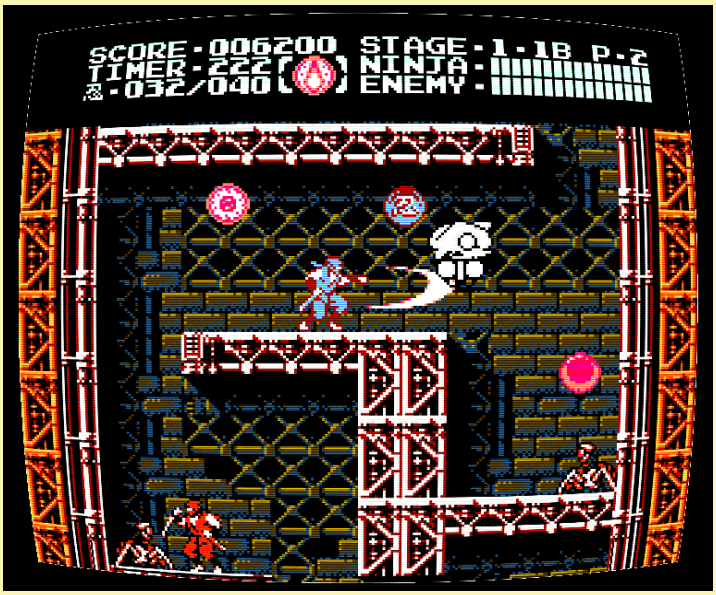
Konami VRC7

BOMBERMAN Y NINJA GAIDEN



BOMBERMAN era un juego que contaba con una "élite" de sonidos del canal **triangular**: uno de los canales favoritos junto al de **ruido**, en la elaboración de resonancias y explosiones de la consola **NES**.

Otro ejemplo resaltable es el de **Ninja Gaiden III**, que se vale del canal **DPCM** (samples), para generar las melodías que a tantos les traerán tan gratos momentos, intercaladas con el "ah" sampleado de cuando Ryu da un espadazo.

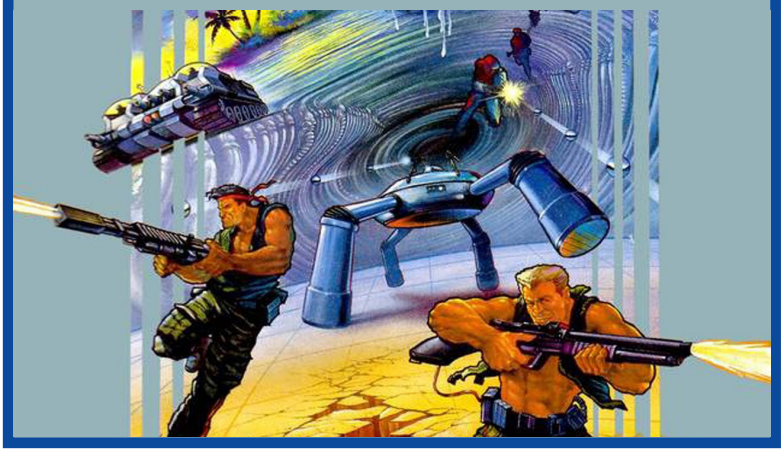


SUPER C, SÚPER MÚSICA

Si pensabas que **Konami** echaba toda la carne al asador sólo por su saga **Castlevania**, checa este detalle del juego **Super C**.

Se dice que **Super C** es el juego de **Konami** con el mayor número de golpes de orquesta hechos a través del canal **DPCM**: el juego con el mayor número de sampleos de 1-bit ¡que superan los 16 mil!, esto para conseguir efectos como el de los **bongos** de la melodía inicial junto a los rayos.

Recuerda, el juego tiene un sound test: **Abajo**, **A + B** y **Start**, en la pantalla de presentación.



KONAMI®

KONAMI VRC7

Konami sacó una continuación de su chip usado en **Castlevania III**, llamándolo esta vez **VRC7**.

Este chip incrementa 6 canales, todos ellos llamados simplemente "**canal adicional 1**, **2**, **3**, **4**, **5**, **6**".

Este chip produce lo que se conoce como **síntesis**

Efecto "Arpeggio"

EL INMORTAL Y SU CANAL DE SIERRA



The Immortal, un juego isométrico de aventuras y fantasía medieval, utiliza el canal **DPCM** sólo para generar un bajo que se sostiene haciendo uso de un canal de **sierra**, a fin de imprimir misterio.

El ingenio está en que para generar ese sonido tan bajo y sostenido (casi imperceptible, dentro de la melodía), se usaron sólo 17 bytes, que en comparación con 1 kilobytes usados en los **samples** de bajeo de **Sunsoft**, es casi nada, considerando que consigue el efecto lúgubre-misterioso deseado.

FM y, de entre las mejoras, hace más reales los "campanilleos".

A modo de referencia, los sonidos de este chip se escuchan como si fueran de ***Sega Genesis*** / ***Megadrive***.

Desafortunadamente, **Konami** usó este chip para un solo juego de **RPG** de ciencia ficción, llamado **Lagrange Point**, un juego que, aprovechando el breviario, tomó cerca de 10 años a los fans hacer la traducción al idioma inglés. Por su música y sonidos en base al chip **VRC7**, ¡bien que lo vale!



EFECTO ARPEGGIO

El efecto "Arpeggio" fue popular en computadores europeos como **Commodore64** (más referencias en la **Marca Registrada** de **Ocean**, dentro de este mismo **número**).

Consiste en tocar los acordes (notas sonando simultáneamente) en **secuencia**, en lugar de hacerlo **simultáneamente**, por lo cual también se le llama efecto de "acorde roto".

Para la consola **NES**, fueron los programadores europeos, como dije, quienes hicieron uso de este efecto por afinidad del mercado europeo a los computadores ya citados. Valiéndose del timbre o voz más corto (en tiempo) de los 2 canales de **cuadro**, entrecortaron un sonido, a fin de simular bajos repetitivos de guitarra, pues en realidad se trataba de un solo sonido siendo interrumpido repetidamente.

Esto lo oímos con excelentes resultados en, por ejemplo, las melodías y acompañamientos festivos de **MC Kids**, o en la música emocionante y llena de suspenso de **Darkman**, o en la emotividad creciente de la melodía principal de **Silver Surfer**.

Qué decir de las melodías del juego **Asterix** haciendo uso de este efecto, junto a la bella música de **The Smurfs**, todas ellas compuestas por el español *Alberto González*.



Nintendo MMC5 y Namco 163

Nintendo

NINTENDO MMC5

Este chip de la marca **Nintendo** adiciona 3 canales: **cuadro 3**, **cuadro 4**, **voz** (**PCM**).



Aunque el chip **MMC5** tiene un canal **PCM/voz**, compañías como **Square Enix**, **Hal**, y **Koei** lo usaron mayormente para pulir los efectos de sonido. Si bien uno de estos juegos es el más pesado de **Famicom** (***Metal Slader Glory*** con 8mb), destaca un shooter de **Hal Laboratory Inc** llamado **Uchuu Keibitai SDF** (**Space Defending Force**), en el cual hay sonidos pulidos en los disparos, en el incremento de arma, daño, etcétera.

Estos son pues algunos juegos de **Famicom**, de **estrategia** y **RPG,** que lo usaron:

Ishin No Arashi (efectos de sonido mayormente)
Just Breed
Metal Slader Glory
Shin 4-Nin Uchi Mahjong (**PCM** mayormente)

namcot

NAMCO 163 (N106)

Este es el chip más ambicioso de todos, pues agrega 8 canales más, todos ellos llamados “**canal adicional 1**, **2**, **3**, **4**, **5**, **6**, **7**, **8**”.

EL ECO DE UN PATO



En la consola **NES**, para conseguir el efecto de eco en las melodías, se usaba el canal de **cuadro 1** para la melodía, y el canal de **cuadro 2** para repetir la misma melodía pero desfasada un poco en tiempo y con mayor suavidad.

De este modo es como se conseguían melodías que simulaban dejar eco, como las de **Duck Tales**, las cuales sacrifican en ciertas partes el acompañamiento, para así generar este genial efecto de “eco”.



Sólo un par de juegos de **RPG** hacen uso de los 8 canales, y mayormente para generar eco de la melodía y el acompañamiento. El resto de los juegos con este chip sólo usan 4 de sus 8 canales, destacando el título **Megami Tensei II: Digital Devil Story** por su bello soundtrack, desarrollado por **Atlus**.

Si bien **Konami** con el chip **VRC7** aspiraba a la música de **Sega Genesis/Megadrive**, el chip de **Namco** le da un estilo al sonido de los juegos de **TurboGrafx-16**. Por ejemplo, los efectos del juego **Erika to Satoru no Yume Bouken** suenan parecidos a algunos del juego **Galaga ‘90** de **TG16**. Por decirlo de un modo resumido, este chip genera sonidos altos y bajos con mayor claridad, sin abusar del canal de ruido.

Voces finales

Es complicado definir la música y sonidos con palabras, pero de entre todos los chips, el chip **Namco 163**, bien empleado, llevaba a la consola **Famicom** a otro nivel.

He aquí algunos juegos que lo usaron:

Final Lap
Mappy Kids
Megami Tensei II: Digital Devil Story
Namco Classic 2
Rolling Thunder
King of Kings
Erika to Satoru no Yumebouken

"VOZ BLANCA" EN UN JUEGO SUCIO

Dependiendo el tipo de voz que se quisiera plasmar, algunos juegos de **NES** hicieron uso del canal cuadro, triángulo, y el **DPCM** para imitar "voces". Juegos como **Gauntlet II**, **Skate or Die 2**, **Smash TV**, **Pinbot**, **SCAT**, **Hamerin' Harry**, **Bayou Billy,** entre otros, serán muy recordados por ello.

Pero si hay un juego que podríamos decir que rompe el récord, es **Harry el sucio** (**Dirty Harry**) y su monólogo final, con una duración aproximada de 21 segundos de palabrería. ¡De película!



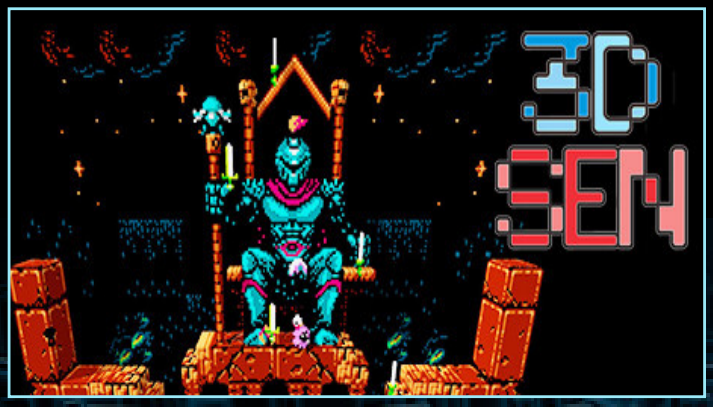
CANAL TRIÁNGULO

Aunque el canal **triángulo** no es de los principales para la melodía, en el juego de **Robocop 3** se usó junto al de **ruido** para simular golpes enérgicos al platillo y a los tambores de una batería, y dar así frenesí a la acción entre maquinas y ninjas.



Gracias por acompañarnos en esta carretera que da forma al ***chiptune***, dentro de sus limitadas pero maravillosas posibilidades de generar ese "realismo auditivo" de 8-bits, sea en los efectos de sonido o en la propia melodía que, como hemos repetido, hablan del ingenio y arduo trabajo de mucha gente viviendo en un mundo de contrariedades, algunas de ellas tan loadas y misteriosas, como las yacidas en los sonidos del silencio.

Vicioman



3DSEN

¿Qué ocurre y ha ocurrido en el mundo de la diversión en 8-bits en estos tiempos aciagos?

GEOD STUDIO es una compañía que desde hace algunos años ha estado trabajando en la elaboración de un emulador para **NES** que nos ofrece su propuesta de realidad virtual, o 3D, o cúbica o de dioramas. Es complejo decirlo, pues como diría *Oscar Wilde* "definir es limitar". El caso es que cuenta a la fecha con dos emuladores que se venden para **Steam** e **Itch**: **3dSen** y **3dSenVR**.

El futuro luce prometedor, y al parece poco a poco se irá perfeccionando el emulador para ser compatible con el resto de los juegos de **NES**, al cierre de esta publicación soporta 82 juegos, más los que, gracias a su creciente comunidad, corren de modo aceptable mediante perfiles creados para tal fin.

Quién sabe, quizás algún día veamos este excelente emulador dentro de las consolas en auge de la marca **Nintendo**.

HD por "Holy Diver"

Retro-bit es una compañía que negoció el relanzamiento de un par de juegos en 8-bits. **Holy Diver** es uno de ellos, con esta edición especial, que incluye arte, pines, cartucho, etc.



Este juego, estilo **Castlevania**, originalmente salió sólo en Japón (ver **MagazinNES** especial de **Halloween**), y qué bien que ahora se pueda adquirir una versión física para **NES**.



Megalocura 2



Este no será el último ni fue el primero de los juegos de **NES**, que directa o indirectamente tuvo o tendrá un relanzamiento. De edición limitada, por si no es evidente a estas alturas.

Iam8bit nos trajo de regreso el quizás más popular capítulo de la saga **Megaman** para **NES**.

De los 8500 cartuchos que se hicieron, 7500 fueron en un azul turquesa opaco, y sólo 1000 en un azul ultramar traslúcido que brilla en la oscuridad, ambos colores como para remarcar el traje de Megaman.

El precio fue el mismo, porque el color del cartucho era al azar.

Este juego es perfectamente jugable en una consola **NES**.

¡Qué suerte aquellos que hayan conseguido alguno de los que brillan en la oscuridad!

Natural Born Heroes

Punch-Out !!

Vence a Great Tiger



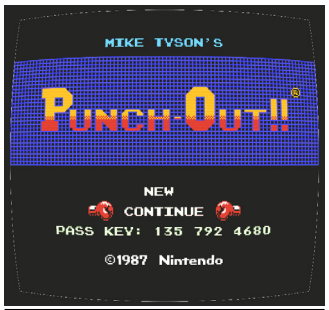
No vendas la piel del tigre antes de noquearlo. Seguimos dándole a los guantazos en **Mike Tyson's Punch Out**. Toca el turno a **Great Tiger**, un oponente que no se compara con los boxeadores del circuito mundial, pero que guarda uno que dos trucos bajo el turbante que te dejarán con los ojos dando vueltas como caramelo de peluquería, y que ni el réferi **Mario** podrá ver para descalificarlo.

Juguemos pues en los mismos dominios de este boxeador ilusionista, y sigamos escalando peldaños.

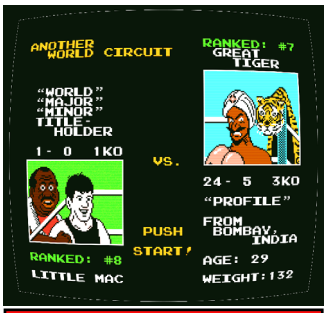


Tygrus

EL OJO DEL TIGRE



EL PASSWORD PARA GREAT TIGER ES 005 737 5423



GREAT TIGER SERÁ UN VETERANO, PERO SUS PUÑOS SON MAGIA PURA

Como el resto de los boxeadores, **Great Tiger** tiene un guiño, tic, o seña de advertencia cuando va a atacar.

Round 1. Cuando levante un poco sus guantes presiona izquierda o derecha para esquivar un veloz jab. Cuidado: este golpe parece no ser tan fuerte pero, si no puedes advertirlo, eventualmente te bajará toda la energía (es uno de los más difíciles de anticipar en todo el juego).

Un poco más adelante se agachará a izquierda o derecha, cuando lo haga del lado izquierdo oprime B para golpearlo y sacar una estrella, y si lo hace del lado derecho oprime A para sacar otra estrella. Cuando hayas juntado 3 estrellas y, en caso que no haya usado su técnica especial del golpe del tigre, espera a que se agache y ahora esquiva a izquierda o derecha, para al regresar golpearlo 5 veces al rostro, o cuanto se pueda. No golpees su estómago, no funcionará.

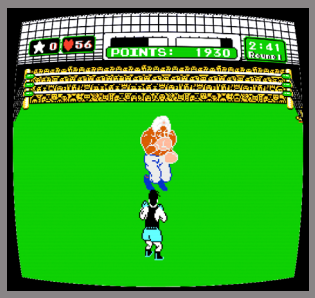
Si acaso fallaste el golpe o él se cubrió entonces tan pronto regreses a tu posición esquiva hacia algún lado.

AHORA ME VES, AHORA NO ME VES

Round 2 y 3.

Aquí usará en mayor medida su técnica del golpe del tigre, más los ganchos. Para los ganchos esquiva, y al regresar golpea la cara.

Para la técnica del tigre presiona abajo, luego de que te cubras la cara de su primer golpe tu guardia se caerá, así que oprime abajo nuevamente para otra vez cubrirte la cara, repítelo cuanto sea necesario hasta que él quede atarantado, y tú aproveches para golpearlo en la cara y así mandarlo a la lona. Si le queda poca energía, golpéalo con tu puño especial presionando **Start**, pues algunas veces con eso tendrá para ya no levantarse.





Cuando Great Tiger vaya al centro y brille, oprime abajo para cubrirte el primer golpe. Vuelve a oprimir abajo para repetir el bloqueo, y sigue así hasta cansarlo

COMO TIGRE ENJAULADO



Recuerda que **Punch Out!** es un juego que favorece al rival, así que si peleas por 3 rounds sin que nadie gane, es probable que tú lleves las de perder: otra razón más para mejor noquearlo con estos consejos.

Temas de Interés presenta...

Tecnología de Entretenimiento

2a. Parte



SOFTWARE

Todo lo que se inventa, hablando de **hardware** de entretenimiento electrónico, tiene una función, un objetivo que cristaliza en la emoción, placer, agrado (o desagrado), y finalmente aceptación de quien lo usa (tema a tratar dentro de poco). De por medio queda el **software**, aquello que ayuda a cumplir ese propósito (deseable) de dicho **hardware**.

Veamos hoy de qué modo ese **software** se manifestó en modo congruente y recíproco con el **hardware**. Ya tocamos el tema del ***juguete*** en **MagazinNES No. 17** dentro de esta misma sección, es hora de hablar del ***juego***.

DIVERSIÓN, AL FIN DEL DÍA



Para empezar, pensemos en un juguete que no sea electrónico. Cuando uno lo ve en la tele, o mira el empaque, lo que llama la atención no es propiamente el **juguete**, sino las "aventuras", el "alcance" a que ese juguete está invitando, sitios a los que, desde luego, el niño quiere llegar, y ser partícipe.

Es ahí donde el **software** entra en acción, hablando de una consola de video juegos, dando una mano para concretar lo que sea que el amor a primera vista por la consola y el juego (su **publicidad**) dejó como impresión en el niño. En este caso, el **software** ayuda (con obligación) a que el **hardware** desarrolle un potencial, conocido o desconocido, hasta donde sea posible.

ARISTÓTELES, PLATÓN... SOCRATES

Como ya me metí en camisa de once varas (tratando de darle forma al humo), quisiera hablar entonces y de inicio acerca de la clase de "**software lúdico**" que era visto con seriedad en aquella época ochentera (si no es así hoy mismo).

En cuanto a lo que se podría calificar como **entretenimiento electrónico**, la percepción era diferente entre adultos y niños, pues mientras que para los niños eso estaba claro con palabras clave como "**Atari**", "**Nintendo**", o simplemente "**video juego**", para muchos adultos el "**software de entretenimiento**" debía ser algo que además educara, que promoviera valores, pues si al menos sus hijos iban a estar frente a un monitor por horas, que por lo menos el cargo de culpa fuera menor al saber que había de por medio algo provechoso.

Quizás por eso para **Nintendo** zanjar esa brecha (que no tenía que ver con nacionalidades, sino con costumbres, realidades, sentires idénticos en todo ser humano) entre lo educativo y lo entretenido, consistía en experimentar, en espera de hallar un equilibrio, una auténtica aceptación del usuario.



SÓCRATES, un software inteligentoide que quería competir con el **R.O.B.**

Es cierto, no se puede pedir todo, pero veamos en qué derivó el intento.

LÓGICA DEL SOFTWARE

¿Cómo experimentamos el **software** lúdico?... ¿Qué sentidos se usan?... De cierto es que el **software** educativo no estaba casado con la idea de entretenimiento que poseía un niño, y es que tampoco algunos aparatos electrónicos de entretenimiento, sin un **software**, eran netamente de entretenimiento (como el "**Fabuloso Fred**", o el simulador de manejo "**Racing Turbo**" de **Tomy**). Su forma, sus colores, sus sonidos, eran llamativos y agradables a la vista y al oído, y promocionaban mucha diversión al tiempo que se ejercitaba la masa gris, pero tenían una carencia clave: mayor atractivo visual, es decir, una pantalla enamoradiza.

Es ahí donde, habiendo un dispositivo de salida (el monitor), que el video juego alcanzaba una cúspide, al tiempo que se retroalimentaba lo que se veía en pantalla mediante la manipulación de las acciones del personaje a través de un control.

Con ello en mente, los video juegos (**software**) hacían que fuera más "**lógica**" y satisfactoria la interacción entre el jugador y el video juego, con fines de entretenimiento, usando como herramienta el **hardware**, y que así hubiera sólo un breve periodo de aprendizaje versus horas y horas de diversión. Así de simple.

TECNOLOGÍA CON SENTIDO

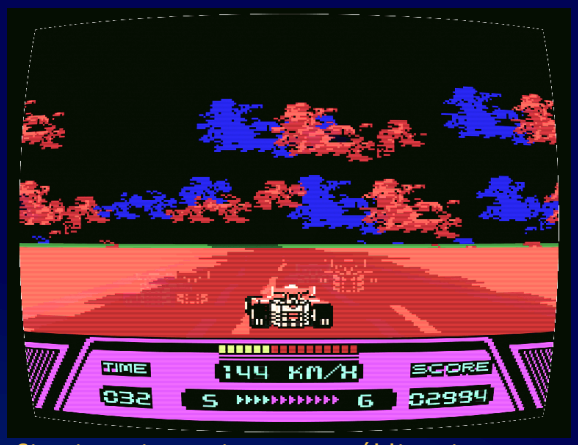
Ya identificado el cómo el sentido de la vista (en primer lugar) ejercía palanca en lo que consideraremos como la puerta de entrada en cuanto a entretenimiento electrónico, es que el **software** se fue explotando con fines comerciales.

Podemos decir que le sigue muy de cerca el sentido del oído, para así llevar a cabo con mayor firmeza el nexo entre jugar y divertirse, el deleite del modo más sensato, cómodo, y ágil posible. Veamos ejemplos, ya que hablamos de los sentidos:

VISTA: A nivel gráfico, y dadas las limitaciones, se comenzaron a inventar juegos con avance real (scroll), y no estático. Se trabajó en el 3D, perspectivas, y otras formas visuales atractivas, con la intención de invitar al jugador a probar el **software**.

OÍDO: Los chips de sonido, en primera instancia, buscaron mejorar la calidad del chiptune que la consola **NES** ofrecía.

TACTO: Las manos fueron desde luego lo que permitía la interacción, pero también hubo accesorios como el tapete (**NES Power Pad**) para simular juegos de ejercicios/deportes al usar los pies. Resulta curioso que los juegos de baile no se hubieran puesto de moda mucho antes, si la idea venía sembrada desde accesorios y juegos de este estilo. Recordemos que hubo asi-



Si quieres impresionar a tu público tienes que hacer uso de uno que otro truco de magia. Con el efecto "3D" anaglifo, se buscó estimular y acrecentar la experiencia visual, algo sumamente viable dado lo fácil que era conseguir o hacerse unos lentes 3D

mismo un... ¿cómo llamarlo?... laptop con sensores infrarrojos, el **U-Force** de **Broderbund** (ver **MagazinNES No. 1**), capaz de leer los movimientos de la mano para con ello conectar al jugador al juego.



GUSTO: Naturalmente, no probábamos nada, pero se fomentó por ejemplo que mediante el micrófono del segundo control de **Famicom** se pudiera eventualmente cantar como en un **karaoke**, o llevar a cabo acciones dentro de algún juego gracias a la voz, cosa que sucedió de modo penoso con el título **Raid on Bungeling Bay**. Como pasó con otras tecnologías de entretenimiento, estos inventos probaron estar adelantados a una época que nunca llegó. El **Laserscope**, una diadema con micrófono que permitía hacer uso de la voz para la ejecución de comandos, también cojeó de la misma pierna.

FABULOSO FRED

Aunque hubo juguetes electrónicos sin un software como tal, estos imitaban la interacción que vemos en el video juego, aunque de un modo más implicado y con menos recompensa.



Eso hace ver que, el software, en primera instancia, genera mejores resultados desde el sentido de la vista y, por qué no, cuando hay un modo de almacenar un record o el logro, que permita seguir alimentado un estímulo por jugar y rejugar.

OLFATO: Si bien se hablaba de impresoras que mezclaban componentes (químicos no peligrosos) para imprimir papel con diferentes olores, no hubo alguna tecnología o **software** que concretara esta idea. ¿Te imaginas que hubiera habido un "Cooking Mama" haciendo uso de fragancias mediante el juego para imprimir en papel el dibujo de un postre con olor a frutas, chocolate, o vainilla, como los famosos "rasca-huele"?

LA TECNOLOGÍA Y LOS ZAPATOS A LLENAR

Con el lanzamiento de nuevos periféricos, y redundando en la idea de que con ellos se buscaba satisfacer otros nichos, también se hacía clara la idea de querer "diversificar" el **hardware** original, y de nueva cuenta lo que se esperaba detrás de dicha tecnología es que hubiera en el presente y en el porvenir juegos, en plural, pues el juego, o los pocos juegos que se hacían para dicho accesorio, sabían a una probada a ese querer satisfacer bien una necesidad o un capricho, siempre en aras de la diversión.

Y ya que se habla de la parte comercial, era asimismo de análisis por parte de los compradores (los padres) si el **beneficio del producto** (otra vez palabras de adulto) se correspondía con su **costo**, y no sólo el costo del **hardware** y **software** en sí, sino el costo de lo posible dentro del horizonte de vida del mismo, por ejemplo, el **NES Satellite**, que si bien permitía que cuatro jugadores se pudieran enchufar a la consola, sólo un puñado de juegos tenían esta opción de juego múltiple, teniéndose que evaluar si valía la pena por ello.

Conforme el tiempo siguió su curso, el uso de baterías para grabar el progreso dentro de un juego, o los récords (Japón es un país donde se toman este aspecto muy en serio) fue otra de esas tecnologías que se volvió implícita y necesaria para un **software**, fuese para conservar récords, o dentro de juegos de rol y aventuras de larga duración, detalles que en el pasado estaban resueltos mediante la inclusión de ingeniosos **passwords**.



TETRIS TOWER 3-D
Una idea que se pudo ejecutar en el video juego, mediante un **software** adecuado



La imprecisión de términos como "SISTEMA DE ENTRETENIMIENTO..." da una flexibilidad increíble en el desarrollo de **software**, al igual como en "The Hudsucker Proxy" un simple círculo en un papel se vuelve el centro de todo un sistema de entretenimiento exitoso

TECNOLOGÍAS NO NECESARIAS (PERO QUE SE PIDEN A GRITOS)

Hoy en día, ya hay tecnologías que hacen que el **software** y el **hardware** vayan un poco más a la par, y aunque esto va más de la mano con los negocios, no deja de ser curioso analizarlo en retrospectiva, tal y como se citó en el ***Tema de Interés*** sobre los jugadores discapacitados: si un juego como **Tetris** hubiera incluido una serie de sonidos que identificaran cada pieza, y se incluyera un set de tales piezas, los jugadores ciegos podrían haber intentando ser partícipes de este modo de diversión.

Y es que si bien las tecnologías de entretenimiento deberían ir de la mano entre **software** y **hardware**, lo común es abarcar los nichos de mercado más abultados, tanto para reducir costos (y generar más ganancias), como por el mismo desarrollo tecnológico "ciego" pero potencial, que podría dar origen a otro tipo de tecnologías usando como base dichas tecnologías pioneras (**patentadas**). No olvidemos que muchas de las grandes cosas de este mundo llegaron a funcionar por "serendipia".

La propia consola **NES** era pues un instrumento, sus virtudes estaban definidas por la tecnología en cuanto a la **percepción** de esta por los 5 sentidos, y en esa tarea era así también el conducto, la base instalada desde la cual se derramaba más y más **software** con miras a satisfacer dichos sentidos humanos hasta donde y como fuera posible. Si todo ello fue funcional, digamos que al final del día, como peldaños para futuras tecnologías como el juego en línea, las video conferencias, un mayor grado de interacción entre jugador y juego, entonces la respuesta es sí, que como dicen: echando a perder se aprende.

Hoy en día, antes de vender un **software**, se lanzan betas y pruebas que algunos años atrás eran llevadas a cabo por un limitado grupo de personas dentro de la misma programadora, los *beta testers*, que al día de hoy, somos nosotros mismos.

TECNOLOGÍAS EXACTAS, CON FINALIDADES AMBIGUAS

Llega el momento de hablar de qué modo estas tecnologías de entretenimiento se compaginaban entre sí. Por ejemplo, se desarrolló un **modem** (**hardware**) que mediante el uso de una aplicación (**software**) permitiría el juego y la comunicación en línea.

¿Tecnología de controles inalámbricos vía sensores infrarrojos? resultado: comodidad de moverse (casi) libremente mientras se jugaba, gracias a una interface que si bien no influía en el video juego, sí que aumentaba la calidad de este desde el ángulo del jugador.

En el presente existen los "parches" (**software**) que corrigen y hasta mejoran un juego, y no sólo eso, sino que siendo todo aditamento controlado por "aplicaciones", los periféricos mismos pueden ser adecuados en su funcionalidad para dar cobijo a nuevas tecnologías de **software**. Esta tecnología va de fuera (lo nuevo) hacia adentro (lo viejo), trenzando el **software** original con uno nuevo.

En el pasado, el **hardware** innovador poseía un **software** que no se podía actualizar, pero su potencial estaba ahí no obstante, era el pivote para el desarrollo de otras tecnologías que habrían de hacer uso de dicho **software** "estático". Esta tecnología va de adentro (lo viejo) hacia afuera (lo nuevo), y resultaba más complicado adaptar algo nuevo con tal **software** pasado, dada la veloz obsolescencia tecnológica. Aún así, con ese obstáculo de por medio, se tenía la oportunidad de que esa tecnología actuara como una crisálida a la que, si le llegaba su momento,



Si bien el **Power Glove** parece sacado de una cinta de ciencia ficción, el mexicano José Hernández-Rebollar inventó un **AcceleGlove**, un guante que traduce efectivamente movimientos de la mano en palabras. Como muchos otros inventos "de entretenimiento", estos son tomados con seriedad sobre todo por el ejército, sí señor.

podía hacer germinar otro tipo de diversión, venida desde un **software** que se acoplara a ella, pues el **hardware** era "no-mejorable".

Mientras que la intención del **hardware** es enfrentar el presente, y soportar el futuro hasta donde sea costeable, el **software** es más flexible de hacer coincidir con esta idea, por ser "actualizable", y porque su tecnología está más ligada a otras tecnologías de su ramo. He ahí el desbalance en el compromiso mutuo.

MATICES DE LA TECNOLOGÍA EN 8-BITS

¿Qué detalles tenía la consola **NES** a nivel de **software**?...

He aquí un ejemplo. La pistola **Zapper**, aunque tuvo toda la intención de simular disparos en primera persona creíbles, y ciertamente sorprendió con su propuesta en **Duck Hunt**, resultó poco efectiva para juegos con una cadencia de disparo mayor (**To the Earth**, **Operation Wolf**), algo que bien hubiera podido corregirse con una simple configuración opcional venida desde el cartucho mismo (un gatilleo = 5 balas de jalón), por lo que esta tuvo que fomentarse para juegos de galería de tiro (**Hogan's Alley**, **Trick Shooting**, **Wild Gunman**). Lo dicho, plantas una pequeña semilla que, en un futuro probable, puede usarse si hay un **software** de por medio que le saque partido, o una cabeza que esté pensando fuera de la caja.

Mientras que un **hardware** va más en relación a un precio (**costo-beneficio**), el **software** va más en relación a cómo hacer lucir tal **hardware**, en favor de la satisfacción del usuario.

Es por eso que hablar de tecnología en el **software** es hablar de ingenio para acortar la lógica entre la idea y el resultado, el hacer que algo sea más comprensible para el ojo, que se oiga mejor, que en tus manos se sienta intuitivo: básicas del *realismo crítico*.

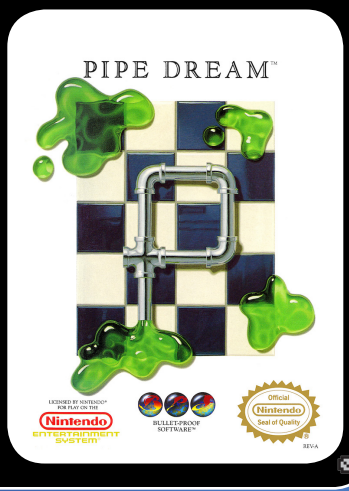
Tygrus

BULLET-PROOF

En la consola NES hubo juegos encasillados dentro de un subgénero llamado "Edutenimiento".

La marca Bullet-Proof Software fue la favorita de Nintendo para portar juegos como Hatris y Pipe Dream, no propiamente juegos de mesa, pero que tampoco contaban con elementos de fantasía presentes dentro del cliché del video juego divertido.

Juegos como Battle Chess, son otro ejemplo a considerar en este subgénero.

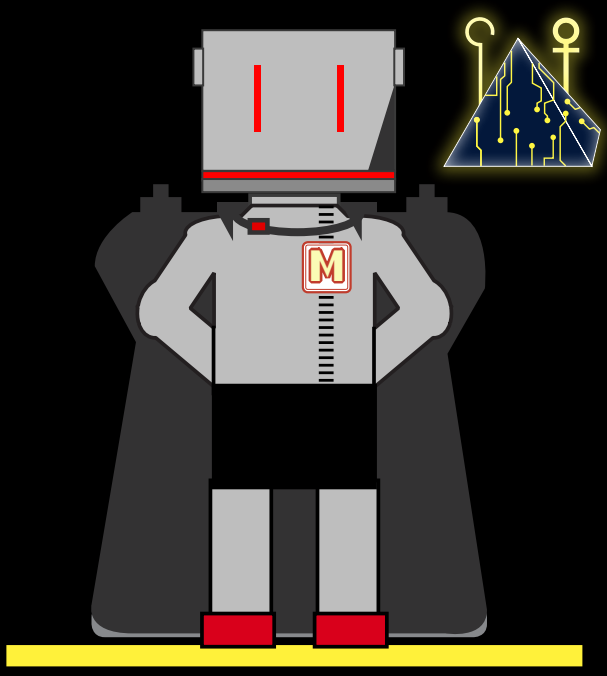


CONSTRUCCIONES

ENIO EXP and CPU Boards

2012

ENTRA ROBOSIN



Hola.

Soy **Robosin**, tu nuevo guía en esta y otras secciones del Universo de **MagazinNES**.

Hoy te hablaré de una tarjeta llamada **ENIO EXP Board**.

Antes de continuar, quiero mencionar que la información de esta sección fue en parte recopilada de la página **nesworld.com**, página fabulosa y muy recomendada de este mismo sistema **NES**. En cuanto a información técnica, esta vino de la página de su autor **enio.chykn.com** (ya no disponible, pero quería citarla).

Recuerda que **MagazinNES** es únicamente una revista con fines informativos. Todo tipo de accesorios, juegos, y la información misma aquí asentada, no son responsabilidad de nadie más que del usuario, aunque siempre trataremos de bien informarte para que nada malo pase, por ser esta la máxima de nuestra razón de ser, nuestra chispa creadora.

Sé bienvenido una vez más, y entérate por hoy de los detalles de esta tarjeta de bajo perfil para tu **NES**.

¡Hasta la próxima!

ROBOSIN

INTRODUCCIÓN

Ciertamente, aunque el juego en línea no estaba desarrollado ni era viable a mediados de los 80's, no podemos decir que no se ejecutaron toda clase de ideas descabelladas a ese respecto.

Una de ellas, la más simpática quizás, consistía en comprar un disco color azul, jugar el juego de **Open Golf** en la disquetera **Famicom**, y grabar los récords. Esto durante lo que se conoció como la primera competencia "en línea" del **Nintendo Famicom Golf Tournament (Japan Course)**.



Finalmente, había que regresar a la tienda y usar una estación de fax para así faxear y compartir con **Nintendo** dichos récords.

Estos eran por fin listados en los cuarteles de la gran **N**, y a los ganadores se les daban los premios.

Si bien este método de "juego en red", no tiene propiamente matices de ello, fue ahí donde para el resto del mundo iba a entrar en juego algo por el estilo, desde el puerto de expansión de la parte inferior de la consola **NES**.

Y aquí empieza la Construcción de este número...

PERIFÉRICOS EN PERIFERIA

En la parte de abajo de la consola **NES** hay una cubierta removible que descubre una segunda tapa. Al violentar y romper esta tapa, se ve una bahía:



Se presume que habría periféricos que, conectados mediante este slot, se complementarían con juegos innovadores de **NES**, significando esto la posible realización de cual haya sido el sueño de **Nintendo**. El juego en línea al parecer, el principal de ellos.

Esto se soporta con la historia de que **Nintendo** estuvo en pláticas con **HBO** y **AT&T** para crear un juego o una red en línea para un juego de **Mario Bros** (un juego quizás existente, o que nunca salió a la luz, quién sabe). Aunque el arreglo no prosperó, **Nintendo** lo intentaría de nuevo por otros medios.

En Japón se había probado desde la consola **Famicom** algo similar, es decir, vender un ***modem***. El invento no fue del todo bien recibido, pues se centraba en cosas de "adultos", pese a que ayudaba a estos en sus inversiones y operaciones bancarias y bursátiles (y uno aquí invirtiendo en cacahuates).



MODEM PARA FAMICOM
Se vendieron 130,000 en Japón

Bajo el argumento de que en **EEUU** el sistema **NES** era más que un juguete, y que más del 35% de los jugadores eran mayores de 18 años, fue que se puso en marcha el experimento.

Se habla de 10,000 residentes de Minnesota recibiendo de **Nintendo** un kit de prueba para un sistema en línea. El detalle es que antes que ofrecer el (video) juego en línea, este sistema fue una prueba para juegos de lotería en línea, con lo que se suponía se le inyectaría "nueva vida" a la "vieja consola".



Más temprano que tarde, las autoridades hicieron ver que los juegos de azar desde una consola familiar, no eran buena idea, aunque hubieran candados y controles parentales. La idea fue finalmente descontinuada.

A favor de **Nintendo** hay que decir que sus declaraciones a ese respecto habían sido que su objetivo era sondear y ver el potencial de dicha red para aplicaciones futuras, y que su foco era encontrar o adecuar el tipo de entretenimiento que realmente pudiera aprovechar dicho potencial.

Y así, el puerto de la consola **NES**, cayó en ningún uso, y en el abismo del olvido...

e-Shop Ochentera



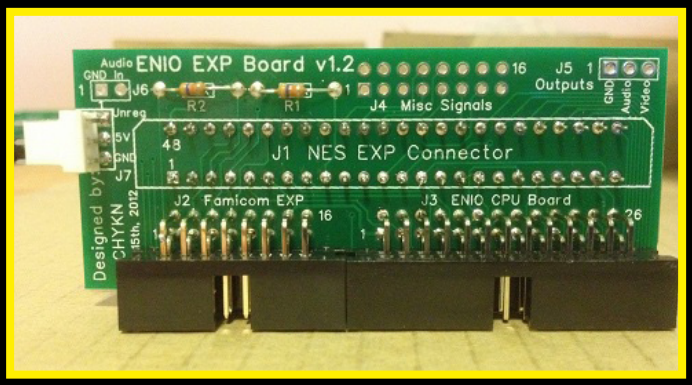
Nintendo mostrándonos su flexibilidad para hasta ofrecer una eShop de billetes de lotería.

Se suponía que por 10 dólares al mes, y desde la comodidad de su casa, los residentes de EEUU podrían jugar a la lotería con este sistema en red, y desde ahí mismo revisar si habían sido ganadores.

¿Te imaginas peleándole el control de ***NES*** *a tus papás para jugar, en lugar de ellos hacer sus sucias apuestas?*

ENIO EXP Board

En el 2012, un joven llamado Pete Brown (**CHYKN80**), decidió sacarle partido a este puerto inferior, y (re) diseñó así una tarjeta conocida como **ENIO EXP and CPU Boards**, o también llamada ENIO EXP Board v1.2.



ENIO, que es una abreviación de "*Extended NES Input/Output*", es una tarjeta que divide el slot inferior de 48-pines de la **NES,** para dar así dos salidas: "**J2 FAMICOM EXP**" y "J3 ENIO CPU".

Como esta tarjeta hace la función de un adaptador de slot de 48 pines a dos salidas de 15 y 26 pines, todavía hace falta conectar a ella los respectivos cables **IDE** para, ahora sí, obtener la forma del conector para enchufar el periférico deseado.

CONECTOR DE 15-PINES



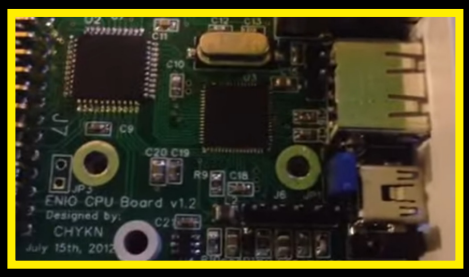
J2 FAMICOM EXP. Esta bahía, o tarjeta hija, sirve para habilitar en la consola **NES** los pines de los canales de audio adicionales que incluía la consola **Famicom**.

En el ***Reportaje Especial*** de este número se habló de soldar un resistor a los pines 3 y 9 de la tarjeta madre de la **NES,** a fin de capacitarla para los cartuchos de **Famicom** que así tienen destinados los canales extras de audio, bueno, con la tarjeta **ENIO EXP** eso ya no es necesario, porque esta tarjeta ya lo tiene hecho.

La tarjeta **J2 FAMICOM EXP** también permite ajustarle a la consola **NES** periféricos de 15 pines de la **Famicom**. Esto en especial si cuentas con un **Powerpak** (ver **MagazinNES No. 7**, sección **Construcciones**) y quieres sacarle más provecho a los juegos de **Famicom**.

CONECTOR DE 26-PINES

J3 ENIO CPU. Esta bahía, o tarjeta (que es el núcleo de este proyecto), sirve para conectar un adaptador **ethernet/USB**. Ojo, este es sólo el puerto mediante el cual con un cable **IDE** de 26 pines la consola **NES** se enlazaría a un adaptador ethernet, en el cual el inventor de esta tarjeta **ENIO** se encontraba aún trabajando. Así luce el **adaptador** en progreso (WIP):



La idea es que a través de este adaptador ethernet, el sistema **NES** pueda comunicarse con una IP anfitriona (host). Este cuenta con un slot para una tarjeta micro SD, y con los jacks de conexiones **RJ45** (para el internet), **USB** (para un teclado **USB**), y un **mini-USB**.



Con un poco más de investigación, y desarrollo por parte del autor, es posible que hablemos de este adaptador ethernet en un futuro, y cómo se podría jugar en línea a los juegos de **NES**. Mientras tanto, en cuanto a funcionalidad, la ENIO EXP Board v1.2 es perfecta para recuperar los sonidos que quedaron perdidos cuando algunos títulos de **Famicom** fueron portados a la consola **NES**.





Háblale a La Mano

¿Algún problema para pasar niveles? ¿Atascos en tus juegos favoritos? ¿Dudas existenciales?...

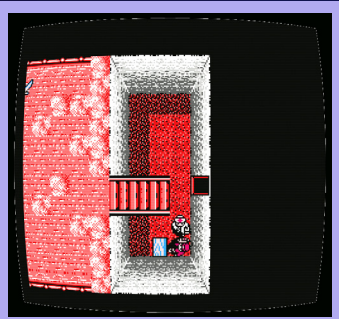
¡HÁBLALE A LA MANO!

Hola Mano. En el juego *Sweet Home*, me pasa que aunque haya puesto una tabla en el piso donde hay un precipicio, alguno de mis personajes siempre se cae al cruzar ¿Qué me recomiendas?

A los programadores debió parecerles gracioso hacernos caer como trolls, y no explicarnos muchas cosas del juego (o quizás lo explicaron en japonés, y el parche al inglés no lo dice o no te da pistas).

Los tablones sirven para usarse como puente, sin embargo, luego de 5 veces que pases por ellos se romperán, y si tus 5 personajes pasan por ahí ya ninguno podrá regresar, a menos que uses otro tablón. La excepción, sin embargo, es un tablón de color azul-morado, el cual tiene una resistencia infinita, luego entonces es recomendable que lo uses en un punto clave donde tus personajes transitarán con frecuencia, por ejemplo el abismo (chasm) de esta foto.





Desde los primeros cuartos hallarás madera, pero antes de gastarla en el abismo principal, ve a la derecha por esta de color azul-morado, que es irrompible

Saludos cordiales Mano. Me pregunto (y te pregunto) si me puedes dar ideas sobre cómo hacer algún video juego. Algo simple desde luego.

Si bien hay diversas herramientas para desarrolladores para hacer toda clase de juegos con distintos terminados, en la época de NES muchos jóvenes probaron a hacer programas (juegos) con simples líneas de comando, que se ejecutaban desde punto indicativo o desde viejos programas como Turbo basic o Turbo pascal, haciendo uso de, por ejemplo, la condicionante o función "si" (if).

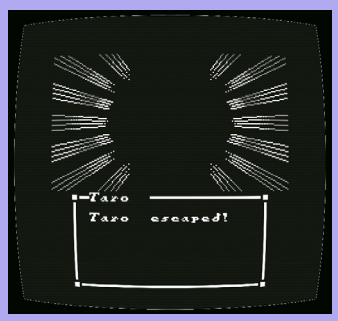


Tú puedes plasmar tus ideas sobre video juegos (y sobre lo que sea) aún en programas que no tengan nada que ver con programación de video juegos, no te limites. Por ejemplo, en una hoja de cálculo que se supone es para números, donde mediante el uso de fórmulas puedes establecer valores de otro tipo (y qué mejor si tienes conocimiento de, digamos, visual basic, para darle cierta estética a tus macros), para llevar a cabo "una aventura", pudiendo incluso esconder "premios", "trampas", y darle colores a lo que quieras.

Las aventuras gráficas, y juegos de rpg, poseen esqueletos de este tipo, donde hay que tomar decisiones en todo momento para el desarrollo de la trama.

Date la libertad de crear las herramientas que necesites, de organizarlo a tu modo, y haz que tu imaginación vuele de la mano con tus ideas más originales como bizarras.





Con simples instrucciones de A = daño, B= no daño, se pueden ir encadenando decenas de sucesos e ir dando forma a una aventura que, aunque no sea visual, ejercitará tu imaginación. Para muestra un botón, con el juego "A Dark Room", lanzado en plena época del realismo hiper-detallado.

Hola Mano. ¿Seguirán apareciendo los especiales de MagazinNES?

Los especiales, como la misma columna vertebral de MagazinNES (los números de NES), han tenido varios retrasos, pero en definitiva estamos usando la trifuerza para que ellos vean la luz muy pronto. Gracias por la espera.

RESPONDIENDO A...

LOS LOKOS DE LOS 8-BITS



52 :::::::: Bugs Bunny —Birthday Blowout— ::::::::

¿Cómo se le hace para que Coyote Calamidad camine en el aire?...

R= Colócate al final del escenario, espera a que Willy E. Coyote venga hacia ti. Acércate un poco a él, salta y da un martillazo en el aire tratando de golpearlo.

Si lo haces bien, en lugar de rebotar en la pared se quedará atorado ahí. Ahora que tu te muevas el volverá a saltar a la izquierda para desatorarse. Si lo golpeas otra vez, volverá a quedar atorado un instante en el aire ahora un poco más alto.



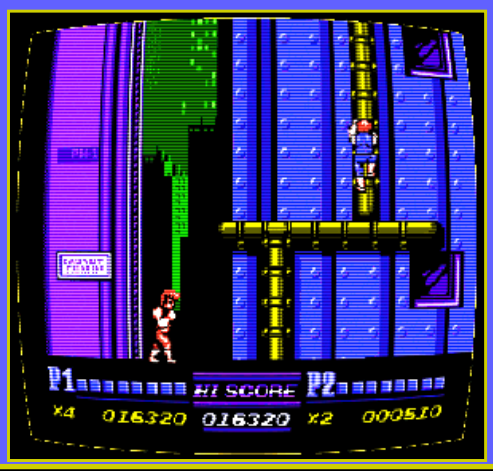




53 ::::::::Double Dragon II ::::::::

¿Cómo se le hace para Billy o Jimmy queden trabados en el aire?...

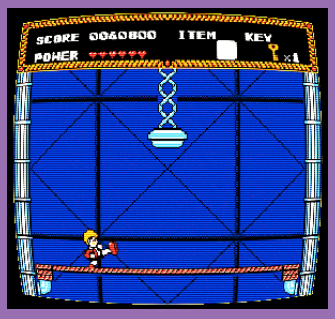
R= En este ejemplo deben ir 2 jugadores. Uno sube por la escalera y el otro espera abajo. El escenario dará prioridad al que escala, haciendo que el otro jugador quede atorado. Para desatorarlo, el jugador que subió deberá regresar, para que el scroll deje que el otro jugador se desatore.

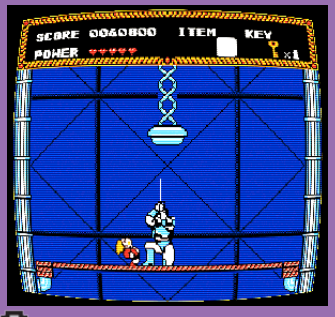


54 :::::::: Circus Caper ::::::::

En Circus Caper ¿cómo se le hace para dar patadas en el aire?

R= Comienza dando una patada (o patadas). Cuando el enemigo se acerque trata de saltar dando la patada, al tiempo que él interactúa contigo (es decir, trata de golpearte).





En una de esas tu personaje será capaz de saltar y patear en el aire. No te emociones demasiado, que no es una patada voladora, y su valor de golpe es el mismo, y por su grado de dificultad hasta es probable que pierdas energía intentándolo.

ACERTIJOS DE...

LOS LOKOS DE LOS 8-BITS

55 ::::::::: The Little Mermaid :::::::::

¿Cómo se le hace para que el caracol de la foto 1 (flecha blanca) no se regenere al avanzar o retroceder el scroll?

Pista 1: en este par de fotos haz de cuenta que estamos jugando a "encuentra las diferencias" (por ahí hay una pista clave).

Pista 2: Este glitch tiene dos formas de hacerse, el de esta foto es la difícil, así que si encuentras una forma "sencilla" de resolverlo, se te toma como buena.

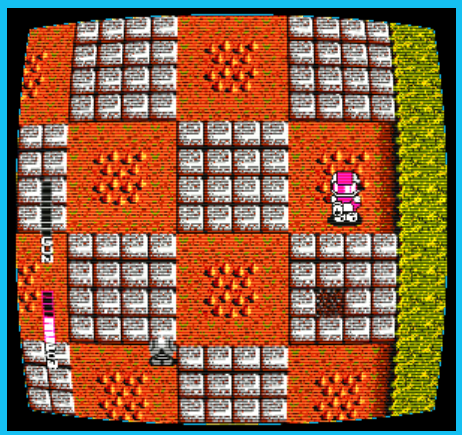






56 ::::::::: Blaster Master :::::::::

¿Cómo se le hace para destruir ese bloquecito de enmedio sin destruir o pasar por los de las orillas?



Pista: detente a pensar un momento, y encontrarás la respuesta...

57 ::::::::: Balloon Fight :::::::::

¿Dónde está el personaje, y cómo llegó ahí?

Pista 1: Este acertijo es más difícil de lo que te imaginas. Observa que si tocas el lado derecho de la pantalla, sales del lado izquierdo...¿Cómo se puede usar eso para romper la cuarta pared?

Pista 2: el enemigo del paracaídas te está diciendo "caliente, caliente" pero, aunque no lo creas, el personaje no está abajo de la tierra... ¡Suerte!



TOP 10 Regalos





¿Y ahora qué nos ofrece el **TOP**?... nada más y nada menos que un **TOP** de regalitos, memorabilia o parafernalia que se incluía en los juegos de **NES**.

Vamos pues a puntuar estos "regalitos", y gracias a las compañías por ofrecernos estas cosas producto de la mercadotecnia.

TYGRUS



10. POSTERS
Acclaim y otros

Acclaim no es santo de la devoción de muchos (pese a ser sólo una marca que se dedicó a publicar juegos de **NES**), pero si algo hay que agradecerle es que dentro de algunos de sus juegos incluyera un poster que por el frente mostraba el arte del juego, y por el reverso publicidades de otros juegos.

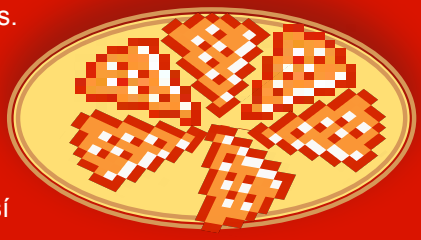
Aunque es probable que muchos de estos posters ya estén trozados o destruidos completamente, o los uses como un rompecabezas de 9 piezas, qué emoción que el juego que compráramos nos dejara presumirlo con un poster.



9. Pizza Time! (TMNT 2, Yo NOID!)

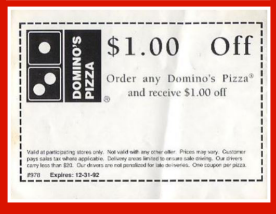
No será mucho, pero el hambre es canija, y mientras que los quelonios mutantes adolescentes marciales en su traslado arcade (dícese **TMNT 2 -The Arcade Game**) nos regalaban un cupón para una pizza personal de *Pizza Hut*, el tocado del Noid, del juego **Yo NOID!**, nos obsequiaba un cupón con valor de ¡1 dolarsote!, válido por una pizza (no sea que se vaya a quedar pobre). Qué se le hace, el NOID es un tacañazo, qué más.

Impreso en Japón, válido en EEUU, no válido en Québec y México, y falta para que las letras chiquitas digan "canjeable solo por niños de 8 a 10 años usando un disfraz de Noid o Tortuga Ninja, acompañados de su bisabuelo". Vaya con las condiciones, pero como buenos coleccionistas, el cupón es en sí un regalo, y es lo que tiene un valor más entrañable.









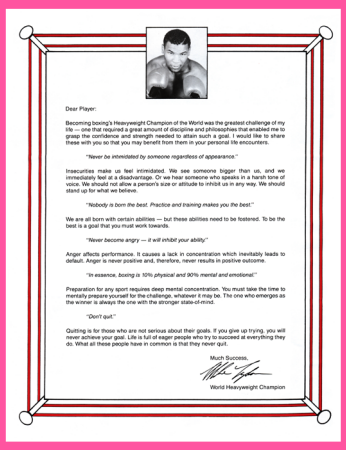
8. Cupones de 5$ y 10$ de descuento
(Varios juegos de Capcom)

Algunos juegos de **Capcom** incluían cupones-rebates canjeables por otros juegos de la compañía o por algo más. Aunque estos hayan sido en simple cartulina, como jugadores nos sentimos consentidos por **Capcom**.

Me acordé del gallito Cornelio de **Kellogs,** usando calcetines de **Marvel Hulk**. Benditas sean las alianzas.



7. Carta Mike Tyson
(Mike Tyson's Punch Out)



Dear Player:

Becoming boxing's Heavyweight Champion of the World was the greatest challenge of my life — one that required a great amount of discipline and philosophies that enabled me to grasp the confidence and strength needed to attain such a goal. I would like to share these with you so that you may benefit from them in your personal life encounters.

"Never be intimidated by someone regardless of appearance."

Insecurities make us feel intimidated. We see someone bigger than us, and we immediately feel at a disadvantage. Or we hear someone who speaks in a harsh tone of voice. We should not allow a person's size or attitude to inhibit us in any way. We should stand up for what we believe.

"Nobody is born the best. Practice and training makes you the best."

We are all born with certain abilities — but these abilities need to be fostered. To be the best is a goal that you must work towards.

"Never become angry — it will inhibit your ability."

Anger affects performance. It causes a lack in concentration which inevitably leads to default. Anger is never positive and, therefore, never results in positive outcome.

"In essence, boxing is 10% physical and 90% mental and emotional."

Preparation for any sport requires deep mental concentration. You must take the time to mentally prepare yourself for the challenge, whatever it may be. The one who emerges as the winner is always the one with the stronger state-of-mind.

"Don't quit."

Quitting is for those who are not serious about their goals. If you give up trying, you will never achieve your goal. Life is full of eager people who try to succeed at everything they do. What all these people have in common is that they never quit.

Much Success,

World Heavyweight Champion

Y el equipo de Tyson no quería que nos quedásemos sin unos buenos golpes psicológicos.

El controvertido boxeador, y sus duras palabras, quedaron patentadas en esta carta con marquesina de ring de box, incluida dentro del juego **Mike Tyson's Punch Out**.

Eventualmente, el video juego fue descontinuado bajo el nombre de Mike Tyson, quedando como **Punch-Out!** únicamente, reemplazando a Tyson por el imaginario Mr. Dream y sus palabras que se lleva el viento, así que mejor nos quedamos con las del Boxeador de Catskill NY en esta misiva (hoy en **PDF**, órale con la modernidad). Consejo más valioso: niño, primero haz tu tarea.

6. Títulos de propiedad
(Monopoly)



Así es, ambicioso lector dueño y detentor de todo tipo de establecimientos, y experto monopolizador de bienes raíces de este popular juego de mesa. Si usted estaba en busca de algo material, el juego de **NES** incluía una hoja con los susodichos títulos de propiedad y anexas, tal y como en el juego de mesa.



Si tú compraste el juego por este regalito, ya sacaste a relucir el cobre sobre lo materialista que eres. Que te aproveche (y no olvides invertir en **MagazinNESlandia**).

5. Libros de pistas y mapas

(Dragon Warrior, Final Fantasy, The Legend of Zelda, Ultima, otros)



Muchos juegos de rol incluían un librito de 80 páginas con consejos y detalles para adentrarse en ellos, todo un regalo para quienes compraban estos títulos, tales como **Final Fantasy**, **Ultima**, o **Dragon Warrior**.

Por otro lado, juegos como **Tombs and Treasures**, y **The Legend of Zelda**, incluían un mapa desdoblable que, además de servir como guía, incluía un bestiario y descripción de armas, entre otros detalles.

Si ya de por sí estos juegos manejan un grado apoteósico de historia, el recibir estas super guías era terminar de dar forma al sueño y al deseo.

4. Carta con código secreto
(Star Tropics)

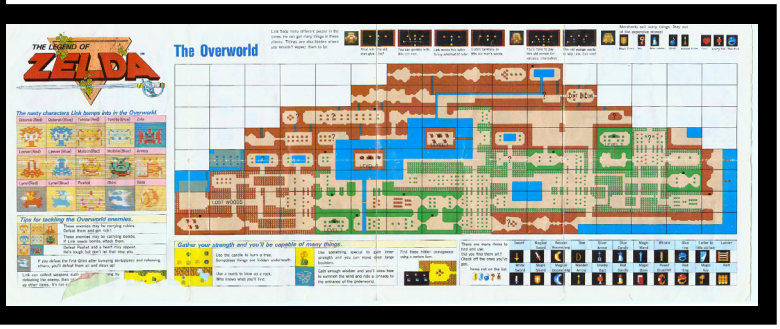
La originalidad de este regalo es lo que le da este escalón en el TOP. Una carta con media hoja en blanco que había que mojar para obtener una clave.

La iba a poner aquí, pero la tecnología permite que avientes tu celular al agua con esta página abierta, y se proyectará el código en el aire desde un holograma...

¡No es ciertooooo! (¡no lo hagas!) Pero se acabó el "***espacio en blanco***" ejem, y las paredes oyen.

Escucha esto: cuando el juego salió para consola virtual de **Wii**, la carta se incluyó en el manual electrónico, y una animación la sumergía en un cubo de agua.

¡Detallazo!



3. Comic
(Werewolf)

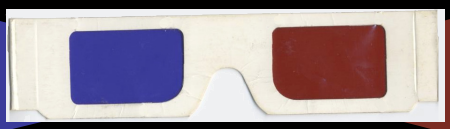


La aventura no comienza cuando oprimes Start... ¡esta ya empezó desde el comic! y está relatada de tal modo que tú decides cómo termina, si osas convertirte en ese amenazante hombre lobo.

Este comic de 20 páginas fue incluido en la versión Americana del juego **Werewolf: The Last Warrior**, quizás porque en ese entonces, en América, juguetes de personajes así de despampanantes, eran bien vistos en los comics.

Aunque limitado, qué bueno que las compañías piensen en regalar cosas así a los video jugadores.



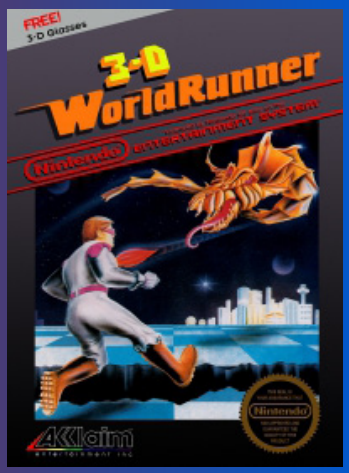


2. Gafas anaglifo
(Rad Racer, 3D World Runner)

Si hubiera que escoger un simple objeto que defina la cultura pop del siglo XX, ese objeto sería las gafas anaglifo, simple cartoncillo en color blanco en forma de armazón, con un lente en celofán rojo, y uno azul, para así explorar el espacio en pseudo 3D.

Aunque eso del 3D dejaba mucho qué desear, es increíble hasta qué punto se pueden ingeniar cosas con los video juegos, y aunque estas gafas son fáciles de hacer o conseguir, es el detalle de su inclusión (como con la carta de **Star Tropics**) lo que le da esta posición de privilegio.





1. Monstruo de bolsillo
(Monsters in My Pocket)





Y el primer lugar es para esta pequeña monstruosidad que se incluía dentro del juego **Monsters in My Pocket**.

Este monstruo, llamado **Blemmyae**, venía en uno de cuatro colores: verde radiactivo, rosa pintarrajeada, naranja asoleada, o azul luna-llena, muy al estilo (en tamaño, peso, y nivel de susto) de los de su misma camada.

Este monstruo correspondía al número 81 de la serie 3, que ya no saliera al mercado. Felicidades pues por escalar desde el bolsillo hasta la cúspide de este top, monstruo de cara en pecho.

La Luna



La Luna. Un lugar en común a todos nosotros. Así pues, nos engalanamos en esta ocasión echando un vistazo a este satélite de nuestro planeta, de nuestra **Nación NES**.



La Luna está situada a 386,400 km de la Tierra. A una nave espacial tripulada le toma alrededor de 3 a 5 días llegar. Un poco menos de 2 segundos a la velocidad de la luz.

OCÉANO DE LAS TORMENTAS

Se cree que hace millones de años, un objeto del tamaño de Marte golpeo la Tierra. Los remanentes de este objeto se agruparían para eventualmente formar lo que hoy conocemos como la luna, la que eventualmente quedaría también ajustada a la gravedad de la Tierra, y viceversa.

Hablando de gravedad, es por eso que cuando la luna orbita cerca de la Tierra, el nivel de los mares sube por la atracción gravitacional que esta ejerce sobre la Tierra.

Y bien, si la luna es un satélite que se creo desde cero, ¿a qué se deben esas famosas manchas que dan su forma de conejo?... hace miles o millones de años, tanto la Tierra como la Luna fueron impactadas por incontables cuerpos y objetos orbitando en el espacio. La luna, al no tener una atmósfera como la Tierra, conservó estos impactos cual cráte-



En diversos libros de ciencia ficción así como películas, la Luna es una parada obligatoria cuando hablamos de invasiones extraterrestres, pero también ha servido de inspiración para novelas románticas, y hasta de ficción que poco o nada tienen que ver con extraterrestres, como es el caso de Viaje a la Luna, del escritor Julio Verne.

La Luna



Parece que todo en el universo se crea con explosiones o con impactos. La teoría del Big Whack nos dice que la luna pudo haberse formado luego de que un protoplaneta de nombre Tea impactara la Tierra hace millones de años.

:::: Las formas más comunes en que vemos a la Luna son: llena, menguante, gibada, y nueva. Estas formas son dadas por la luz del sol, cuando la Tierra se interpone entre el astro rey y la Luna.

:::: Ya he comentado cómo la gravedad de la Luna ejerce su atracción sobre las mareas. Bueno, dado que en algunas personas operan cambios de temperamento bruscos, se suele decir que esas personas son "lunáticas".

::::::::

Ahora sí, pasemos a ver algunos de los juegos de **NES** donde la Luna... hace lo que sea que tiene que hacer.

res que hoy en día vemos en forma de conejo en la cara que es visible, aunque también por el otro extremo cuenta con innumerables cráteres y desniveles llamados "*talasoides*"

EL LADO OSCURO DE LA LUNA

¿Por qué miramos sólo la "cara del conejo" de la luna?... La respuesta es porque cuando la Luna quedó aparejada con la Tierra, también se sincronizó con su gravedad, la que hace que tanto la Tierra como la luna guarden esa relación y esa perspectiva al estar girando. Quizás de niño hiciste el experimento con 2 anillos de alambre (uno más chico que el anterior) y cada uno con una bola de unicel insertada, luego un alambre más en línea recta para mantener ambos aros unidos y así mostrar que aunque una de las pelotas de unicel se mantenga girando alrededor de la otra, estas mantienen la misma posición una frente a la otra.

MÁS DATOS DE TRIVIA SOBRE LA LUNA

:::: El nombre de la Luna proviene del vocablo griego "*Leukos*", que significaría blanco brillante.



Un par de lunas famosas son las del planeta Marte, conocidas como Phobos y Deimos, nombres tomados de los hijos gemelos de Ares (Dios de la guerra), que significan "miedo" y "terror".

La Luna



LA LUNA EN LOS VIDEOJUEGOS

Con tan sólo nombrar el juego **Duck Tales**, muchos tararearán en su mente la melodía del escenario de la luna, lugar donde tendrá su final este juego de **NES** de **Capcom**.

Y pasando de las aventuras animadas, a los estereotipos del Japón feudal, en el juego de **Ninja Gaiden** un par de ninjas se baten a duelo en unas tomas repletas de drama y emotividad, mientras la enorme luna presencia aquel duelo a muerte.

En el juego *homebrew* **Assimilate**, la batalla contra los Alien toca su fin en la luna, pero no en una primitiva superficie bombardeada por meteoritos, no, sino en lo que parece una citadel ultra moderna que había permanecido oculta, quizás en el lado sombrío de la Luna.

Como se hace tarde, es hora de regresar a la Tierra, que aunque sigue siendo nuestra Nación favorita por permitirnos entretenernos con este sistema de 8-bits, agradecemos a la luna por el conocimiento que nos ha dado el día de hoy. ¡Buenas noches!



Batman y Joker pelearán sin cuartel en la Torre del Reloj, donde al final sólo uno de ellos habrá de reír a la luz de la pálida luna



En Castlevania I y III no podían faltar los raquíticos cuernos de la luna dando la bienvenida al recinto del Conde



Mr Shine, en Kirby's Adventure, hará equipo con Mr Bright para eclipsar los esfuerzos de Kirby.



Cuidado cuando las nubes develen la luna llena, porque Patolobo habrá de transformarse y ponerse fortachón

TYGRUS

OpiNES



Gajes del COLECCIONISMO

No compres el juego. Compra lo que el juego te ofrece.

EL COLECCIONISMO COMO ACTO DE BUENA FE

El escritor francés *Guy de Maupassant*, fue también un coleccionista. Él decía: "¡Oh cómo compadezco a quienes desconocen esa luna de miel entre el coleccionista y el objeto que acaba de comprar! ". Sus andanzas iban, de una mera afición, al amor desmedido, a la obsesión por **poseer** un artículo que tuviese un rango, una categoría, una afinidad con otros objetos, y con el coleccionista mismo.

Hoy en día, el coleccionismo es parte integral de los hábitos de un gran número de video jugadores, sea por afición/costumbre, o sea por una fuerte necesidad y un sentido muy serio por querer atesorar.

Esto me lleva a que, muchos años atrás, cuando los juegos de nuestras consolas favoritas fueron descontinuados, algo como un vacío quedaba en nosotros, y no precisamente por querer tener el juego físicamente, el cual estaría también fuera de nuestras posibilidades y alcance, sino porque sentíamos que no lo volveríamos a **jugar jamás**.

Esa clase de deseo por querer **atesorar**, si bien podría ser un elemento a contemplar dentro del quehacer coleccionista, tenía una esencia más pura, pues eventualmente extrañaríamos el no haber podido jugar dicho juego, por lo tanto el desear poseerlo caía en segundo término dentro de nuestra idea de "tener". Era coleccionarlo para jugarlo.

Y es que sí, lo normal era: "quiero tener/coleccionar ese juego para jugarlo", hoy es: "es un juego de colección", y para esto último, qué importa si lo jugamos o no, es más, poco importa si lo queremos, pues mientras todo lo que es externo a nosotros (la crítica consensuada, aunque voraz, existente en los medios masivos) le otorgue un valor de coleccionista, difícilmente podremos ir contra corriente, volviéndose objeto de un deseo vacío, un juego de colección que quizás ni nos despierte emoción alguna.

Es por eso que, hablando de nuestras colecciones más **modernas**, es común encontrarnos con familiares y amigos que se refieran a estas como "dinero perdido", "piezas de ornato", "pisapapeles", y que hasta nuestras madres lleguen a decir a familiares e invitados, que nuestro cuarto luce como un museo. Y eso da en qué pensar, en mi caso.

Esta opinión me trae a que, si en el pasado todo el anhelo por coleccionar un juego para jugarlo nos dejó incompletos, la emulación hizo posible "*psicodramatizar*" esa parte del coleccionar.



No se puede evitar sentir una emoción cuando objetos de colección como este salen a la venta. Una **edición limitada** con **cositas** adicionales son el gancho para consagrarlo como objeto de colección

Tiempo después, ya vista la emulación con un sentido más serio (es decir: como un negocio), esos mismos contenidos digitales (tema visto en el número pasado en esta misma sección) nos fueron recuperados para, de nueva cuenta, conciliarnos con el pasado, al lado de dichos juegos que sólo vimos en una revista, o en una vitrina, pero que no los pudimos disfrutar (y añorábamos) como hubiéramos querido.

Es por eso que quizás, como en la pirámide de necesidades de **Abraham Maslow**, una vez que se satisfizo esa necesidad en nosotros como jugadores/coleccionistas, queríamos algo más: el olor del cartoncillo, el oír qué tan hueca estaba la carcasa del cartucho cuando se caía por accidente, "soplarle" a las ranuras... todos esos actos de buena fe que desde mi punto de vista van ligados al coleccionismo.

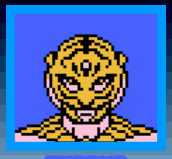
UNA SERPIENTE QUE SEGUIDO CAMBIA DE PIEL

Podemos atesorar los juegos en contenido digital con la intención de que duren y los juguemos, y eso no está mal, pero tenerlos y conservarlos en su versión física será algo más difícil en estos tiempos, "de verdaderos coleccionistas", porque el coleccionismo (*hardware*) como quehacer se ha transformado, y las reglas, límites, y alcances, son ahora establecidos por quienes así lo destinan desde la concepción del producto, ya no el coleccionista y su corazón de pollo, no la anécdota, ni las circunstancias. Y eso no es todo, pues como objetos de **valor** y codicia, estos juegos coleccionables pertenecen ya a un mercado donde la especulación, como tercero en discordia, juega sus cartas.



Si no les he contado y recomendado más de una docena de veces el capítulo de "Alvin y las Ardillas" llamado "**Don't be a vidiot**", sería porque estaba enfrascado en cosas complejas. Pero ahí está la recomendación.

La vida y el coleccionismo deben ser simples, como los sueños y el deseo llano, veraz, e ingenuo por atesorar, con libertad y derecho, lo que nos sea más valioso.



TYGRUS

Humor MagazinNES Presenta...

Entra... "El MagazinNESverse"

El Universo-verso: esa tira cómica repleta de maravillas incuantificables, de sucesos que ocurren y no ocurren por pertenecer no a una sola realidad, sino a un estado de humo repleto de orden y caos, una red cósmica que no protege contra caídas incidentales entre seres universales. Helo aquí, un trozo de queso, el *Rataverse*, y sus fricciones atemporales. Acompáñenme y atestigüemos con proximidad a sus rata-seres.

Rataverso de cabeza 1001

Como te iba diciendo camarada Napoleón, en mi mundo esto que parece una manzana es una manzana, todo cool y nice ehh, ¿qué hay de tú planeta ficticioide?, porque el mío es el verdadero y único universo, de eso no hay duda, y esta manzana lo prueba. ¿Quieres darle una mordidita?

Rata de 2 patas del Rataverso de pies 0110

Pues en mi mundo hablamos con las patas como puedes ver, y no hay nada más certero que eso, que tus palabras sean con pies de plomo. O sea que mi universo es el verdadero centro del Rataverse, ¿cómo la ves o cómo la pisas desde “ay”?

Universo Pipo "R_Radio_AL" cuadrado

¿Me dice la hora joven?

Si le doy la hora exacta podría causar un disturbio en el espacio-Rataverso, inversamente proporcional a la proporcional inversal. Mejor dígame si en su universo existe esa excelente publicación MagazinNES, la número 1. Yo soy el lector No. 1 por cierto, de ese universo el más real de todos 8 -)

Universo niños lávense los dientes

El negocio seguirá viento en popa si convenzo al ratón de los dientes que me los venda más baratos por docena, y así los podré vender más caros en los otros mundos del Rataverse que dicen que existen. ¡Qué bueno que este es el único real wahahahaha!

Universo Primo y Tío Tercero

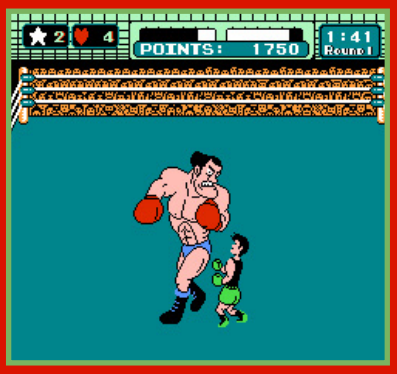
Sólo yo sé que mi universo ha empollado a todos los demás del Rataverse, así que en el universo Primo y Tío Tercero (PTT) sabemos qué fue primero, si la bomba-huevo o la rata-gallina.

Universo hipercompumega-rata-red

A ver si un bicho espacial cae en mi telaraña. Mientras, voy a echarme unas retas en el web-warp. Tuiki tuiki tuiki tuiki...

¿Qué transa con todas estas ratas roboits’? Lo bueno que el MagazinNESverse tiene espacio para todos estos locos, en el único y verdadero universo clave de la diversión y el ultra entretenimiento Rataverse ;-) (Pst... pero no les digan a los otros)

CONTINUE...



Se está volviendo muy divertido hablar de **Mike Tyson's Punch Out!**, así que en el siguiente número seguiremos con más técnicas para derrotar a otro boxeador. En particular veremos como hacerle frente a **Macho Man**, porque no somos machos, pero somos muchos.

Hablar de video juegos es desestresante. Pero también lo es hablar de aquellas cosas que van unidas a este pasatiempo, cómo arreglar un empaque, limpiar la consola, o reseñar los andares de las compañías, así que seguiremos preparando otra **Marca Registrada** de las que tenemos empezadas (**TECMO**, **Data East**, **Taito**, ...), y su paso por la consola **NES**.

En el **Laboratorio** (¡ahora sí!) el tan esperado vistazo a **Super Mario World** para **NES**. También en la sección **Retro Proyecciones** hablaremos de **Metal Storm** de **Irem**... ¿que por qué ahí?... ten paciencia y lo verás.



Bajo la Lupa echaremos un lente a un juego simpático y fenomenal, aunque primitivo. Ponte atento, los 90's es el momento.

Como a muchos les sigue gustando esta droga de los video juegos, aunque leído y contado con peras y manzanas, hablaremos de juegos infantiles, así como de temas más comunes y afines a la practicidad del sistema **NES**.



Y ya sabes: habrá recalentado de todo lo demás, siempre soportado por los pilares de la investigación y la turbosina del deseo para que **MagazinNES** siga siendo una revista de **auténtica colección** ;), ¡nos estamos viendo!

¿Dudas, comentarios, sugerencias?

tygrusonline@yahoo.com

:::: Agradecimientos ::::

A todos los que siguen disfrutando de este **MagazinNES** como si fuera el primero, el último, o el número 19. ¡Gracias!



Por favor no copies este contenido ni parcial ni totalmente, ni lo uses para fines de lucro, que su finalidad es el esparcimiento sin que tenga que costar.

:::: Dedicatoria ::::

A la memoria de **Satoru Iwata**, que viva por siempre en sus obras tanto como en nuestros corazones.

MagazinNES
Vol. 8 Num. 1 (No. 19)
Año 13, Ene-Jun 2020

MagazinNES es una publicación periódica de libre distribución y sin fines de lucro, la cual promueve la cultura de los video juegos de **NES**, principalmente.

Nintendo, **Capcom**, **Konami**, y el resto de las marcas aludidas en el presente número, son marcas registradas, lo que incluye todos sus íconos, personajes, imágenes, logos, arte, etcétera, los cuales son aquí usados con fines informativos y de promoción, sin que por ello se pretenda tener crédito alguno sobre la propiedad de los mismos.

MagazinNES no se responsabiliza por el uso debido o indebido de la información contenida en el presente número, aún y cuando tal información figure como recomendación, ni tampoco se responsabiliza por el software a que se hace alusión, ni por los daños que este pudiera ocasionar en cualquier tipo de dispositivo o hardware (incluida la propia consola de video juegos); sin embargo, investiga sobre la seriedad de anunciantes, fabricantes, publicistas, desarrolladores, y todos aquellos inmiscuidos para la elaboración de esta publicación, además de que analiza a conciencia y prueba lo que se asienta, con fundamento en el conocimiento que se posee, y contando con la opinión de terceros y de los medios de que se dispone para evitar en lo posible alguno de los supuestos antes mencionados.

MagazinNES no autoriza la reproducción total ni parcial en ninguna de sus formas (impresa, digital, otras) del contenido aquí habido; pero es una publicación amigable que puede autorizar por escrito, signado, firmado, y especificado, tal derecho de reproducción parcial, sea en este u otro medio, para fines de difusión.

MagazinNES no otorga ningún derecho o cesión para su lucro o copia a ninguna persona física ni moral (sitios web incluidos, no importa si tienen o no fines de lucro), además, por el hecho de que terceros permitan el hospedaje de la página y sus contenidos en todas sus formas o dando otro servicio, **MagazinNES** NO transfiere la autoría, ni la propiedad, ni los consiguientes derechos reservados, al o a los proveedores que permiten su difusión y descarga (google, weebly, mediafire, o el que aplique), aún y cuando se esté haciendo click de aceptación a un acuerdo por el cual se prestarán tales servicios.

MagazinNES es una publicación hecha por fans de la consola de **Nintendo** denominada *Nintendo Entertainment System* (**NES**), y todo mundo es cordialmente bienvenido a su deleite.

PROHIBIDA SU VENTA

PART MAN,
PART MACHINE,
ALL GAME.

DATA EAST

LICENSED BY NINTENDO®
FOR PLAY ON THE
Nintendo
ENTERTAINMENT SYSTEM®

ROBOCOP™



Para tu Nintendo Entertainment System

LICENSED BY
ocean®

ORION®

Official
Nintendo
Seal of Quality
™

REV-A


THE LEGEND OF
ZELDA