

MagazinNES

Especial No. 3
Diciembre 2009

Revista NO oficial de...

Nintendo®

Especial No. 3



Misceláneos de NES

magazines.blogspot.com

PROHIBIDA SU VENTA

Curiosidades, Mitos, Trucos, Anécdotas...

¡¡Todo está aquí!!



VOL 3 2009

MagazinNES

Especial No. 3
Diciembre 2009

Revista NO oficial de...

Nintendo®

Especial No. 3



Misceláneos de NES

magazines.blogspot.com

PROHIBIDA SU VENTA

Curiosidades, Mitos, Trucos, Anécdotas...

¡¡Todo está aquí!!



VOL 3 2009

El *Scrapbook*: bonita manera de hacer arte no profesional, como uno lo quiera y con lo que se quiera. Esa ha sido la idea de este tercer Especial, que no obstante también fue ideado (y basado) en viejas recetas como la de **Reader's Digest** con su "Los porqués del cuerpo humano".

El objetivo es que tengas a la mano una fuente de información que condensa 100 eventos clave de la consola, nada, poco, o muy conocidos, tú lo dirás, y por ese mismo principio (informativo), es mi deseo que sea como una guía de consulta y referencia, por lo menos para que puedas entablar una conversación, o mirar con otra óptica los remanentes de este mismo **Sistema de Entretenimiento Nintendo**.

Como aquí no hay dibujitos, *collage*, o algo que se le parezca, ¿qué tal si mejor vamos al contenido, y dejamos la aburrida explicación editorial para otro momento?...

Tygrus



0

El número cero no puede ser para nadie más que para una figura de peso, un "Dream Lander" de nombre **Kirby**.

La Bolita de sebo (como el Rey Dedede le llama), fue (y es) uno de los leviatanes comerciales de **Nintendo**, y ciertamente el personaje más prominente en la última etapa de la existencia de la consola.

Lo increíble es que fue metido en la programación del primer juego (**Kirby's Dream Land**, para **Game Boy**) como personaje provisional de nombre **Popopo**, para simular al protagonista, pero gracias a su simpática simpleza consiguió quedarse con la planta. Siendo que el **Game Boy** era monocromático, el color de **Kirby** era poco importante pero, para su aparición en **NES**, **Shigeru Miyamoto** quería que fuese de color amarillo **Pokémon** (seguro también pensaste en **Pac-man**), y otros, que fuera del color de las mangas del chaleco blanco de Napoleón, como apareciese en la caja Occidental del **GB**. Al final, se respetó el color rosa que **Masahiro Sakurai**, su creador, quería que tuviera.

Como dije, **Kirby** fue toda una luminaria de la década de los noventa (década clave donde las tiernas personalidades del videojuego competían por las sonrisas de los niños y el bolsillo de los padres), y aún con todas sus rosaduras de pañal, su fama fue tal que hoy no se puede hablar de **Nintendo** sin que por algún lado de la foto se vea a **Kirby** montado en una estrella de su natal **Dream Land**.

Pasando al juego de **NES**: **Kirby's Adventure**, en él se nos explica cómo este ser pertenece a un planeta donde soñar es la clave de la felicidad, pero el día en que todos se despiertan sin haber soñado nada, entonces sobreviene la tragedia, o la aventura, y es ahí donde **Kirby** debe restaurar la fuente de los sueños: una varita mágica partida en 7 trozos. Una gran historia que toca el corazón de todo soñador del sistema **NES**, del que hay que seguir hablando.

Como párrafo final, este es el juego con más memoria de la consola, con 6MB, aprovechados sobre todo en los gráficos del juego, y en la habilidad principal de **Kirby**: comer enemigos para imitar sus habilidades.



El primer Kirby
haciendo ¡Boooooo!

1

MEGAMAN



La caja de **Megaman 1** es la más famosa por ser... digamos, como un **Van Gogh** en una galería de **Degas**, y porque los personajes están muy... espaciales.

Lo increíble es que el juego es de los más fabulosos del sistema.



3

SUPER MARIO BROS. 3



Cuánta polémica se levanto con el reverso de la caja de Super Mario Bros. 3: en ella vemos la captura de un nivel que no aparece en el juego: ¡un nivel perdido!

Como mucha gente preguntaba por él, la respuesta (creo que oficial) fue que se trataba de un nivel existente en un prototipo, de esos para probar física, química, y ciencias de la metalurgia.

A la fecha, nadie sabe, nadie supo, donde quedó dicho prototipo.

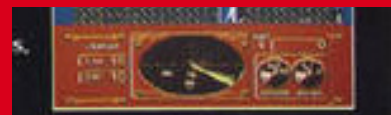
En una producción futura esta imagen sería removida del reverso de la caja, imagino que para evitar más preguntas incómodas.

2

The Hunt for Red October

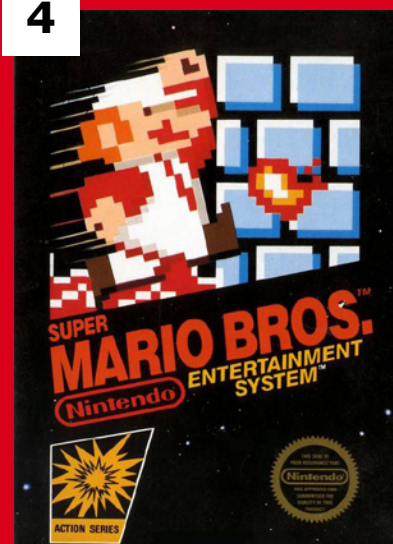


Y antes de ver un **Box-Art** interesante, pongamos un ejemplo de "fotos misteriosas", como esta, del juego **The Hunt For Red October**, donde el radar no corresponde al del juego.



SUPER MARIO BROS

4



¿Qué bicho le ha picado a Mario como para saltar a la lava y dispararle a un muro?... el amigo **Ercones** no es el único que se hace esa pregunta misteriosa.

Loco (Mario, no tú).

Mitos y Verdades del Siglo XX

5

Escape del *Mundo Minus* en Super Mario Bros



Que yo recuerde, el descubrimiento del Mundo Minus (o Mundo -1) es de los pocos secretos que le dieron la vuelta al mundo, quizás por eso la masa quería a “cal y cemento” (ya quiero dejar el doble sentido) buscar la salida de ese nivel acuático, y ni tardo ni perezoso un rumor comenzó a hacer ruidito en el oído: tenías que recoger todas las monedas para hallar la salida, además de seguir una ruta milimétricamente EXACTA, y con eso santo remedio.

Analistas del juego han dicho que este no es el mundo -1, sino el mundo 36-1, pero el 36 esta representado por un espacio en blanco. El nivel, por cierto, es idéntico al 7-2, aunque claro, con un bucle al final del mismo que, por tanta agua creo yo, hace que repitas y repitas.

A la fecha, el Mundo Minus no tiene salida, o mejor dicho, sí la tiene, pero o es con los pies por delante, o con eso que se llama “Reset”.

VEREDICTO: NO HAY SALIDA, PERO LA TONADITA ES PEGAJOSA

6

El Nivel 13 de Battletoads



Este fue otro de esos rumores que por fortuna se podía demostrar, el problema es que no cualquier chiquillo menor de 10 años podía llegar al final de **Battletoads**, poner un videocassette en la videocassettera mientras ponías pausa para oír el “punchis punchis”, y enviarlo por correo a alguna revista (y que la revista lo publicara).

Y bien, como estamos aquí para enderezar entuertos, diré que el nivel 13 sí existe, y es nada más y nada menos que el pico de la torre Revolution, es decir, la catorriza contra Dark Queen.

Y bueno, hoy ya no hay que meterse en tanto predicamento para demostrarlo, solo hay que introducir este sencillo código Game Genie para que lo veas por tí mismo: IAXAALAE

Pero si lo que quieres es comprobarlo a la manera y usanza de los viejos tiempos, entonces llega con Dark Queen y deja que te gane, enseguida continua y el Professor T. Bird mostrará en el plano el **Nivel 13: Armageddon**. ¿Cómo?, ¿esperabas acaso otra de esas locas carreras contra castores y robodrones?...

VEREDICTO: SI EXISTE EL NIVEL 13, AUNQUE NO SEA LO QUE TE ESPERAS

7

Episodios perdidos de Nightshade



Nightshade fue un videojuego caro, con gráficos no del todo agradables, y en resumen, un título que no alcanzó ese Everest en ventas ni en popularidad pronosticada.

Este optimismo sobrado (antes de comenzar a vender el juego) hizo que se pensara en secuelas, quizás precuelas también, como si fuesen episodios de una gran aventura detectivesca, lo cual se puede apreciar en el subtítulo de la presentación del juego.

Tristemente (porque el juego es bueno), no se sabe si las secuelas o de plano algunos prototipos, o aunque sea unas rayas, existen; unos dicen que sí, otros dicen que nunca se programaron. Como haya sido, hay que darle el punto a las comadronas, y los inteligentes mejor vamos a seguir buscando por la red, a ver si algo cae.

VEREDICTO: MISTERIO SIN RESOLVER. ALGO LE SALIÓ BIEN A SUTEKH, DESPUÉS DE TODO

Mi tesorito, tesorito, tesorito...
No te lo doy, no te lo doy



8

ZELDA 3



¿Existió un prototipo de **Zelda 3** para **NES**?... la pregunta de los 64... bueno, ya deben ser como 500 millones de dólares.

Érase una vez, en la promisoría Tierra de Hyrule, un duende traviesillo se dió a la tarea de vender un prototipo de este "supuesto" juego, en un sitio de subastas llamado *ebay-rule*. Hasta ahí, como que todo sonaba a cuento de gremlin que comió luego de media noche, o a algo igual de onírico como la voz de **Zelda** despertándote a medio sueño en plena tormenta se-acaba-el-mundo para que desobedecieras a tu tío, pero el asunto paso a 8 columnas cuando el supuesto ganador de la subasta puso la foto que ves en esta nota, sí, él decía que el juego era auténtico, y como prueba podíamos ver la Trifuerza en la pantalla de presentación, y el nombre que seguro hizo los ojos como caramelo de peluquería de todos los que lo vimos: "**Zelda, Triforce of the Gods**"...

El engaño del siglo, diría yo. Tiempo más tarde se desmentiría el mito, demostrando que esta foto corresponde a un beta del juego de **Super Nintendo** "**A Link To The Past**", que en Japón se conoció como "**Triforce of The Gods**": un juego que pondría en jaque al *Génesis* de **SEGA**, y que sería exclusivo para la Super Maquinota, o **Super Nintendo**.

Ahh! pero que *pelaos* tan *pelaos*.

VEREDICTO: NO JUEGUEN CON NUESTROS SENTIMIENTOS DE ESTE MODO

El Hamster en el Microondas en Maniac Mansion

9

Solo a una mente perversa y desequilibrada se le puede ocurrir meter el Hamster al microondas, ¿verdad?

Se dice que muchos lo intentaron, pero no funcionaba. Lo que sucede fue que en la primera remesa de juegos (249,999 aproximadamente) sí se podía, pero por las políticas de censura de **Nintendo** se tuvo que cambiar para las producciones futuras, o en muchas casas habría palomitas de maíz con aderezo de Hamster (sorry, a mí también me dió asco).

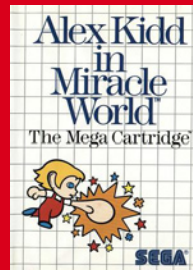
Así que ya sabes, si te encuentras un juego de **Maniac Mansion** de la primera producción, podrás hacer Hamster extra crujiente, o mejor aún: subastarlo.

VEREDICTO: ERES UN ASESINO DE HAMSTERS EN PRIMER GRADO



10

Compatibilidad Sega - Nintendo



Uno de mis rumores favoritos fue el de que los cartuchos de **SEGA** (qué importa si era *Master System* o *Génesis/Mega Drive*) eran compatibles con el **Nintendo** (o **NES**, pues), incluso decía "el amigo del

amigo de mi primo" que esa era una de las ventajas del sistema de **Nintendo**, pero que no lo dijeras tan fuerte o podrían enterarse los ejecutivos de **Nintendo**, y cambiarle el *firmware* como castigo al chivatazo, o hasta ponerle algo como una "pata de conejo".

Ahh! pero como algunos logramos la hazaña de conseguir juegos de **SEGA** para hacer la prueba*, y a fuerza de golpes y encontronazos no hallábamos la forma de embonarlos en la consola **NES**, entonces venía el amigo (el mismo malora) a decirnos: <<qué tonto eres... no tienes el adaptador>>

**Nótese que en algunos pueblitos como el mío, ni de cerquita sabíamos qué o cómo se comía eso que se llamaba SEGA.*

VEREDICTO: QUÉ DULCE ES LA INFANCIA, ¿VERDAD?

Como parece ser que no has quedado convencido, y seguirás buscando la forma de embonar los cartuchos negros en la consola gris, me parece que comienzas a sentirte cansado y con sueño, y que quieres ver la siguiente imagen:



Relájate, y olvida lo que has leído sobre compatibilidad **SEGA - Nintendo**.

úsala en su contra. Sí, ese era el rumor, iniciado en Arcade, y como si no fuera suficiente gandallismo, continuado hasta la consola.



Unos decían que tenías que tirarlo a los picos (vaya dilema, si los picos estaban abajo, y Willy no era tonto como para seguirte, y si pudieses cogerlo por los cabellos no podrías caminar ni lanzarlo hacia arriba o abajo), un plan con maña, o verdad a medias, y todos sabemos lo que es una verdad a medias: una mentira con todas sus letras.



¡Te digo que me des esa pistola!

A la fecha, lo que más me quita el sueño es saber cómo aventarlo a los picos, lo de la metralleta no tanto: los métodos prehistóricos contra esta gente me siguen gustando más.

VEREDICTO: LAS ARMAS LAS CARGA EL DIABLO, NO WILLY



Pixeles al cubo

12

Super Mario Bros 2.5D

Super Mario Bros. 2.5D conjunta lo mejor de **Super Mario Bros.** (avance de scroll, hongos, Goombas, y Paratroopas en el Reino "Z"), pero con la posibilidad de girar los planos para que sientas cada pixel del juego en su justa dimensión.

Este es un demo, pero vale la pena probarlo por corto que sea, quizás hubiese sido el modo correcto de evolucionar los gráficos, antes de llegar al 3D.

Se dice que el influjo de esta propuesta fue tanto que el juego oficial de *Super Paper Mario* (ese donde te mueves en cualquier punto cardinal) está basado en él.



Metroid Cubed

13

Y ya que **Super Mario Bros. 2.5** no fue lo malo que algunos paganos rumoraron, a la siembra se le agregaron semillas de **Metroid**, con un acabado "tubular" de 3 dimensiones, pero con la cámara alejada para hacernos sentir que el Planeta Zebes era la mismita Malebolgia.

Hay también muchos enemigos dispersos en sus múltiples plataformas, tantos que no te sentirás solo aunque apagues las luces.



14

Zelda Cubed

Y en fase de desarrollo cúbico se encuentra el juego de **Zelda**, para el cual ya existe un mapa tri-dimensional de lo que se pretende sea una aventura igual de apasionante que la de 2D, o al menos que llegue a lo que es **Metroid Cubed**.

Ahora sí no te podrás perder en el laberinto del desierto, y hasta tocar con tu dedo la rómbrica y puntiaguda flecha de plata que habrá de acabar con Ganon.

Nintendo

15

ORIGENES

Nintendo nace en la vorágine de la segunda Revolución Industrial, en el año de 1889.

Como la máquina de vapor estaba muy ocupada despidiendo obreros de las fábricas, **Nintendo** se encargaba de hacer la vida algo más entretenida, gracias a las "Hanafudas", un tipo de baraja Oriental, muy popular aún hoy en día en Japón. ¿Video juegos?... ¿qué era eso?...



16

DONKEY KONG



Pasarían casi ¡100 años! para que la mano del destino que reparte cartas, le diera a **Nintendo** un poker de ases, y con algunas otras manos mágicas moldeando el negocio (entre las que podemos citar a **Gumpei Yokoi** y a una joven, precoz y risueña figura llamada **Shigeru Miyamoto**) la pasión se enciende en 1981, al lanzar un arcade de nombre **Donkey Kong**, con todo el molde aprisionado del monstruo **King Kong**, aunque con menos aviones y ningún Empire State, y en su lugar un fontanero, pizzero, pintor, o vaya a saber que milusos, de nombre **Jumpman**.

Este primer gran éxito fue un cimiento para algo más grande: una consola casera que hiciese sentir al usuario como si estuviese en las propias **maquinitas**: palabra clave.

17

FAMILY COMPUTER

En 1983 el sueño se cristaliza con el "Family Computer", o **Famicom**, para abreviarlo, y no te imaginas los dolores de cabeza que **Nintendo** se habría ahorrado si en el nombre no dijera "Computer".



Dado su éxito, esta consola arriba un año más tarde al resto del mundo con fachada de videocassettera gris, y bajo el nombre de **Nintendo Entertainment System (NES)**.



Pero los milagros no llegan por sí solos, hay que trabajar en ellos, y es que el éxito de este *Sistema de Entretenimiento* (o maravilloso Computador) vino acompañado de un par de controles, los cuales tenían patentada una cruceta que hacía los puntos cardinales, algo cómodo aunque en el papel sonara a que iban a despedir a alguien.

Asimismo, al buen **Shigeru Miyamoto** se le dió la oportunidad de demostrar que la Tierra era el centro del Universo, gracias al ahora patrón de los video juegos: **Super Mario Bros**, el primer juego donde no teníamos una pantalla estática a limpiar de puntos, aviones, o estrellas, sino que era una aventura donde realmente se podía avanzar por el escenario, llena de detalles, obstáculos, enemigos, y una música... ¡ahh que música!: el cielo mismo.

FICHA TÉCNICA

18

Se le llama la consola de los 8 bits porque... ¡adivinaste!, usa un procesador de 8-bits. Con este poderoso cerebro se podían tener en pantalla hasta 64 muñequitos o cosas moviéndose (sprites), siempre y cuando no pasasen los 8x8 píxeles, y hubiese un refresco en pantalla que permitiera que hubiese fluidez... sino, entonces tendríamos ralentización y lo que conocemos como "parpadeo". La paleta de colores era de 52, donde el negro era el más usado por casi todos los programadores.

Sobre el sonido, el **SEN** (por sus siglas de **Sistema de Entretenimiento Nintendo**, como se le conoció primariamente en algunos países de habla hispana) soportaba 5 canales de audio, suficientes para que grandes concertistas y gente que estudió, como **Kume** o el famoso **Koji Kondo** hiciesen de los video juegos una manifestación del arte.



Lo importante del Sistema fueron sus juegos, así que ¿hace falta poner más paja técnica?

NES ADVANTAGE



Si **Donkey Kong** pasó de las maquinillas al formato casero, porqué no tener una palanca que completara el sentimiento.

Botones grandes, disparo automático, y mejor manejabilidad con su palanca, las virtudes del **NES Advantage**.



19, 20, 21

PERIFÉRICOS

Salvo los mandos y palancas, podríamos decir que el resto de los periféricos aparecidos para el **NES** tenían un catálogo limitado de juegos. Los siguientes 3 populares periféricos ejemplifican el porqué "jugamos con poder".

ZAPPER



La famosa pistola asesina de patos (que era tan lógico como ir a un safari con una bazooka) fue quizás el periférico más funcional de **Nintendo**, que al identificar un contraste de luz te decía si servías como gatillero, o mejor te acercabas a un dedo de la tele para hacerla de franco tirador.

Aunque hubo al menos una docena de juegos para este periférico, **Duck Hunt** es el favorito.

R.O.B



Lo que parecía una revolucionaria IA del siglo XXVIII, terminó siendo un periférico decepcionante por su lenta respuesta al supuesto trabajo en equipo. Pero la colección lo vale.

Los juegos que se pueden jugar con él: **Gyromite** y **Stack-Up**.



LAS ARMAS LAS CARGA EL DIABLO (Y WILLY)

22

La primera pistola Zapper fue una muy real **colt**, la cual se vendió expresamente para el juego **Wild Gunman**, y que como buen pistolero de las praderas anduvieras metiendo truhanes en *chirona* (jé, no sé que es eso, pero se oye chistoso).



Como puedes ver en la ilustración siguiente, un chiquillo con una pistola de ese calibre, como que no envía un mensaje muy acertado, ¿no crees?

Suerte que fue un pato el que se atravesó



8 Niveles Imperdibles

23

Bart VS The Space Mutants

Escenario 1: Calles de Springfield

Antes de **GTA**, ser **Bart** era lo más parecido a hacer desmanes y pintarrapear paredes en un "mundo" de video juegos. Este primer escenario (de un mal juego) tiene su grado de originalidad, pues debes deshacerte de todo lo morado para arruinar el plan de los mutantes espaciales, así sea usando tu super lata de spray, los petardos, o el silbato espanta suegras.



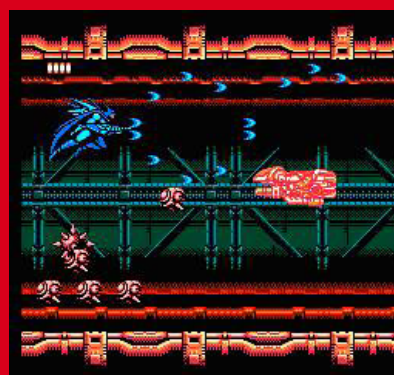
24

Batman -Return of the Joker-

Nivel 2-2 (Password: NWKL)

El potencial del Sistema puede palparse en este corto, pero bonito nivel de **Batman -Return of the Joker-**.

Batman siempre irá bien equipado cuando de luchar contra el mal se trate, pero será tu destreza la que te permitirá sortear minas con picos, motociclistas, y otros obstáculos en este sorprendente y emocionante nivel de carreras bien logradas.



25

Battletoads

Turbo Tunnel



"Carreras", ya desde ese momento imaginaste el nivel que le sucedería a esa palabra: El Nivel 3: **Turbo Tunnel**, de **Battletoads**.

Velocidad, ratas, más ratas en cohetes, rampas, montículos, y hasta un **Warp**, en uno de los niveles más recordados por su dificultad y desafío, pero más que todo, por lo impresionantemente rápido que el **NES** lo gráfica.

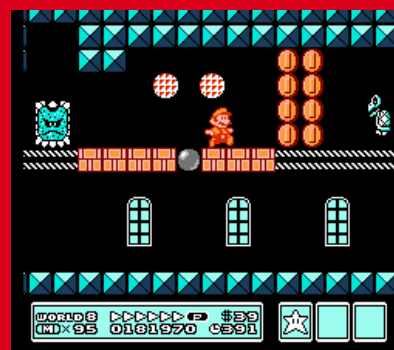


26

Super Mario Bros. 3

Mini Castillo del mundo 8

¿Cuántas veces no nos perdimos dentro de este castillo que precede a la Fortaleza de Bowser?... **Super Mario Bros. 3** también tenía sus encrucijadas, y aquí la prueba de ello. Algunos optaban por pasar los primeros 2 mundos del juego para así obtener la nube y las flautas, y con ellas llegar hasta aquí y saltárselo. Ahora sabemos que sí tiene salida, pero el espacio se acabó, y quien no lo sepa deberá jugarlo para intentar descubrirla. PD Vale la pena pasar por 7 mundos de sufrimiento.

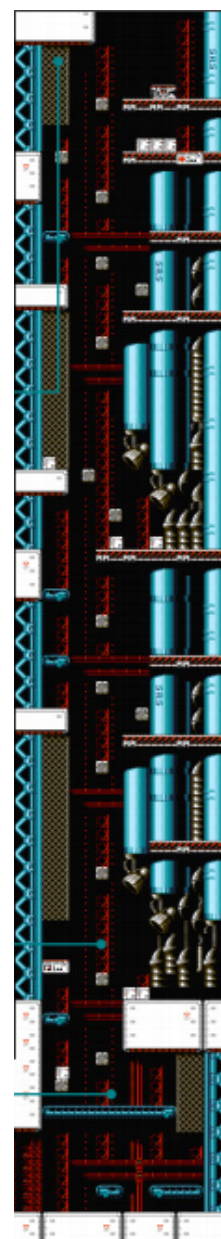


Shatterhand

Area G:
Missile Command

No recomendaría este nivel si no fuera porque los jefes pasados vuelven por el repaso, y por la variedad de obstáculos, y por su cabina oculta, y por su jefe final, y por sus secuencias de avance y niveles de gravedad, y por su música... no recuerdo un juego de acción con todos estos calificativos unidos.

Y lo vale.



28

Double Dragon II

Mansion del Terror y Cuarto de Trampas

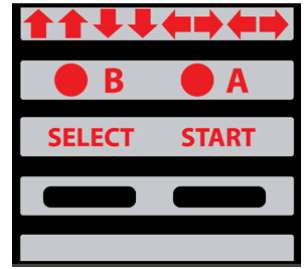
"El mal se siente en el aire"... imagina una introducción como esa en un juego de peleas.

Y es que **Billy** y **Jimmy** no lo dicen por el sudor "axiloso" de los callejeros y peleadores que la guarecen, sino por las múltiples caídas a los picos, las trampas mortales que buscan triturarlos, bandas rotativas, engranes, y otra serie de asechanzas y sorpresas que les esperan en su búsqueda del **Shadow Master** (querían venganza, ¿no?) y la fantasmagórica **Marian**.



32

Código Konami



El truco de control más famoso del mundo de los video juegos se llama "Código Konami".

Hecho para fines internos de prueba del difícil juego **Gradius**, su creador **Kazuhisa Hashimoto** no se imaginaba que sería todo un suceso, y detalle infaltable en muchos, muchos juegos aún de la actualidad.

El código ha variado un poco con el andar del tiempo, pero en esencia sigue manteniendo esa forma que conocemos casi como una canción, e incluso otras compañías como **Kemco Seika** o **Meldac** lo han llegado a utilizar en sus/nuestros juegos.

Los títulos más recordados a propósito de, son **Gradius**, **Contra**, **TMNT 3**, y **Life Force**, donde el aumento de vidas son toda una ventaja para salir airoso. ¿Verdad que no es tan malo hacer un poquito de trampa?



29

Super Mario Bros. 3

NIVEL PERDIDO: AOZULT

Con el rumor del nivel perdido mostrado en el reverso de la caja de **SMB3**, no tardó en aparecer un código de Game Genie que desbloqueaba este nivel.

Una vez activado el código, la casilla no te deja avanzar, y te obliga a jugar este corto nivel perdido. Al final, tendrás que volverlo a repetir, y repetir, y así hasta que oprimas Reset. Es historia, y por eso vale jugarse.



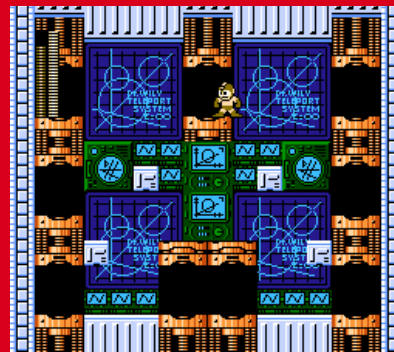
30

Megaman 2

Cuarto de Teletransportación

El cuarto desde el cual puedes enfrentarte a los 8 **Robot Masters** de Willy, es una de las fases clásicas e infaltables ya en todo juego de **Megaman**.

No hay que pasar niveles: vas directo a la boca del lobo... o de la jauría.



Tan buenos son los Robots, que para **Megaman 3** vuelven sus espíritus.

Misceláneos

31

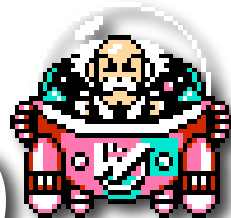
Punch Out!

007-373-5963

No, no son las medidas de **Tyson**, ni su número de celular, ni tampoco los dientes que ha tirado... es tu boleto para disputarte el campeonato de boxeo más divertido de **NES**. Esto hará historia, mucho más de aquella contra el Rey Hipopótamo.



Crónicas Marcianas (o Síndrome Alien)



33

BART VS THE SPACE MUTANTS



Mientras **Bart** observa a las voluptuosas chicas de Springfield con sus super lentes de rayos X, descubre una conspiración extraterrestre.

El dicho dice que a perro que no conozcas no le espantes las moscas, pero que se le va a hacer: Springfield necesita, una vez más, de la ayuda del pijo de piel amarilla, sobre todo si se trata de los *Mutantes Espaciales 4...* y las novias de lengua larga y pegajosa.

35

TRACK & FIELD

Extra, la extra. En las Olimpiadas pasadas, el competidor de yo-no-sé-dónde ha hecho un lanzamiento de jabalina impresionante. Casualmente, un OVNI que nos observaba maliciosamente fue herido de poca gravedad, cayendo al terreno del evento, y regalando 3000 puntos a nuestro competidor.

Gracias al cielo era solo un OVNI, y no un Albatros, o la prensa internacional no nos lo hubiera perdonado.

Sigamos con el "*Citus, Altus, Fortis*", que aquí no ha pasado nada (favor de insertar imagen de *Polybius* aquí también).

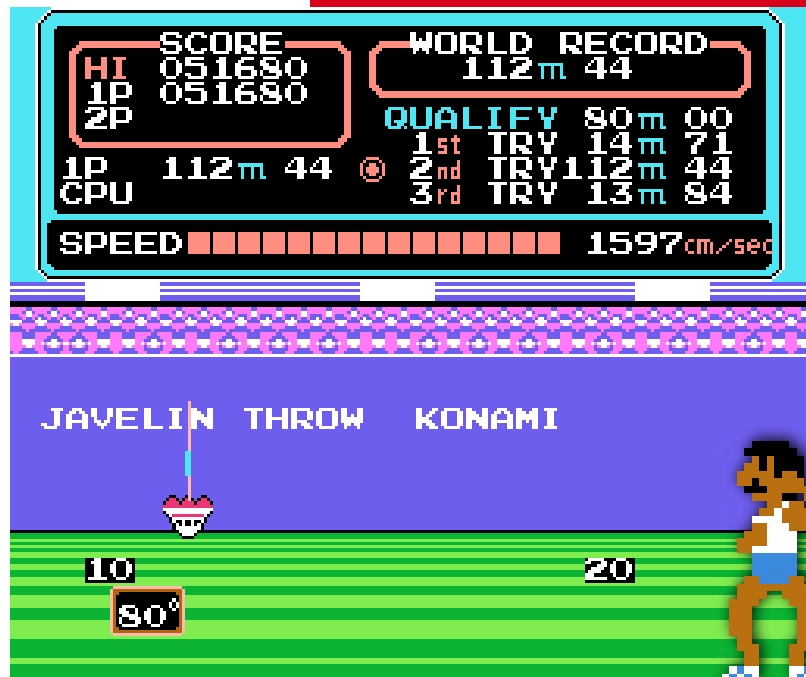


34

ADVENTURE ISLAND 3

- Cuentan los isleños que recientemente ha sido visto un OVNI.
- ¿Un OVNI has dicho? ¿qué diantre es eso? -Pregunta el playero **Master Higgins**, mientras manosea a Tina, sin darse cuenta que unos aros luminosos han comenzado a rodearla...
- ¡Auxilio! ¡es en serio! ¡me raptan!...

A volver al trabajo Master. Por suerte, en **Adventure Island 3** siguen habiendo gallinas que empollan patinetas, y dinosaurios cluecos de sobra con más ternura que "Cocoon".

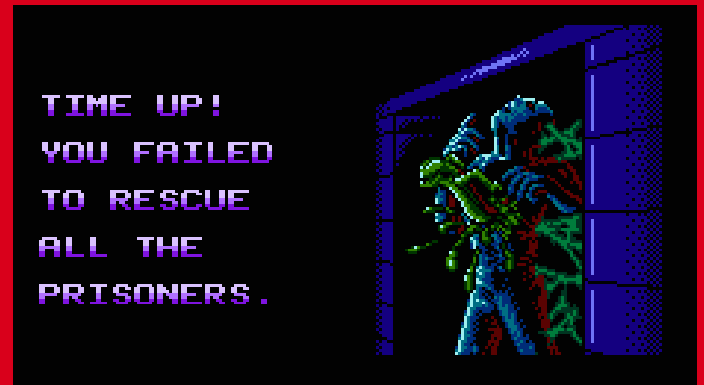




Que grave, grave error que los derechos del juego *Terminator* no hayan quedado en manos de **SUNSOFT**, pues con la programación ya iniciada, se tuvo que retocar el trabajo final para así darnos una obra maestra: **Journey To Silius**.

La fluidez del juego, una historia bien conducida, y la banda sonora que se ha alegado es la mejor del sistema, seguro hacen que hasta los nietos de quienes hayan arrebatado los derechos del T-800 a **SUNSOFT**, tengan chichones de tanto golpe en la pared.

La crónica marciana más espantosa del séptimo arte, también se dió cita en el Sistema Ochentero.



Y ni en el espacio ni en **NES**, nadie puede oírte gritar.



Y hablando de lenguas y salivas extra ácidas, nada como un trabajo prohibido por licenciamiento: **Alien Syndrome**.

Para quienes pensaron que **SEGA** y **Nintendo** recién firmaron su pacto de alianza, **Alien Syndrome** fue como un primer conjuro a la eterna rivalidad de estos gigantes, donde la única ganadora fue una colonia de difíciles y reproductores *Alien*.

En los registros espaciales no pueden faltar las historias de grandes armadas invasoras y guerras espaciales, pero decir que esta historia trata sobre **Parasitis**, un Organismo devorador de mundos (que no, no es primo de *Galactus*), se sale del molde.



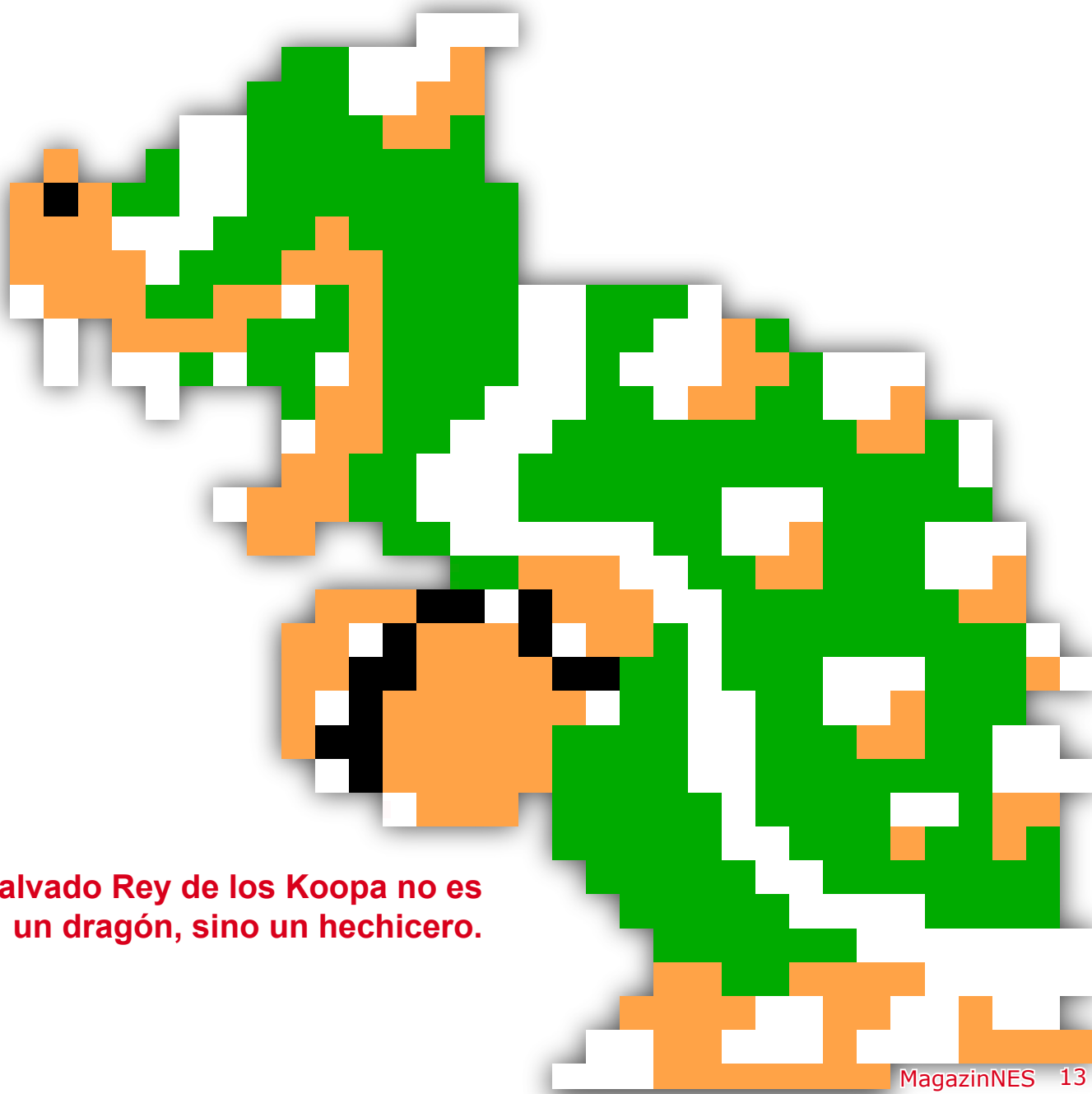
Pero **Parasitis** ha comido su último bocado, porque cuando nuestro héroe ido de vacaciones regrese, irá a su centro intestinal y le causará un verdadero retortijón. Escapar es parte del plan.

Un llamado al medio ambiente siempre es bien acogido por... los jugadores conservadores del medio ambiente, aunque sea un *Alien* ninja quien nos de el ejemplo de cómo cuidar las plantas, reciclar basura, y patear trogloditas contaminantes.

No siempre se puede explicar una marcianada como esta, donde hasta clonación y planetas morados podemos ver, pero lo importante es que se tiene algo que hacer, y con eso, el cuento se vuelve color de rosa.



41



El malvado Rey de los Koopa no es un dragón, sino un hechicero.

42 NINTENDO WORLD CHAMPIONSHIP



26 cartuchos dorados, y 90 cartuchos grises fueron la producción total del **Nintendo World Championship**.

El evento, llevado a expensas de **Nintendo** en el año 1990, es uno de los pocos que se recuerde con ese acendrado cariño de videojugador.

Así pues, el cartucho dorado es uno de los más caros en los anales del Sistema, se dice que se ha llegado a tasar hasta en 20,000 dólares, o a vender por miserables 13,600 dólares.

FREE shipping

NINTENDO WORLD CHAMPIONSHIPS Gold NWC 1990 Cartridge
 Charity auction. 100% of proceeds benefit World Vision

Item condition: **Very Good**

Ended: Dec 21, 2009 12:00:18 PST

Bid history: [23 bids](#)

Winning bid: **US \$13,600.00**

Shipping: **FREE shipping** UPS Next Day Air [See more services](#) | [See all details](#)
 Estimated delivery within 2 business days

Returns: 30 day money back, buyer pays return shipping | [Read details](#)

Coverage: Pay with **PayPal** and your full purchase price is covered | [See terms](#)

[Enlarge](#)

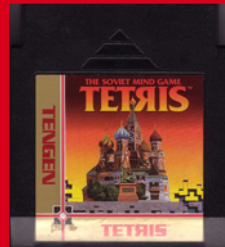
TETRIS (Tengen)

43

La primer remesa del **Tetris** de **Tengen** fue de 250,000 cartuchos, producción que tendría que quemarse con agua bendita de ser posible en su totalidad, luego de que **Nintendo** ganara a **Tengen** el juicio por los derechos de distribución.

Aquellos que se llegaron a salvar ahora son verdaderas piezas de colección, razón por la que su precio se elevó exponencialmente.

250 dólares no parece mucho dinero por uno de estos cartuchos, pero si los cacahuates se cotizaran de este modo en el Dow Jones, tenlo por seguro: la vida estaría de cabeza y hecha cuadritos.



44 CHEETAH MEN II



500 dolarucos por estos manchados ya es lo de 1/3 de **Ipod**, a menos que tomemos en consideración que se trata de un título con una producción muy limitada (150 juegos *in the flesh*).

Sin embargo, es caro desde la óptica que está a medio terminar (¿está bien dicho así? o.O), con gráficos feos, movilidad igualmente mal trabajada, música... puafff... ¿cómo explicarla?, junto a terceros detalles que dan lástima.

Los personajes no son populares, pero al menos por la red podrás hacerte de una tira cómica de ellos, quizás con eso la gente que los posee no sienta tanto el zarpazo de su precio.

45

Bubble Bath Babes

900 dólares, o un *table* bien bailado... vaya dilema. Claro, eso luego de que alguien te quiera vender este juego de género puzzle, si es que no

quieres contentarte con su versión tampoco no licenciada "Mermaid of Atlantis".





Bon Appétit!

46

PAC-MAN

La píldora

De cuantos grupos alimenticios pueda haber en **NES**, la píldora de **Pac-man** pertenece al más fabuloso: mira que al comerla serán los fantasmas a los que les hará efecto "córrele que te alcanzo".

Así pues, hasta las frutitas y el pretzel le huyen al iSuper Pac-man!



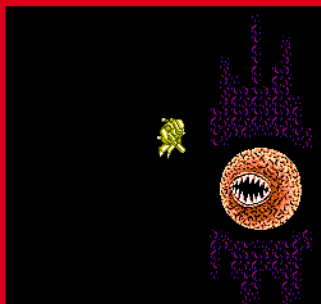
47

ABADOX

¡Un planeta entero!

He oído de apetitos voraces que consumen cajas y cajas de ricos *snickers*, pero este **Parasitis** inomás no tiene llenadera!

Venga aquí soldadito, aún me queda un hueco en la muela izquierda.



48

Yo NOID!

Pizza picante

¿Pizza doble queso de peperoni en caja de Domino?... el **Noid** prefiere aderezarla con salsa extra picante, y darla al rufián del concurso de comedores de Pizzas. Provecho muchachos, y acuérdense del *alka seltzer*... pero en la taza del baño.



49

POPEYE

Espinacas

Cuando **Popeye** come sus super espinacas, sus brazos serán como yunques de 100 toneladas, y será capaz de mandar a volar al bruto de Brutus.

Así que ya lo sabes, nada como ingerir unas buenas espinacas enlatadas, con sorbitol y benzoato de sodio para ganarte el amor de una frívola marinera. ¡Yomi!



50

ADVENTURE ISLAND

Frutas y verduras

No solo las donas, hamburguesas, pizzas, y los corn dogs te harán gordito: **Adventure Island** nos presenta la curva de la felicidad por la senda de las frutas y verduras.

Manzanas, coles, y pencas enteras de plátano, Master Higgins las hará calorías en menos de lo que canta un gallo, con su super intestino (enemigo declarado de la hambruna). Ni *Weight Watchers* tiene tan buenos instructores como la berenjena del cuento.



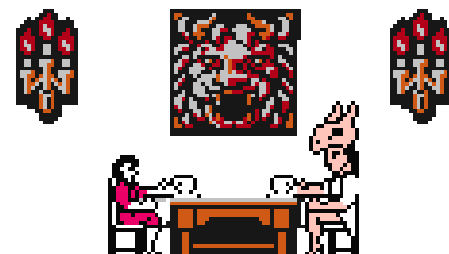
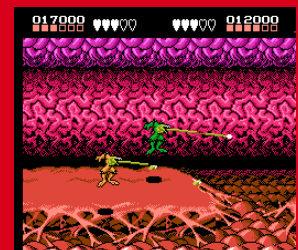
51

BATTLETOADS

Mosquitos

Los mosquitos de Battletoads no serán tan antojadizos como las espinacas, pero pstt!: dicen que son afrodisíacos.

Eso sí, hasta cierto **Kiss** quisiera el secreto de los lenguas largas.



52

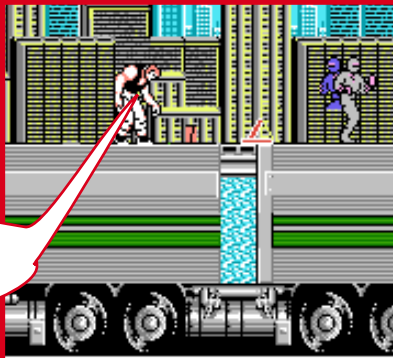
WANPAKU GRAFFITI,
BAD DUDES, OTROS

Refresco / Soda / Gaseosa

Antes de las bebidas energizantes, los refrescos o sodas eran el complemento alimenticio que catalizaba todas las vitaminas para la "acción vigorosa", fuera por pelear contra traga-fuegos, o contra calabazas de Halloween.

Vivos o muertos, chicos buenos o chicos malos, todos la disfrutaban por igual.

Debo llegar a ese "refresco" aunque sea de cola, si quiero salvar al Presidente

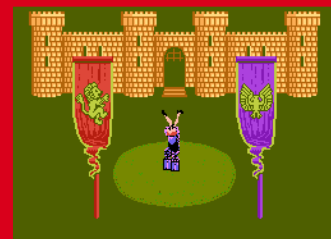


53

BATTLE CHESS

La Reyna

Es bien sabido que en la guerra y el amor todo se vale, pero ¿mezclar guerra y amor en un estrafalario banquete?. El resultado: cuando la Torre y la Reyna se ven las caras, la primera no le dará paso a la realeza, y la engullirá de un solo bocado. ¡Burrp!



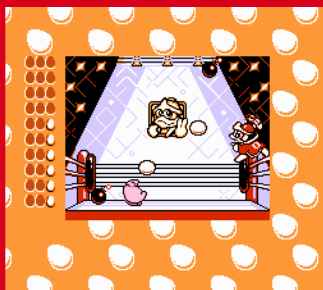
54

KIRBY'S ADVENTURE

Enemigos

Más carnívoro que *Bonk*, tenemos a **Kirby**, quien engullirá a sus víctimas de un solo jalón de aire, y las procesará al instante con su maravilloso metabolismo.

Creo que alguien ya le ganó a los pitufos el puesto de "tiernas, y espeluznantes criaturas carnívoras"



Kirby invitado a un explosivo buffet de huevos

56

IRONSWORD

Pollos Rostizados

A comer pollito, con los agachados, que vengo muy crudo ayyyy... no, no es con los callejeros de **Final Fight**: en la Edad Media de **Wizards & Warriors** se come con estilo: el dueño del mesón no deja que toquen el suelo, y ilos reparte a manos llenas!

¿Cómo reza el refrán?... "de golosos y tragones, están llenos los video juegos"



55

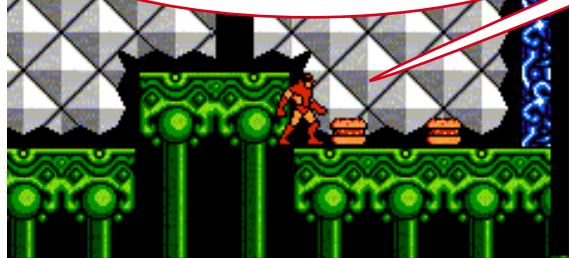
WOLVERINE

Hamburguesas

La gloriosa comida chatarra: nada más nutritivo para el mutante de los huesos de calcio fortificado que una *Big-Mac* del tamaño del casco del cabeza hueca de Magneto.

Mi super olfato me dice que esas hamburguesas vienen con pepinillos extra crujientes y mucha catsup... ¡Magneto es el amo de la hamburguesa!

Ahora entiendo porqué **Wolverine** significa "glo-tón"



Así nació Pac-Man

¡Momento!
¡Yo llegué primero!...

¡Saale una orden de píldoras bien doradas para el amarilliso con el hueco en el estómago!

¡Calla tonto NOID!... este señor se parece a una Pizza, ¿qué tal si le damos un mordisco para comprobarlo?...

¡Muahahaha!
¡soy malo!



Megaman 2



57

Megaman es la saga de **NES** con más entregas (6 capítulos), pero ¿cuál será el mejor?...

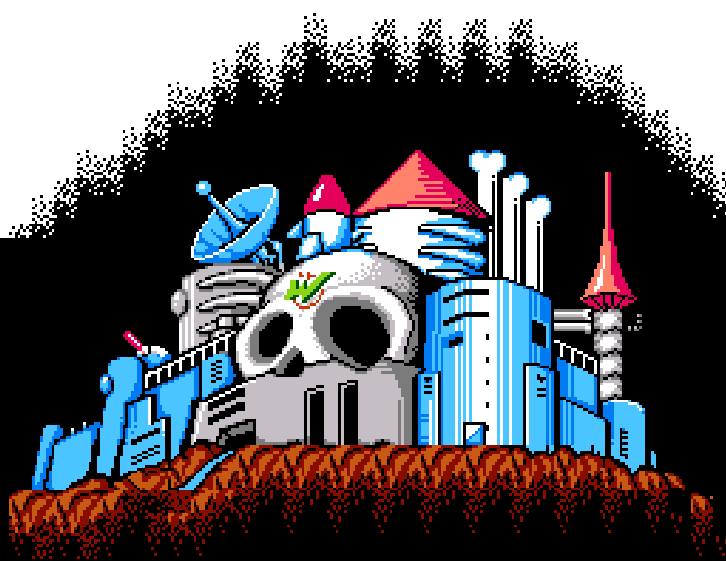
Megaman 2 es considerado el mejor juego de la saga (no lo digo yo, sino un tal **Keiji Inafune**), y cállate los ojos: el cuarto capítulo es el que le sigue en popularidad.

Con la dificultad dosificada (y sin **Flame Man** ni el loco cíclope haciéndotelo difícil), y con un password que nos ahorran increíbles repeticiones de niveles, el juego se sentía con otro espíritu, además de que ahora vemos 8 **Robot Masters** en lugar de 6, un excitante escape de lasers en el escenario de **Quick Man**, y algo sublime: increíbles melodías, sí, este es uno de los juegos con la banda sonora más hermosa de la era **NES**.

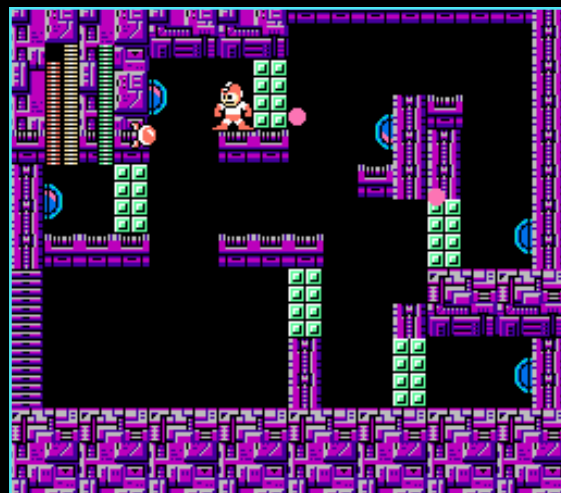
Otros detalles que hay que mencionar son: la presentación de un **Robot Master** es de esas cosas que te emocionan sobremanera, y aquí tenemos la mejor de toda la saga, con el espacio de fondo y el sonido que hace **Megaman** cuando se tele-transporta (los **Robot Masters** por cierto reaparecen en **Megaman III**). El Dragon del primer nivel de la fortaleza de Willy es lo más grande que tus ojos hayan podido ver en **NES** (quizás excepto la plancha de **Zen Inter-galactic Ninja**), y tercero, obtendrás el arma más versátil de todos los "Megamanes": el *Metal Blade*.

Por último, una sorprendente revelación (no aclarada aún a más de 20 años de su existencia) te espera al final del juego, quizás por eso **Megaman** reflexiona en eso caminando todo un año, sin comer ni beber.

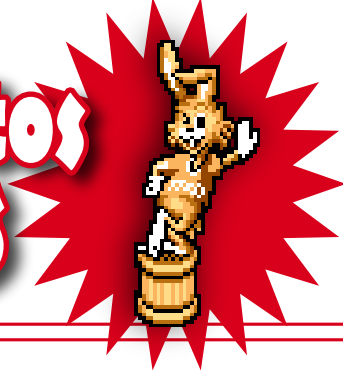
Por todo esto, y algunas cosas más que por la emoción seguro estoy olvidando, **Megaman 2** es considerado el mejor de los 10 perritos.



Presentación de un Robot Master



Administra bien las bombas de Clashman, o no podrás eliminar estos discos

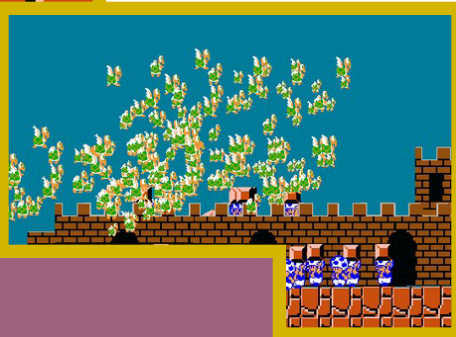


La verdadera historia de Super Mario Bros. Contada por: Phantasmagoria-Crow

Premio: Originalidad en el Argumento y su Animación

La originalidad de ese argumento queda conjuntado en 5 capítulos para un total aproximado de 15 minutos idos en un flash.

Hasta ahora no conozco una historia manejada con la maestría de esta, ni una animación tan estupenda con solo sprites del juego.

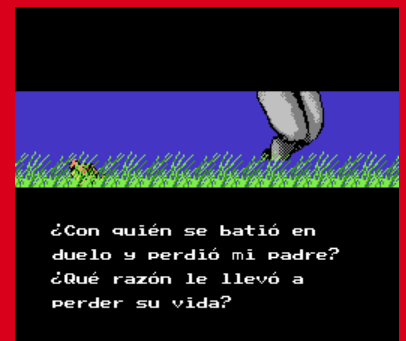


NOTA: Iba a poner un reconocimiento al avance del scroll por **Super Mario Bros**, pero existe la teoría de que fue **Atari** quien hizo tal algoritmo.

Mantente atento para los futuros
"Premios MagazinNES"

T E C M O

Premio: Cinemas Display



Un gran acierto para el sistema **NES** fueron los *Cinemas Display* que **Tecmo** generó para muchos de sus juegos, algo que desde mi punto de vista explotó la consola en un ámbito inesperado.

Los Video juegos no serían lo mismo sin estos "capítulos animados".

Remakes

60

SUPER MARIO ALL STARS

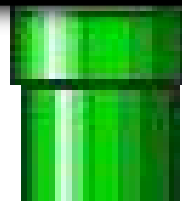


Ahí por las Navidades de 1993, cuando el **NES** preparaba su trasero para que le dieran tremendo patadón, **Nintendo** rehizo las 3 aventuras de **Super Mario** + el **Super Mario Bros 2 Japonés** renombrado “*Lost Levels*”. Todos ellos en un solo cartucho para el **SNES**, con gráficos adaptados a sus 16 bits: más fondos al fondo simulando estigmatismo, nuevas animaciones y decorados, y lo que arruinó a la Pantera Rosa: ¡una vocecita para Mario!

Lo más valioso de este cartucho era el juego “*Lost Levels*”, que era como jugar el **Super Mario Bros** original pero con nuevos niveles, y mucho más difíciles (razón por la cual nunca aparecería fuera de Japón).

4 Juegos en un solo cartucho, y ¡vaya juegos *Mamma Mía!*

Nota: era fácil poner capturas de este remake, pero ¿verdad que las fotos clásicas aquí mostradas nos recuerdan las peripecias por fotografiar nuestros televisores cuando jugábamos?...



61

CLASSIC NES SERIES

No estamos en presencia de un *Remake* como tal, sino de un relanzamiento de 12 juegos de **NES**, idénticos en todo salvo que en formato portátil para el **Game Boy Advance**.

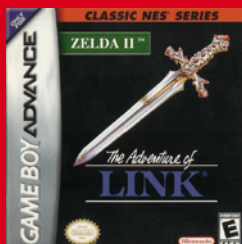
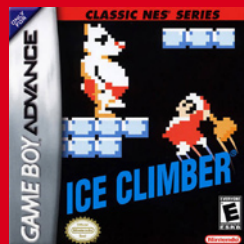
La numeración corresponde al arreglo Europeo, donde los primeros 8 juegos (Serie 1) se vendieron en 2004, y los 4 últimos (Serie 2) en 2005.

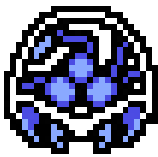
Cómo no: también hubo un **GBA** edición **NES** para acompañar.



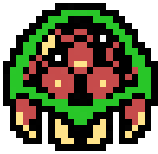
LISTADO DE JUEGOS

- | | |
|------------------------|-----------------|
| 1. Super Mario Bros | 7. Xevious |
| 2. Donkey Kong | 8. Bomberman |
| 3. Ice Climber | 9. Metroid |
| 4. Excitebike | 10. Zelda II |
| 5. The Legend of Zelda | 11. Dr Mario |
| 6. Pacman | 12. Castlevania |





62



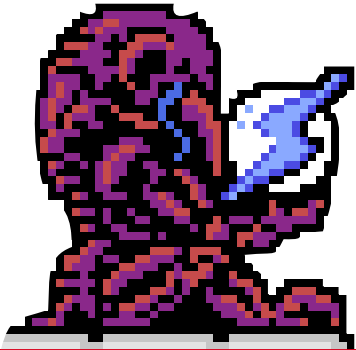
METROID



La aventura de **GBA** que nos relataba la misión “Zero” de Samus, incluía un bonus al finalizar el juego: poder acceder al juego **Metroid** en su versión de **NES**.

La pregunta es entonces, que si aquí tenías la opción de jugar **Metroid** ¿por qué sacaron este juego en la SERIE CLASICA DE NES para el mismo sistema?...

No cabe duda que la nostalgia se compra a cualquier precio, no importando que a veces se sirva gratis en charola de plata.



63

NINJA GAIDEN TRILOGY



Y si Mario se metió en las aguas cristalinas del Remake, TECMO no habría de quedarse atrás, y le daría su lavadita de cara a **Ninja Gaiden**.

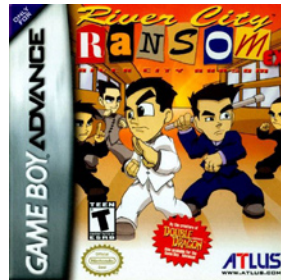
Este es otro perfecto *Remake*, porque aparte de retocar los gráficos ¡no se le hizo nada a los juegos!, o sea que tenías las mismas aventuras de **Ryu Hayabusa**.

¿Te parece poco tener una de las mejores trilogías de **NES** en un solo cartucho para **Super Nintendo**?... <<o sea ¡no inventes!>>



64

RIVER CITY RAMSON EX



El jarabe de palo de la versión de **NES** se metió hasta el **Game Boy Advance**, pero ahora con el poder de la consola de los 32 bits, para un terminado lustroso en los gráficos y en la música.

Para muchos, esta es la cúspide del juego, que ya de por sí era estupendo por su humor y modo de juego; pero con los gráficos retocados, imagina el alucinamiento de los fans.

65

CAPCOM CLASSICS MINI MIX



¿Que el NES daba patadas de ahogado?... pues sí que ya duraron las pataditas.

© Capcom Co., LTD. 2008
© Capcom U.S.A., Inc. 2008 All Rights Reserved

CAPCOM metía en un solo cartuchito de GBA tres estupendos juegos (bueno dos, con **Strider** seguimos teniendo nuestras fricciones): **Strider**, **Mighty Final Fight**, y **Bionic Commando**. Tan fue una joya, que muchos ni alcanzamos a comprarlo.

Peleador fantasma, si estas ahí ¡mani-fiéstate!, porque esta presentación no nos ha dejado dormir por 3 noches seguidas.

El Halloween en **NES** podría quedar resumido en la sola secuencia introductoria del juego **Phantom Fighter**, y para que sea intenso el sentimiento solo tienes que subir todo el volumen, apagar las luces, adornar con velas negras y ouijas hechas de la madera del bosque de la bruja de **Blair**, y prepararte para el macabro despertar de los Zombies "Kyonshies".



Peleador fantasma, si estás ahí, no seas malito, ¡ya ven!

Seguimos con los Misceláneos

67 SMASH TV

Como los detalles polares son de nosotros favoritos, es imperativo hablar de **Acclaim**, y es que **Acclaim** tiene su lugar bien ganado en el imaginario colectivo como la peor compañía de video juegos para **NES** (**LJN** siguiéndole de cerca).



¡Alto!, que para toda regla parece haber una excepción, y lo digo por la distribución de **Smash TV**, juego comparable a un shooter de vista aérea dentro de varios estudios de grabación de un *reality show* muy sanginario, juego muy retador, adictivo, y con un equilibrio más allá de otros shooters, y con acción candente que por momentos quedas turbado por tanto montón. El juego, al menos para un amante de shooters, es excelente, aunque eso sí, no cuentes con María Conchita Alonso para que te espante a la muchedumbre con sus gritos.

Te recomiendo una palanca para jugar, que la cruceta no es nada amigable por la intensa presión que demanda.

Big Money, Big Prizes...

I Love it!

68 CONTRA

Contra es la saga de **Konami** que ostenta con orgullo el estandarte de los juegos **Run 'N Gun**, y esto se debe a que fue un intento arriesgado de aterrizar un juego de disparos-naves-matamarcianos (**Konami** ya era archireconocido por juegos como **Salamander / Life Force**, o **Gradius**) teniendo como protagonistas a **Schwarzenegger** y **Stallone**.

El resultado es que ahora **Contra** es uno de los percherón que jalan **Konami**, cuyas apariciones en **NES**: **Contra** y **Super C**, no pueden ser olvidadas ni con tremenda borrachera "borra sexo", luego de que dieran origen a todo un creciente club rotario de soldados-soldados, soldados-perro, soldados-robot, y lo que llegue a cruzarse por el camino, todos ellos especializados en misiones de infiltración al corazón mismo de los complejos Alien.

Cambiamos las "Opciones" de **Gradius** por el **Laser** y la **Spread Gun**... ¡y que fórmula tan fenomenal!





TEMPORADA DE CONCIERTOS EN CASTLEVANIA

69 Y con la llegada de la emulación llegaron los “hacks”, término usado para todo juego alterado genéticamente.

Castlevania, por ejemplo y por su fama, fue uno de esos juegos pioneros a los que muchos fans quisieron pintarrajear y hacerlo de nuevos elementos, en principio (creo yo) por lo variado y evolutiva que es la trilogía.

De esta primera tanda de juegos, se encuentran cosas como: **Castlevania: Chorus of Misteries**, **Castlevania: Blood Moon**, y **Castlevania Retold**, este último como el que se muestra más prolijo en su retocado (salvo un par de glitches que si no conoces te atrofian el juego).

Eso fue hasta que **Super Mario Bros. 3** lo hiciese de nuevo, con la llegada de uno de los juegos *hack* más extraordinarios que la emulación haya permitido: **Mario Adventure**.



71

LOS TRAJES NUEVOS DEL EMPERADOR

Ahora Mario tendrá nuevas habilidades, como por ejemplo el doble traje de fuego, que le permitirá saltar más alto, y lanzar bolitas de fuego de modo horizontal.

Hay también otro traje para que se haga invisible (y ocultarse al fondo del escenario); y hasta podrá guardar en su inventario la botita navideña que tanto nos había gustado.



SUPER MARIO ADVENTURE

70



No te dejes engañar por el diseño inadecuado de los mapas de estos nuevos 8 mundos, ni tampoco porque los casilleros de cada nivel son algo confusos, e incluso no llegan a tener número: **Mario Adventure** es toda una proeza al actualizar eficazmente el mítico **SMB 3**.

Lo primero que notamos es que ahora las vidas son infinitas, pues el objetivo del juego no es sobrevivir, sino abrirte camino por sus 8 mundos para rescatar a la princesa **Toadstool**, y de paso a 7 reyes al final de cada mundo. El segundo punto es que las monedas ahora son necesarias para ganar premios y descubrir secretos, ya que Toad no te dejará abrir sus cofres a menos que le pagues.

Con estas pocas pistas al descubierto, uno comienza a adentrarse con suma confianza en los mundos de este **Mario Adventure**: el ambiente es factor clave en cada nivel, pues si pierdes y debes repetir, quizás las condiciones climáticas actúen en favor o contra aunque, por citar un ejemplo, cuando hay lluvia torrencial patinarás, pero esa misma lluvia te mostrará donde hay bloques ocultos. Las plataformas, prolongadas colinas, tubos, cielos, muros, y todo lo que hace la infraestructura del juego, están bien relocalizados y rediseñados, al punto que sentirás que haces un divertido “parkour”, y no un aburrido y fatigoso andar por llegar al final de una fase.

Hay nuevos personajes, y viejos enemigos vienen con algunas cualidades extra, todo con la finalidad de impedirte el avance, y despistarte sobre donde podrían ocultarse las 7 llaves que abrirán el tubo al mundo 8, o alguna de las salidas que de vez en cuando no podrás hallar.

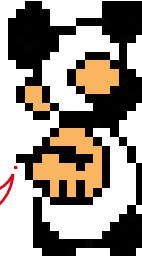
72

CON “A” DE AVENTURA

Endilgados en alguno de sus más de 5 trajes, hay toda una serie de niveles desafiantes, algunos que te mantendrán de izquierda a derecha y de nuevo a izquierda con el fin de descubrir alguna pócima que hará de los bloques monedas y viceversa. Hay también flautas, que ahora no sirven más que para abrir niveles de bonus, y hasta bolsas de dinero que serán muy benéficas para comprar trajes, estrellas, y otros (de entrada) raros items que habrás de descubrir para qué sirven.



¿Quieres desbloquear todos los mundos, tener 999 monedas, y probar todos mis trajes?... en la presentación oprime ↑, A, B

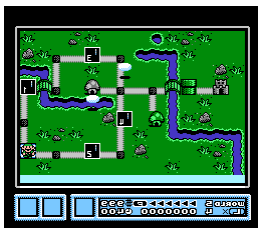


Luigi VS Mario forma parte de estas 99 “cositas” de **NES** porque es en realidad la secuela de **Mario Adventure**, y aunque el trabajo no está concluido, si es jugable en una buena parte, donde se nota lo bien que **Dahrkhax** (su creador) ha comprendido la manera de ordenar los escenarios, colocar los obstáculos, y salpicarlo de secretos y objetivos como los tuvo el primer Hack.

Lo destacable es que ahora ya no se trata de buscar las llaves, sino de juntar el tesoro de **Luigi**, que no es otra cosa que una colección de monedas verdes. Esta tarea requerirá algo de destreza, astucia, y constancia, aún y cuando parezca que las monedas verdes están al alcance.

Pero esa tarea no es tan difícil, más bien alentadora, pues **Luigi** podrá contar con su talento de saltar super alto, y hacer uso de trajes como el de **Buzzy**, que le dejará absorber bolas de fuego sin necesidad de estar agachado, o el de **Panda**, con el que podrá trepar por los techos, y no se diga el de **Rata**, capaz de generar bombas y saltar hecho bola.

¿Y **Mario**?, se preguntarán algunos; ah!, pues en esta secuela **Dahrkhax** ha hecho dos reinos paralelos, uno para **Luigi** y otro para **Mario**, lo cual lo notarás desde los mapas, que por cierto ya fueron (ahora sí) bien hechos, y con más terreno y pruebas a superar.



El juego no está completado pero, con lo que ofrece, uno se siente complacido en gran parte.

Mario

tendrá Rana, Martillero, o Raccoon, pero **Luigi** tiene Panda y Rata: teniendo este último traje puesto no tardes más de medio segundo en patear las bombas que generes, o también serás lastimado.

Y es que cosas raras pasan en el mundo del derecho y del revés: adivina cuál de estas dos imágenes corresponde a la versión oficial de **Aladdin**, y cual corresponde a la versión pirata. Si te sirve de referencia, el juego está basado en su símil de **Super Nintendo** y **Sega Genesis**.

a

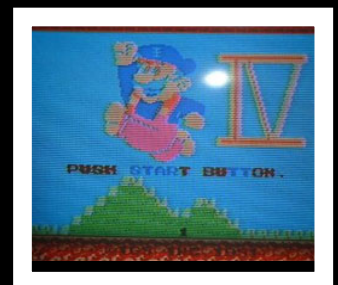
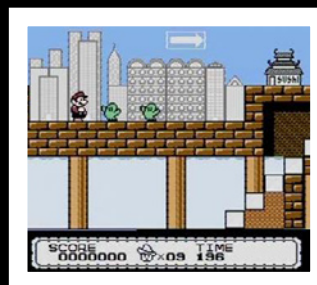


a = versión oficial
b = versión pirata

No quiero generalizar diciendo que la emulación originara los juegos hack, ya que desde la misma vida del sistema **NES** (circa 90's) los juegos hacks ya se nos vendían hasta en los atractivos multijuegos.

De entre ellos, uno de los más sonados fue **Super Mario Bros. 4**, y no, no porque fuera bueno, sino porqué algún gañán de la escuela decía que ya tenía la continuación de la formidable tercera parte, siendo que en realidad se trataba del juego Japonés **Armadillo** (juego que no salió en el resto del mundo), solo con el personaje principal cambiado por Mario.

El trabajo de un hack muchas veces es solo alterar al personaje estelar, junto con el nombre del juego, y ¡listo!: juego nuevo.



Mario Armadillo... cómo pican la cabeza esas ideas.

Encuentros de Ocasión

76 BLASTER MASTER

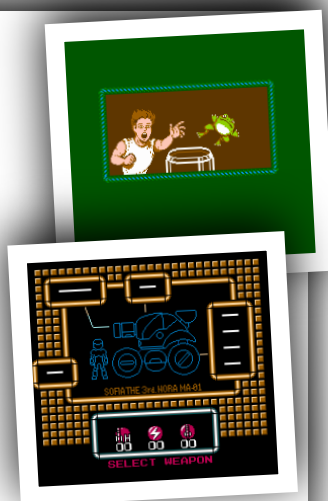
Debería advertirnos sobre tener mascotas en casa cuando en el patio trasero se tiene un cultivo de bidones radiactivos.

Y es que esto no lo supo Jason, cuya rana se tomó unas merecidas vacaciones en uno de esos tambos

de suero verde, y luego creció a su tamaño normal de mastodonte, para luego hacer lo que todo sapo en su sano juicio hace: perforar el suelo para ir a hacer lo que todo sapo (también en sus cinco sentidos) hace: ir a hervirse al centro de la tierra.

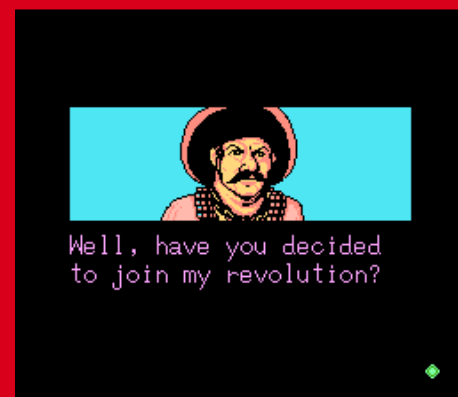
Lo bueno de tener una rana o sapo así, y de tener un bidón radiactivo, es que seguro la **EPA** nos dejó estacionado afuerita de casa un auto anfibio, bien armado, y con gasolina y tenencia pagada. Y de paso, con un uniforme que por suerte no dice “no tocar”.

No te quejes, y agradece que al menos no tuviste que besar **Fred**: el sapo.



77 THE YOUNG INDIANA JONES CHRONICLES

La historia es, en algunas ocasiones, un teléfono descompuesto (¿dije “en algunas ocasiones”?), pero para lo que nos ocupa, en el mundo de los 8-bits se valen las mentiritas de a devis: hace poco se reveló que el Joven Indiana Jones, en uno de sus *spring breaks* en Baja California (México), descubrió que un tal Pancho Villa estaba armando una Revolución.



¡No lo pienses ni de chiste!, porque Indy le dijo que no al Villa-no, y por el contrario, se opuso a las ideas anti-progresistas de igualdad y justicia, para así defender a la pobre gente de **México**.

¿Quién es **Miguel Hidalgo**?... seguro lo estoy confundiendo con **Golgo 13**.

THE ADVENTURES OF BAYOU BILLY

ELLA ES PRINCESA

78

En los anales de la consola hay que salvar el pellejo, escapar, despellejar cocodrilos, escapar, salvar mundos, escapar, escapar, y ¡salvar princesas!

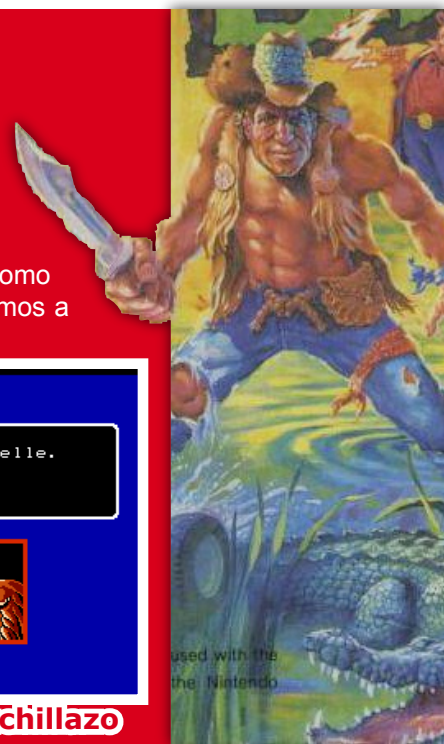
Y para ahorrarnos exuberantes exordios sobre y desde trenzuditas como **Pauline** u **Olivia**, hasta “sirloins stockades” como **Dark Queen**, tenemos a una que sí es cumplidora y querendona: **Annabelle Bon Vivant**.

Ni Perseo pasó tantas peripecias por Andromeda, como Billy la ballena, digo, **Bayou Billy** ante los golpeadores de cantinas, cocodrilos, y uno que otro “coso” de la modernidad, todo por la flor que crece en el pantano, en uno de los juegos más difíciles de **NES**.

Con tatuaje de coccys o sin él, en **MagazinNES** le damos a **Annabelle** el premio número 1 como princesa *pleyboyera*, emm... plebeya de **NES**.

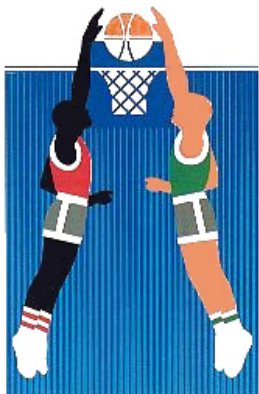


Derecho el cuchillazo



En el manual de *Jordan VS Bird: One on One*, vienen algunos consejos del propio Michael Jordan y Larry Bird.

Ya ves porqué es importante que te claves también en el manual.



OFFENSIVE NOTEBOOK

Michael's Tips

"I'm a better shooter coming off the dribble than I am a stand still jump shooter. I'm a better shooter if I can take the dribble this way or that way and go up for the jump shot."

The jab step is a weapon I use to keep the defense honest. If he's playing me for the drive—he's playing me close up—I use the jab step as if I'm going to fake for a drive. If he retreats, he opens me up for the jump shot and gives me more room to operate. If I jab step and he stays, that's my key to go past.

If Larry's playing me, he'd probably play me off of the drive so I'd take the jump shot. If my jump shot isn't falling, I'd close in on him and back him in until he's close to me. Then I can use my quickness to get past him.

Use the crossover step in combination with your fake jumper. If Larry plays up for the jump block, spin around him and drive for the jam. If he plays for the drive, advance with your back to him and position yourself to either use the turnaround jumper if he plays off you, or step and slam if he's too close.

Of course, I could always show him my aerial 360."

Larry's Tips

"The difference between a shooter and a scorer is this: a shooter puts the ball up every time he has an open shot; a scorer puts it up only when he has the best shot. To become a good shooter, you have to do three things: practice how to shoot, learn where the good shots are, and learn when to shoot."

Once I practiced enough to get down the fundamentals, I practiced to refine my skills so I could execute them without thinking. Once I refined my basic skills, I started to practice putting them together in effective combinations. Like putting my shooting and dribbling together with fakes and moves to the basket.

Watch out for Michael's quickness. Try to get him off balance with jabs and fakes and get in position to shoot from the top of the key. I like to use my turnaround jump shot as an offensive weapon. If he plays on me, I'd back in, turn around, and shoot quickly.

Or maybe I'll just nail one."

20

21

Algunos deben recordar que el juego **Rad Racer** viene con una opción para jugarse en tercera dimensión, efecto logrado con los "colores espectro" y duplicando las imágenes. Bien, aquí tienes la plantilla para que te hagas tus "**Magazilentes 3D**", y que compruebes esta realidad.

Una lástima que el juego no incluyera unos lentes desechables, quizás ahora tendríamos unas de esas subastas de locos en *e-bay*.

Instrucciones:

- Imprime la plantilla en una hoja blanca.
- Cálcala en cartón (el reverso de la caja de cereal, por ejemplo).
- Recórtala, incluyendo dos patitas y los cuadros rojo y azul de los lentes.
- Recorta y pega papel lustre rojo (izq) y azul (der) en las ventanas.
- Mete las patitas en las líneas punteadas (haciéndolas coincidir).
- La parte que dice "doblar" dóblala luego de insertarla. Pega para afianzar.
- ¡Listo!, ahora sí podrás insertarte en la realidad que los programadores quisieron que presenciásemos con esta única máscara en 3D, aunque no esperes grandes cosas: es **NES**, no **Virtual Boy**.

PD También los puedes usar en el juego "**3-D WorldRunner**".

Lentes MagazinNES 3D

DOBLAR



SUPER MARIO BROS SPECIAL

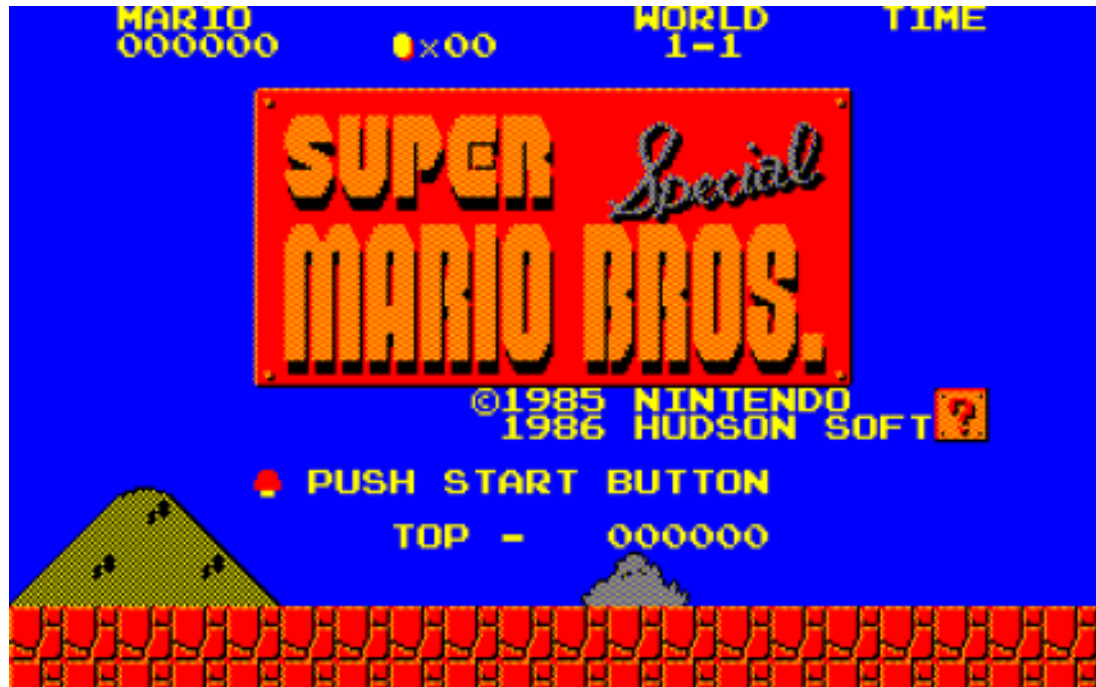
81

Poca gente sabe que en algún momento del pasado Mario se comercializó fuera del sistema NES, y no, no me refiero a la versión de **Atari** (que ya de entrada es cosa curiosa), sino del traslado que **Hudson Soft** hizo de este personaje para un computador de nombre **NEC PC-8801**.

El juego, que no poseía el algoritmo del avance horizontal u "scroll", figura como una rareza de su tiempo, sin embargo, en fechas recientes se ha hecho una conversión al sistema NES mediante la emulación, dado que no es un producto con miras a comercializarse por **Nintendo**.

Este juego cuenta con todo el motor gráfico de **Super Mario Bros.**, pero con la organización de los mundos que **Hudson** hiciese de aquel viejo **Super Mario Bros Special** de 1986.

En palabras de su servidor, esta sería una versión (o secuela) que tiene lugar entre el primer y segundo capítulo de las versiones Japonesas, pues se nota un progreso en su dificultad, pero sin llegar al grado de perversión de la segunda parte Japonesa (o "Lost Levels", como se explicó en la nota 60). El reto que se le administró, el respeto a los valores e items, y sus novedades en una justa medida, nos hacen ver porqué **Hudson** hace las cosas bien, sea cosechando frutas, verduras o controles de **Famicom**, u hongos de crecimiento instantáneo.



82

DE NES A PC

Hace muchos años, en que no se sabía nada o poco de emulación, **Konami** quiso poner al alcance de todos los nerds de computadora (me cuento) todos los capítulos de **Castlevania** y **Contra** de NES: 5 joyas del sistema que llegaron o muy temprano o muy tarde según se le vea.



La manera de jugar estos juegos no era otra más que con un método de emulación.

Quizás estos fueron los primeros juegos en ser, literalmente, emulados.

Gracias **Konami** por abrir la caja de Pandora.



HARDWARE EN TU NES

83

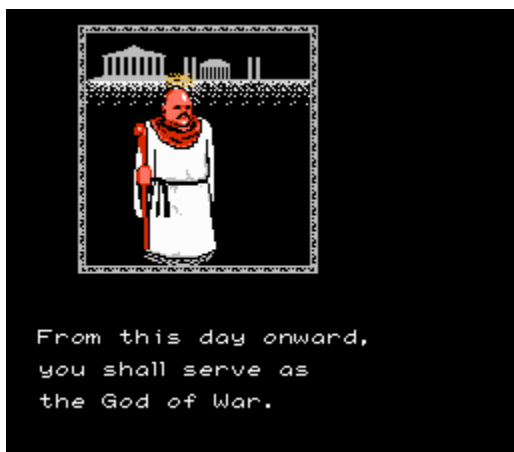


En **Adventure Island**, si consigues eliminar al mapache por la espalda, obtendrás un control de **Famicom**... ¿poco curioso dices?... quizás no sabías que **Hudson** vendió un control llamado **Joycard Sanusui SSS**, y que mejor forma de promocionarlo que dentro del mismo **Adventure Island**.

Y en **Tom y Jerry**, al llegar al nivel 4 vemos ¡un NES!

Ahora sabemos porqué tanto traste volando por la casa, si **Jerry** solo quiere jugar **Super Mario Bros**, pero **Tom** es el malvado rey de los Koopas de este cuento.





Karnov fue el primer Dios de la Guerra... y solo por escupir fuego como dragón



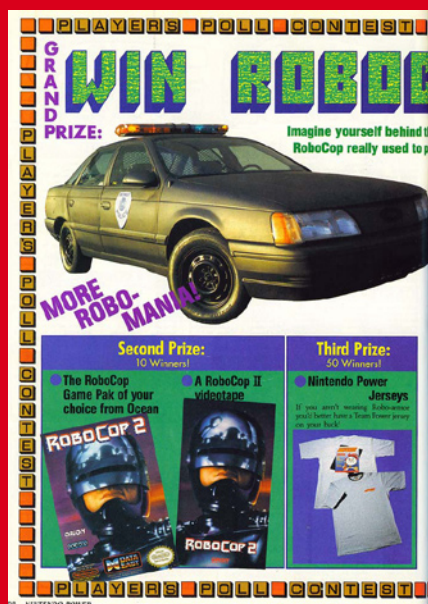
El juego de **BATMAN** está basado en la película... o eso se supone por los cinemas display, porque en realidad ni en la película, ni en la historieta (salvo el **Joker**) hay vínculo alguno con este juego.

Pese a esa atenuante, el juego es digno de empeñarse, jugarse, disfrutarse, odiarse, quererse, reír-lo, llorar-lo, contentarse, descontentarse, mirarse, terminarse...

PARA SERVIR Y PROTEGER

El **Taurus** de **Robocop** se rifó (con todo y reja ataja maleantes) en un concurso de **Nintendo Power**.

Dime si eso no es jugar con poder... o de menos tener la ley de **Murphy** de tu lado.



Megaman le arrebató a **Captain Commando** el título oficial de mascota.

Dicen que por eso se armó la rebambamba de **Marvel VS Capcom**.

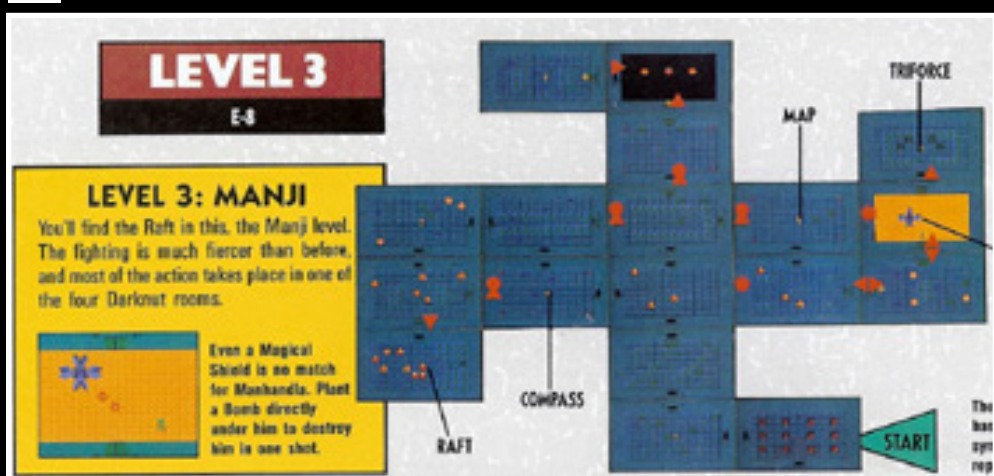


VS



¿Tú a quién le vas?

EL NIVEL 3 DE ZELDA ES UNA SWASTIKA





Wii™

88

CONSOLA VIRTUAL

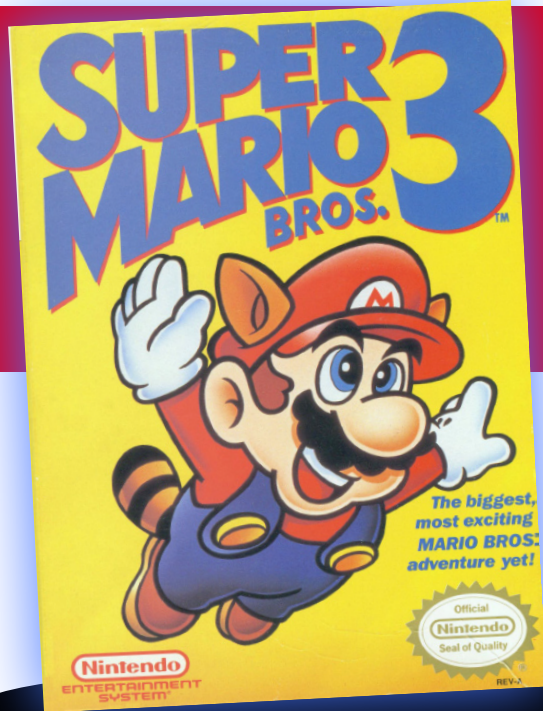


“Regeneración e infinito”... *Donkey Kong*, *Mario*, *Kirby*, *Little Mac*, *Link*, *Kid Icarus*, *Samus*, y una moto de *Excite Bike*, son solo 8 de los protagonistas de **NES** que encontrarás en el centro de descargas para la consola **Wii**, descargas que, para suerte de muchos de nosotros, vinieron a darle un segundo capítulo a la consola.

¿Cuál es el juego más descargado?... *Super Mario Bros. 3* a la cabeza, con un cálculo aproximado de 1 millón de descargas.

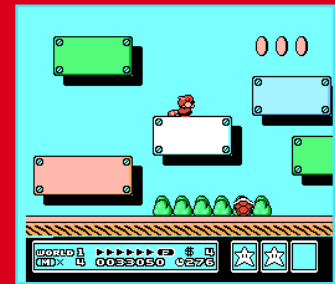
No soy tan optimista, pero ojalá que siempre haya Regeneracio**NES**.

Un fenómeno llamado: Super Mario Bros. 3

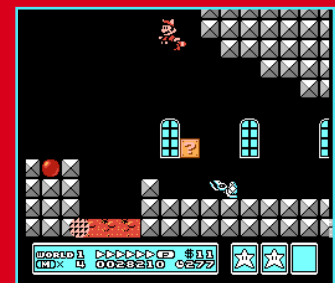


91, 92, 93

Las tres flautas mágicas



Agáchate en este bloque blanco (del Mundo 1-3) hasta que caigas detrás del escenario, enseguida avanza hacia la derecha hasta que un niño con un hongo en la cabeza te la regale.



En el primer castillo del juego, cuando llegues a esta tortuga de roca, encarrérate para volar hacia la parte arriba-derecha de donde está el signo de interrogación. Cuando topes con pared oprime arriba y hallarás la segunda flauta.



En el Mundo 2 rompe con el martillo la roca de la esquina superior derecha del mapa. En este terreno oculto hallarás a unos *Fiery Brothers*, y al vencerlos obtendrás la tercera flauta.

90

Inmersos en el gran mercado de la especulación, proyectos y secuelas se anuncian incluso con años de antelación, justificados con intrincados e innovadores teoremas mercadológicos; pero ayer, cuando al mundo Occidental arribaba **Super Mario Bros. 2** en forma (digamos) algo engañosa (por ser copia de un título Japonés de nombre **Doki Doki Panic**), **Super Mario Bros. 3** era un bloque con una interrogación suspendido en el aire. Y sin anunciarse, llegó el gran día de su lanzamiento.

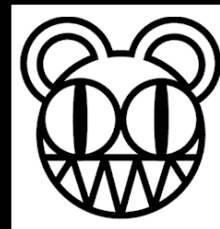
Iniciamos el juego y... ¡mira el mapa!, ese toque de bienvenida nos hacía sentir atraídos inevitable para comenzar a jugarlo <<¿y esa hoja, acaso es otoño?... ¡mira!, ¡que simpática cola y orejas le han salido a Mario!, ¿qué sigue?, no me digan que volará... ¡oh cielos!, ¡ciertamente Mario vuela!>>. Pero **Mario** y los **Cheep Cheep Silurio** no eran lo único que volaba: grandes barcos flotaban entre nubes, cargados de cañones, sopletes, y los ¡¡septillizos de **Bowser**!! (orales mi **Bowser**, pasa la receta).

Las monedas ya no solo hacían vidas: las hacíamos coincidir y no las perdíamos para descubrir otros secretos. Y si el traje para volar parecía poco, también **Mario** era capaz de transformarse en Martillero, con un caparazón que le permitía absorber las bolas de fuego de nuevos enemigos, así también el traje de rana, un traje muy torpe para la tierra, pero infaltable para el agua.

Y así, hay tantísimas cosas por decir sobre el gran juego que es considerado la cima del sistema, que a más de 20 años de su aparición sigue vendiéndose como pan caliente.

94

CHOMP CHOMP



Es una mera coincidencia, pero uno no puede evitar recordar a Chomp Chomp mientras oye "These are my twisted words" de Radiohead.

Y hablando del dientudito encadenado, ¿te da tristeza verlo encadenado?... entonces espera 110 segundos frente a él, y ¡serás testigo de su libertad!.

Sí, **SMB3** no dejará de sorprendernos.



95

BARCO FANTASMA



Para obtener el barco de monedas debes tener los 2 dígitos del contador de monedas iguales: 11, 22, 33, 44, etcétera.

Enseguida tus puntos deben terminar con la decena de estas monedas, por ejemplo, si tienes 11 monedas, entonces tu puntuación debe terminar en 10. Te recomiendo que lo hagas en el primer nivel del juego, usando Mario mapache para que puedas destruir bloques con la cola y acomodar la puntuación a tu antojo.

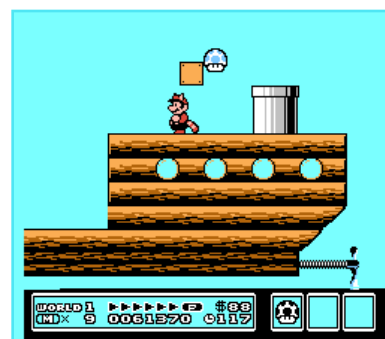
Por último, debes detener el tiempo en número "par", para que no se altere la puntuación, y si todo esto coincide entonces cuando vuelvas al mapa verás que el koopa que se pasea libremente será convertido en un barco fantasma repleto de monedas.

No olvides sacar la vida secreta indicada en las fotos.

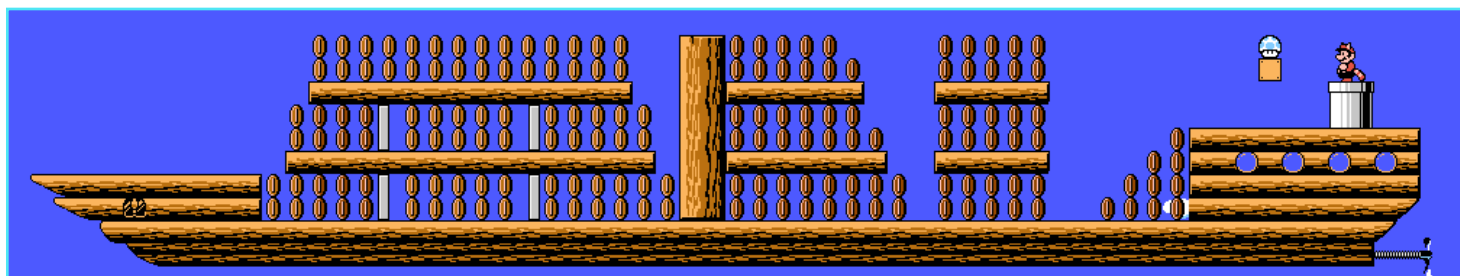
Este barco solo aparece en los mundos 1, 3, 5, y 6, en el resto de los mundos nou.



Si lo haces bien, el koopa cambiará a un barco blanco



Antes de meterte al tubo descubre y come esta vida



96

No nos podemos despedir sin antes recordarte que en **Contra**, **Super C**, o **Life Force**, puedes hacer el código Konami para obtener 30 vidas (bueno, en **Super C** son solo 10).

Pero eso no es lo que quería recordarte, sino que si juegas a dobles y te terminas tu ración de vidas, podrás robar vidas a tu compañero oprimiendo el botón **A**. Hazlo rápido o tu compañero te caerá en la movida.



Ahora si que como dice el padre: juntos hasta que la muerte los separe.

Entonces qué, ¿nos echamos unas carreritas en la cascada?

98

SUPER MARIO BROS.

No conforme con que **Mario** ha opacado la imagen de su hermano **Luigi**, en **Super Mario Bros**, al estar jugando a dobles, el primer jugador (o sea **Mario**) podrá poner pausa cuando el segundo jugador (o sea **Luigi**) esté jugando, y hartarlo a su completo antojo.

¡Éntrale carnalito!



100 puntos...
ni el banderín me respeta, y todo gracias al poder de la pausa de Mario. Ojalá que tenga pesadillas con verduras, y le crezcan orejas de mapache, y cola de zorro. Malo.



Pensé que eras el Rey de los Koopas disfrazado, nomás acuérdate del cuento de Toadcito y el Lobo

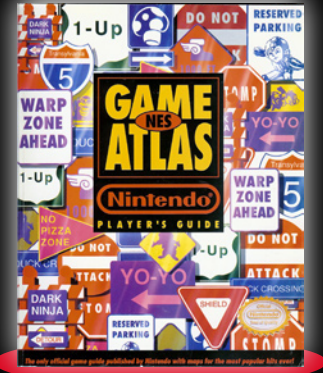
¡¿QUÉ TE OCURRE MARIO?!!



97

EL ENIGMÁTICO 18

NES GAME ATLAS: Una de las mejores revistas de **NES** que se hizo para 18 de los mejores juegos del sistema, que en su conjunto desplazaron la miserable cantidad de 50 millones de copias.



Viene el detalle misterioso: **Super Mario Bros 3** vendió 18 millones de cartuchos por sí solo, siendo el juego más vendido de la consola.

¿Será por eso que los japoneses le apuestan tanto al 8?

99

Y hablando de lobos, no hay mejor broche para este primer tomo que recordar el soplido a los cartuchos, ese para aguar la mugre y poder seguir jugando. ¿Quien no tuvo un amigo que hasta los hacía silbar?...

Lo sentimos mucho CD, pero contigo no nos sentimos como lobo feroz.

¡Loa al viejo cartucho de **NES**!

