

MagazinNES

MagazinNES No. 20
Ene-Jun 2021

REVISTA NO OFICIAL DE...

Nintendo®

The Adventures of

RAD GRAVITY

PARA QUÉ HACERLO FÁCIL,
SI SE PUEDE HACER
¡¡ RADICAL !!

PROHIBIDA SU VENTA



   MagazinNES

 magazinnnes.blogspot.com

LA MEJOR INFORMACIÓN DE NES
¡ DEL SISTEMA SOLAR !



Bajo la Lupa
Bonk's Adventure

El Laboratorio
Super Mario World NES



Temas de interés
La mejor forma de
machacar el botón

TECMOTM MIGHTY BOMB JACKTM

¡MÁS DE MEDIO MILLÓN VENDIDO EN JAPÓN!

¡4 FINALES
EXPLOSIVOS!

El rey, la reina, y
la princesa...
¡Están contando
contigo Jack!

Licensed by Nintendo®
for play on the

Nintendo®
ENTERTAINMENT
SYSTEM®

Para tu Nintendo Entertainment System





Indice

PAGINA

2 Editorial
3 Area 404: Insector X
 Bajo La Lupa:
4-5	Trilogía LOLO
6-7	Bonk's Adventure
8	Kickle Cubicle
9 En portada: "The Adventures of Rad Gravity"
10-11 El Laboratorio: Super Mario World
12 Retroproyecciones: Megamania
13 Trucos y Passwords
14 Glitches y Descubrimientos
15-27 Marcas Registradas: Tecmo
28-31 Reportaje Especial: Modernizados
32 Natural Born Heroes: Macho Man en Mike Tyson's Punch Out!
33 Háblale a la Mano
34-35 Temas de Interés: Técnica Rolling
36-37 Construcciones: NES MAX
38-40 TOP 10: Joyas ocultas
41-43 Nación NES: Arabia
44-45 Acertijos de... LOS LOKOS DE LOS 8-BITS
47 Opiniones: Rejuego - 4ta parte -
48 Fé de Ratas
49 Humor MagazinNES
50 Continue



MARCAS REGISTRADAS

TECMO

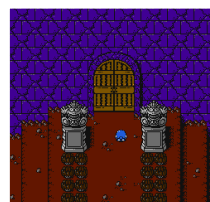
Si alguien te ha dicho "ni modo que me parta en dos", lee entonces la marca registrada sobre **TECMO**, para tantee la dimensión de esa frase que, después de todo, hasta algo de inspiración podría dejar. ¡Ah sí!, y hay curiosidades, lista de juegos, algo de historia, y más.



Pag 15

Pp 4-8

Bajo la Lupa



Con mucho personaje cabezón, la sección se desboca presentando a **Bonk's Adventure**, la trilogía de **Lolo**, y **Kickle Cubicle**. ¡A darle átomos!

EL LABORATORIO : SUPER MARIO WORLD

Se tenía que experimentar en 8-bits por alguien a quien no le temblara la mano: **Hummer Team**.



Y es así como nos llegó, portado a NES, el abanderado de la súper consola.

Entérate del experimento, y el andar de este Frankenstein dentro de "El Laboratorio".

Pp 10-11

EN PORTADA

THE ADVENTURES OF RAD GRAVITY

La gravedad se pone su casco de astronauta, con este título loco de atar. Quizás esa misma locura fue la que le hizo granjearse la portada del número, pero mejor entérate sobre lo que ofrece yendo a la página 9.



Pag 9



Glitches y Descubrimientos

En esta sección reinventada (o redescubierta), te compartimos muchos secretos de juegos como **Felix the Cat**.

Porque no podrás resistir la tentación del secreto, que para nada resta mérito o diversión al video juego mismo.

Pag 14

EDITORIAL



La modernidad, ese artefacto que nos ofrece títulos que poseen los estándares de muchos de aquellos juegos de la consola **NES**, que mimetizan a la perfección desde el “chiptune”, hasta los pixeles de esta, ejemplos: **Megaman 9** y **10** de **WiiWare Switch**.

Así pues, sería injusto no hablar de estos juegos por un hecho tan simple como el no contar con un microprocesador de 8-bits, o no haber existido en el siglo XX.

Por cuestiones de organización y temática, **MagazinNES** se ha orientado hacia lo habido durante aquella época en que existió la consola **NES**, buscando (y fomentando) sincretizar tanto la anécdota como los hechos de aquellos días, para empatarlos con los términos, las tecnologías, y los factores relativos, existentes en la actualidad y, que con este modo de ofrecerte la revista (*experimental a la buena*), su organización y despliegue, no se suscite ni se haga pensar en barreras divisorias, sino muy al contrario, que te haga sentir un estímulo por descubrir o redescubrir ese pasado de una forma lo más actual y auténtica posible.

En defensa de los juegos “moderno-retro”, qué importa si se siguen programando o no con las utilerías de los ochenta y noventa, al final del día todo tiene cabida dentro del pasatiempo “estilo **NES**” (por citar una consola), y el respetar lo uno como lo otro es, lo que desde el nombre “**MagazinNES**”, sirve como referencia hacia nuestro acuerdo y fomento a la **pluralidad**.

El decidir si esos juegos de estilo retro de 8-bits figurarían dentro de los números regulares de **MagazinNES**, es de cierto modo fácil, pues algunos de ellos se han ido incluyendo ya dentro de secciones que les corresponden, como por ejemplo “**El Laboratorio**”, o la sección “**Retroproyecciones**”. No obstante, siendo que día con día estos títulos se multiplican (lo cual es fabuloso), también dentro de los contenidos de **MagazinNES Multiconsolas**, el Blog, Instagram, y el resto de las redes sociales concernientes a **MagazinNES**, se irá hablando de ellos, a fin de darles su respectivo espacio y, como dije, el irlos dosificando en los números normales de **MagazinNES** es con la intención de que los contenidos estén mejor organizados.

En defensa del pasado, si bien la nostalgia nos teletransporta al confort de aquellos ayeres, es por obra y gracia de los parámetros en torno a la diversión que teníamos definidos como niños, jóvenes, y adultos durante la “vida útil” de aquella gran consola **NES**. El **MagazinNES** que ahora lees, es un testamento más de aquellas aventuras que hoy en día se siguen viviendo y conviviendo, recordando y añorando, descubriendo, experimentando y disfrutando en muchos hogares del mundo, inclusive a través de sistemas y tecnologías modernos: honor a ello.

Area 404

Juego No Encontrado

Insector X

Por: Tygrus



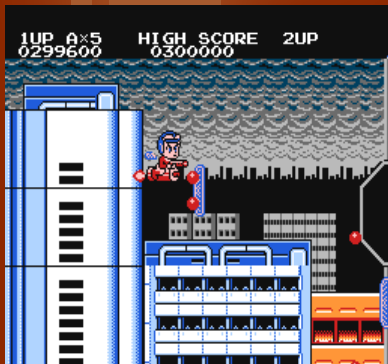
Insector X es un bicho raro que anidó en Japón nada más. Y el suceso es raro porque está portado a consola casera desde una máquina de esas que tanto gustan a medio mundo: los *shooters* de parodia caricaturesca.

NINGÚN INSECTO SUFRIÓ DAÑOS DURANTE EL PORT

Antes de hablar del juego de esta ocasión, es importantísimo hacer ver que hubo juegos arcade estilo parodia (algunos con colores pastel) que intentaron llevarse a la consola **NES** con ese mismo resultado, con resultados de mediano a exitoso, como por ejemplo **Twin Bee**, **Kickle Cubicle**, y **The New Zealand Story** (o **Kiwi Kraze**).

Esto quiere decir que, con **Insector X**, que ciertamente implementaba esa misma estrategia comúnmente exitosa, no se explica el porqué sólo salió en Japón (y sí, tuvo cierto grado de éxito allá).

La respuesta podría ser más simple y menos fenomenal de lo que parece, y



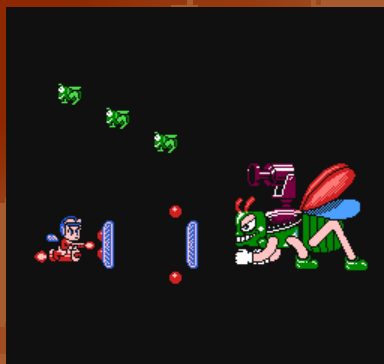
Un bello escenario para tupirlo de enemigos a disparar pero... ¿A dónde fue todo mundo?

es que la decisión fue tomada en base a una pobre percepción sobre los gustos de Occidente, en particular EEUU.

Como haya sido, y como este tema da para otros puntos controvertidos a discutir en otro momento y otra sección, mejor hablemos del juego ahora sí.

LA X MARCA EL LUGAR GÉNERO

Insector X es un shooter horizontal, cuyo ingenioso nombre es un juego de palabras entre “insecto”, y los vocablos “Sector X”, para hacer una referencia general a un “mata-insectos” (**Galaga**, no te des por aludido).



Obscuridad y grandes insectos: cuando las fobias hacen equipo

De inicio, **Insector X** permite elegir entre un abejorro o una abejorra, teniendo ella mayor cadencia de disparo que el macho, lo que hace el juego más fácil; un detallazo en su momento, que deseo ahora no suscite controversias con eso de la igualdad de géneros.

Al ser este un *shooter* para una consola con recursos limitados, se escatimó lo que debe ofrecer un *shooter*: olas de enemigos a disparar, porque sí, adolece de multitud, en favor de recrear su tónica caricaturesca, pues su aspecto gráfico es agradable en su mayoría, no obstante que en ciertos momentos eso haga que disparos y/o enemigos pasen camuflajeados con el escenario.

El juego no es tan difícil, y sólo cuenta con 5 niveles. La premisa básica es que un científico u horticultor, en lugar de fumigar a los insectos les rocío un gas para agrandarlos (¿quién dejó los frascos del veneno y medicina juntos?).

Su nivel de dificultad parece adrede, pues el equipo programador (**Hot-B**, relativo a **Taito**) se enfocó en recrear la simpatía del juego *Arcade*, dejando de lado aspectos como su *gameplay* (aunque tampoco sea malo), y aún así las peleas con los jefes son en fondos negros para necesariamente facilitar la acción.

Insector X, basado en insectos que no le gustan a nadie, es un juego decente de disparos, y es una pena que con todo y sus carencias no haya salido en el resto del mundo, pues es entretenido para los que, no siendo amigos del género (por haber montones de juegos donde los marcianos y sus naves lo saturan todo con su dificultad), hallamos alicientes no obstante en *shooters* así de simples y cortos, sin tener que sudar la gota gorda.

EL ATAQUE DE LOS INSECTOIDES



Hubo un port casero de este juego para **Sega Genesis**, que transformaba el shooter parodia original en una muy real fobia por los insectos.

Con excelentes sonidos en síntesis FM, esta versión de **Genesis** es única, y se disfruta tanto por su género shooter, como por el excelente trabajo que se hizo con todos los bichejos.

Adventures of Lolo 1, 2, 3

Bajo la lupa



NIVEL DE RECOMENDACIÓN

Por: Tygrus

RECOMENDADO

DALE EL INTENTO

NO RECOMENDADO



Como la trilogía de **Lolo** es quizás la que guarda una mayor similitud entre sí, dentro del catálogo de la consola **NES** (tanto en sus gráficos, como en su modo de juego),

hablemos en un dos por tres de ella.

DE LOS CREADORES DE KIRBY

La trilogía de **Lolo** fue desarrollada por **Hal Laboratory Inc.**, una de las compañías consentidas de **Nintendo** (aunque *Satoru Iwata* no haya tenido gran incumbencia en estos juegos, ver **MR** en **MagazinNES No. 16**), compromiso moral que, sobra ver de qué forma redundó en la calidad de ellos.

Lolo es un juego tipo *puzzle* con ciertos toques de estrategia, aunque no en base a decisiones cuadradas y tan simples, sino que otorga al jugador un poco de libertad en la toma de decisiones, con tal de resolver los *puzzles*. Esto quiere decir que, en muchas ocasiones, esa libertad significará hacer movimientos erróneos que bloquearán el nivel, por lo cual **Hal** también incluyó, a modo de *soft reset* o reinicio de nivel, el sacrificar una vida al oprimir el botón *select*, si acaso no ves por dónde.

Ese detalle de perder súbitamente fue uno de los primeros aciertos en **Lolo**, al permitir a los programadores no estancarse ni extenderse demasiado en la programación, por tener que depurar los niveles, pues al ser múltiples las decisiones que se pueden tomar se podría caer en el aburrimiento si el jugador sin querer echaba a perder las piezas que se requerían para resolver el *puzzle*, ni qué decir de algún indeseable *glitch* que trabara el nivel.

EXPLICANDO LAS PANTALLAS

Cada pantalla en **Lolo** representa un nivel. **Lolo** debe escalar 50 niveles de un castillo/torre resolviendo los *puzzles*, normalmente 10 niveles componen un piso, y así, para... ya se sabe qué al final del mismo. Literalmente la diversión está en escalar la torre, divirtiéndose en ese mismo proceso y ejercicio.

La primera vez que juegas debes arriesgarte a

tocar los enemigos para ver qué sucede, pues sólo así sabrás cuáles de ellos causan daño o son "pasables", y cuáles no, ya que el juego es sólo medianamente intuitivo, y saber qué tipo de física impera, es necesario para la solución; los cofres por ejemplo, no ocupan ningún espacio (puedes pasar sobre ellos), y saberlo es vital para resolver algunos niveles.

LAS DIMENSIONES

Cada nivel tiene el tamaño de una pantalla, así que podemos imaginar una cuadrícula en ella, donde cada *tile* es del tamaño de **Lolo** (o de los enemigos, que miden lo mismo).

La máxima en **Lolo** es resolver cada pantalla en base a dos objetivos primordiales: en primer lugar tenemos que llegar a un cofre que está en algún lugar del escenario, el cual resguarda una esfera que al tomarla abrirá la puerta de salida. Para esto, hay que mover o quitar obstáculos, u obstruir enemigos, en espera de no estropear los caminos y/o piezas clave para el escape.

Una vez que se abre el cofre hay que ir a la salida, y es ahí donde algunos enemigos que estaban dormidos durante el primer objetivo, ahora despiertan y tratarán de atacarnos, así que es nuevamente menester resolver el *puzzle* que ahora tenemos entre manos.

El primer juego de **Lolo** no tiene jefe final, todo ocurre tras bambalinas. El segundo tiene un jefe final, que es relativamente fácil. El tercer juego tiene el mismo jefe final que **Lolo 2**, pero sus ataques son más variados. **Lolo 3** cuenta además con un mapa, y puedes elegir jugar con **Lolo** o **Lala**, simple apariencia.

El juego cuenta con *passwords* de 4 caracteres en su primera y segunda parte, y uno más largo en su tercera parte.

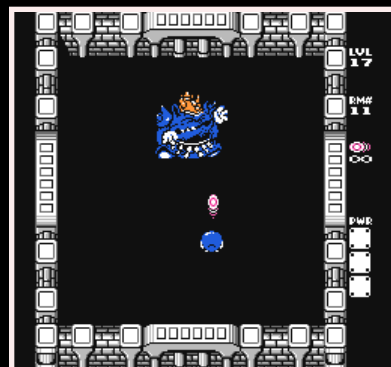
En resumen, **Lolo** ofrece un buen nivel de entretenimiento al darte en qué pensar y experimentar, aunque su rejuego no sea alto (como debería serlo en todo *puzzle* o juego de estrategia), y algo en él no se sienta natural ni intuitivo; no obstante, el que su experiencia de juego sea agradable, le genera un interés de mediano a alto, aunado a su música que es muy llevadera, ni qué decir sobre la simpatía de este par de bolitas, gomosas y azucaradas.



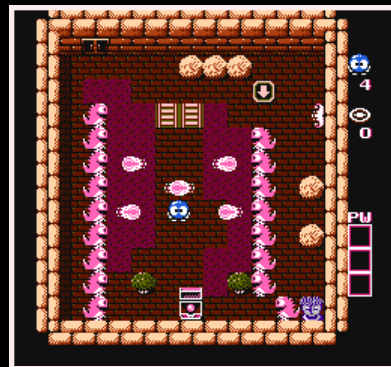
Lolo 3 cuenta con un mapa. Para que no te hagas como tío Lolo



¿Para qué servirá el botón select? ¡Woopsie!



Toma esto, malvado rey malvado



Tienes que echarle coco a algunos niveles

ADVENTURES OF LOLO

-- EL FENÓMENO

UNA TIERRA CON FORMA DE HUEVECILLO

Lolo significa para muchos, más que un personaje o una serie de juegos, un concepto, una idea, un planteamiento de *puzzle* novedoso, algo que lo vuelve "de culto".

Y aunque en el mundo Occidental (y sus hombres chapados a lo retro) lo llegamos a identificar con el mote de "**Lolo**" por su primera aventura para **NES**, su origen viene dado desde la saga **Egger Land o Eggerland** (una o dos palabras, ambas son correctas).

Desde su nacimiento con **Egger Land Mystery** en 1985 para el computador **MSX**, **Lolo** se volvió muy popular en Japón: su idea de trazar un camino para conseguir un tesoro, mientras se acorrala o da esquinazo a gorgonas, serpientes, dragoncitos, estatuas, fascinó al público japonés.

Para **Eggerland Mystery 2 (MSX2)**, el formato y género del juego cambia a *puzzle-laberinto* de varias pantallas por nivel. De este estilo saldrían 2 juegos para **Famicom Disk System** que nunca llegaron al resto del mundo: **Egger Land: Meikyuu no Fukkatsu**, y **Egger Land Souhouze no Tabidachi**.

SENSACIÓN DE ORDENADOR

El fenómeno de **Lolo** viene, luego entonces, desde otro nombre de pila, y también desde otros sistemas de video juegos, aunque para bien del video jugador y del género que nos ocupa en este momento, en relación a **The Adventures of Lolo**, esta trilogía netamente *puzzle*, saldría tanto en Japón como en el resto del mundo. He aquí la correspondencia:

Año	JAPÓN	OCCIDENTE	GENERO
1987, 1989	Eggerland	The Adventures of Lolo	Puzzle
1988	Eggerland: Meikyuu no Fukkatsu	No salió	Puzzle-Laberinto
1988	Eggerland: Souzouhe no Tabidachi	No salió	Puzzle-Laberinto
1990	The Adventures of Lolo	The Adventures of Lolo 2	Puzzle
1990, 1991	The Adventures of Lolo 2	The Adventures of Lolo 3	Puzzle



En Japón, este fue el primer juego de **Lolo**, que corresponde a **Lolo 2** en el resto del mundo, pues la primera parte en Japón se llamó **Eggerland**.

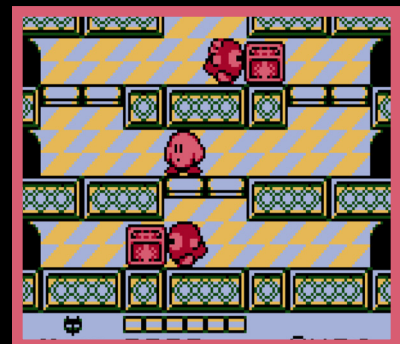
LOLO Y LOS 8-BITS

En Japón no existió el primer juego de **Lolo** para **Famicom**, pues este juego salió con el nombre original de **Eggerland**, que a pesar de tener el mismo nombre que la versión original de **MSX**, contaba con *puzzles* diferentes.

Si bien para Japón **Lolo** resultó ser muy gustado, y ser un éxito comercial, en el resto del mundo su aceptación fue de mediana a alta, como para un selecto público. **Lolo 3**, por cierto, fue un juego que se comercializó al mismo precio que otros títulos **AAA**.

El último juego de **Lolo** data de 1996 (¡25 años ya!), para **Windows 95**. Es probable que en un tiempo no muy lejano veamos un remake de este juego, que fuera fabuloso en su momento, y que por ahora no ha tenido un relanzamiento más allá de la consola virtual.

Con las nuevas tecnologías y sistemas de entretenimiento, juegos como **Stretchmo**, **Pushmo**, o **Crashmo** entre otros, siguen ampliando la idea de los *puzzles*. Ojalá que eso ayude, y fomente que una secuela de **Lolo** pueda ser programada, con la inteligencia y deleite que lo hizo hace más de 30 años.



En el juego de **Kirby's Dreamland**, **Lolo** y **Lala** aparecen como antagonistas de **Kirby** en un nivel, algo que gustó mucho tanto a fans de **Kirby** como de **Lolo**.

Lolo es para mí un intento por cohesionar un *puzzle* con una aventura entretenida, y ciertamente consigue gran parte de ese objetivo.

Sin embargo, algo que no me resulta del todo acertado, son sus bases un tanto rebuscadas.

Sean peras o manzanas, vale la pena jugarlo.



Bonk's Adventure

NIVEL DE RECOMENDACIÓN



Existió en la época de las cavernas un niño con un corazón tan grande como su cabeza, y un alma tan simpática como su sonrisa. Su nombre: **Bonk**, que por parte de **Hudson**

Soft y **Atlus**, hoy engalana esta sección.

EL LEGADO DE UN SISTEMA

Bonk's Adventure es un juego que viene portado a **NES** desde otro sistema: el **PC Engine**, o **Turbo Grafx-16**. En la siguiente página hablaré de los interesantes detalles a este respecto.

Este es un juego de plataformas, con avance en *side-scroll* mayormente. **Bonk** deberá abrirse paso dentro de un prehistórico mundo donde, haciendo uso de su cabeza como si fuera una maza o garrote, habrá de liberar a sus amigos y a la **Prince-za** del influjo dormilón a que el rey de la baba los tiene sometidos y en modalidad "ataque contra **Bonk**".

HOMBRECITO CABEZA DURA

La cabeza dura de **Bonk** es, como se dijo, el arma primaria y, aunque es resistente como la cantera, es de corto alcance, así que habrá que medir con precisión el tiempo de golpe. Opcionalmente, se puede saltar y presionar ataque en el aire muchas veces, con lo que **Bonk** girará y flotará sin lógica, para luego caer (deseablemente) con la cabeza y causar daño, aunque si fallamos y golpeamos el piso en lugar del enemigo, quedaremos unas décimas de segundo desprotegidos. Como sea, esta máxima del ataque es lo que le da reto y atractivo al juego, y cosas tan simples de entender como esto es muchas veces lo que da mejores resultados en juegos del estilo.

GENTE CARNÍVORA

Además de su cabeza, **Bonk** tiene unos dientes muy resistentes que le permiten asirse de las paredes e ir escalando, pero sobre todo esos dientes le servirán para deglutir grandes trozos de carne cruda que le darán desde cierta extensión en sus ataques, hasta invencibilidad limitada. Un detalle a remarcar, dentro de

las reglas del juego, es que no es obligatorio confrontar a todos los enemigos, y como la mayoría de los escenarios son en *side scroll*, lineales, y con plataformas, quedan muy pocos obstáculos a sortear, así que **Bonk** puede pasar esquivando y saltando, haciendo con ello que el juego sea relativamente fácil.

ESTE CALDO YA SE CONDENSÓ

El juego está basado en lo que se presume es la prehistoria, de ahí que los enemigos sean cavernícolas y dinosaurios, la mayor parte de ellos de tamaño pequeño, fáciles de esquivar o golpear, quizás sólo uno que otro serán de tamaño considerable, pero tampoco son difíciles. Los jefes serían entonces los que en esencia le darán a **Bonk** quebradera de coco.

Durante el juego hay también unas flores dormilonas que, al despertarlas con un cabezas o salto, servirán como resorte o soltarán algún condimento que aumenta la energía, y de nueva cuenta, como son abundantes, se puede recuperar energía todo el tiempo.

Hay 5 jefes, los cuales son amigos de **Bonk**, pero han sido hipnotizados por el **Rey Drool**, quien a modo de control les ha puesto algo como un cráneo postizo, de ahí que el punto débil de casi todos los enemigos sea la cabeza. Quizás uno o dos puedan dar algo de problemas, pero eventualmente se les termina venciendo sin tanta dificultad.

En cuanto a la música, se respetaron las melodías principales del juego y, aunque no posean la calidad de las melodías del juego original, se acepta y reconoce su ofrecimiento.

SALVA A LA PRINCE-ZA DE TUS SUEÑOS

Bonk's Adventure para **NES** se exhibe en mármol, pero termina siendo un alabastro, moldeable, sin el carácter ni la consistencia del juego original. Tiene cierta simpatía y bondades, pues como port, diríase que cumple bien, y su aparición en **NES** es todo un suceso dentro de los anales de la consola, sin embargo, extrañamente su factor diversión rueda abruptamente como roca. Quizás pudo haber sido ofrecido con otro tipo de pilares (como su versión de **GB**), y esta prehistoria hubiera sido más palpable.

Bajo la lupa

Por: Tygrus

RECOMENDADO

DALE EL INTENTO

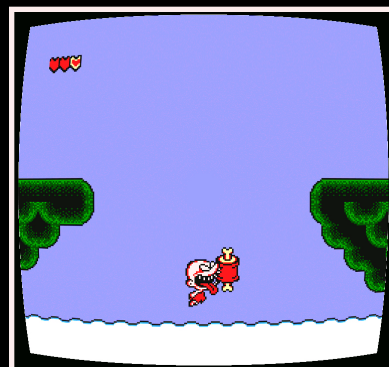
NO RECOMENDADO



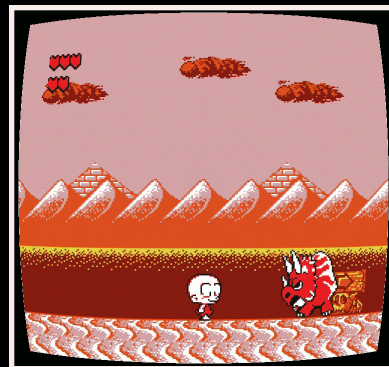
En el hielo, si fallas un ataque, te patinará el coco



El malévolo rey de **Drool** te combatirá en la misma luna



Esta carnita te pondrá todo loco



Los simpáticos dinos del juego complementan bien el entorno

BONK'S ADVENTURE

-- EL FENÓMENO

8 BITS TURBO-CARGADOS

Bonk, llamado en Japón **PC Genjin**, tuvo ese nombre porque al pronunciarse se escuchaba como "**PC-Engine**", con lo cual se promocionaba al mismo tiempo la consola (¿te imaginas a **Sonic** llamándose "**Genesis**"?).

Con secuelas, parafernalia, crossovers, y otros, **Bonk** se perfilaba a ser un símbolo no sólo de la consola, isino de los video juegos mismos!, y aunque en Occidente no tuvo el impacto deseado, en Japón su popularidad fue otra. A la fecha, muchos critican duramente el último título, que fue un remake en 3D para **Playstation 2** y **Gamecube**.

Pero volvamos al pintoresco pasado. Si hay algo destacable de este personaje aparecido en **NES**, **GB**, y **SNES** (esta última sólo en Europa y Japón), es que venía ilusionado desde una consola de otra compañía, la grandiosa **Turbo Grafx-16**, ¿les suena esto conocido de algún otro lado o tiempo?...

ES SÓLO EL HIJO PRÓDIGO, QUE VUELVE A CASA

Durante la primera mitad de los noventa, la pugna entre **Sega** y **Nintendo**, como mejor marca de video juegos, acaparó casi toda la atención del video jugador, y aunque uno hubiera jurado que personajes como **Sonic** nunca aparecerían en una consola de **Nintendo** (o al menos no en aquel 1993-1994), un fenómeno idéntico, en relación a **Hudson** con **NEC** y la propia **Nintendo**, estaba ocurriendo con menor notoriedad, precisamente con el personaje **Bonk** y su arribo a las consolas de **Nintendo**, turbo-catapultado desde la consola **PC Engine / TG-16**. ¿Cómo pasó eso?

Tras algunos años de haber sido lanzada la consola **TG-16**, y tras cerrar su ciclo de vida en EEUU, **Hudson** volvía los ojos a la marca que le había empollado algunos de sus títulos más exitosos, para que así el primitivo **Bonk** hiciera su debut en **GB**, **SNES**, y **NES**.

Si se observa, ello fue sumamente raro, pues **Hudson** y **NEC** eran los que habían creado una consola que, antaño, le hacía la competencia a **Nintendo**, pero se dice que entre ellos siempre hubo, no obstante, un respeto, así como negocios de buena fe, lo que al fi-

nal hizo sostenible dicha relación comercial. Cabe recordar que **Hudson**, junto con **Namco**, fueron las primeras marcas que apoyaron a **Nintendo** con la consola **NES**, debiéndole a embajadores como **Bomberman**, **Adventure Island**, y **Jackie Chan**, entre otros, el que la consola **Famicom** en Japón, y **NES** en el resto del mundo, tuviera más éxito.

LA PRUEBA DEL AÑEJO

Bonk gozó de buena popularidad en Japón, (que no en EEUU), y quizás a la **TG-16** debamos la lógica aquella sobre qué importaba si una consola tenía 8, o 16, o 12 bits turbo-cargados, cuando lo que interesaba realmente era que sus juegos fueran divertidos, y **Bonk's Adventure (TG-16)** tenía madera de serlo. Naturalmente, con lo poco que vendía en EEUU, **Hudson** buscó dar el salto de cabeza de ratón a cola de león por vías de **Nintendo**, en este caso, con el port del juego a las consolas de **Nintendo**.

A nivel técnico, quizás se pensó que **Bonk's Adventure** se amoldaría a los juegos del estilo que, ya para ese entonces, eran grandiosos en **NES** (y que vendería como tal), dícese **Tiny Toons**, **Kirby's Adventure**, o los de la misma **Hudson**. Sin embargo, la versión de **NES**, que si bien conservaba el esqueleto del juego original de **TG-16**, no tuvo la recepción esperada, pese a que la programadora A.I. (los de **Wrath of the Black Manta**) hizo un trabajo decente en sus gráficos y melodías.

Este título es un ejemplo clave sobre el contraste de 2 consolas, una reflexión sobre cuándo conviene hacer un port, y cuándo un replanteamiento, si de por medio hay obstáculos técnicos y creativos a ser zanjados.

La versión de **GB**, en comparativa, cumplía en sus gráficos y melodías, pero sobresalía por ofrecer un rediseño de sus plataformas, nuevos poderes y escenarios, e incluso no censuraba el ver a **Bonk** fracturándose el cráneo conforme iba perdiendo poder.

Mientras títulos como **Ninja Gaiden** o **Double Dragon II** rehicieron el juego original, quizás la historia hubiera sido distinta si **Bonk** para **NES** hubiese seguido el mismo camino. Y quién sabe, quizás hasta un port superior para **SNES**, del original, hubiésemos tenido.



Atrapada entre dos generaciones, la **Turbo Grafx-16** quedó apadrinada por **PC-Genjin**, conocido también como **PC Kid**.



Saltando el tiburón: si el concepto prehistórico ya no funcionaba, qué mejor que evolucionarlo y hacerlo un shooter muy *cool*.

PC-Genjin, o **Bonk**, fue de mis personajes favoritos de niño (incluso más que **Mario**), y es una pena que por lastres comerciales, publicidad, y cosas así, su ofrecimiento infantil servido en plataformas no haya prosperado ni a través de sus secuelas ni de su agradable **RUN**.

Si en algo vale mi opinión, le doy las gracias a sus creadores por haber formalizado su paso por las consolas de **Nintendo**.



Tygrus

Kickle Cubicle

Por: Tygrus

Bajo la lupa

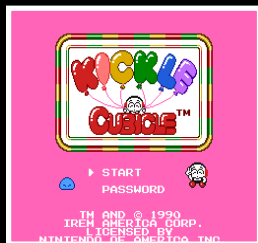


NIVEL DE RECOMENDACIÓN

RECOMENDADO

DALE EL INTENTO

NO RECOMENDADO



Kickle Cubicle o Meikyuu Shima (como fue que varios lo conocimos dentro de algún multijuegos),

es un juego de carácter *puzzle*, de la famosa **Irem** (*The Guardian Legend*, *Metal Storm*), curiosamente venido de un Arcade. Platiquémoslo.

LOS REINOS DE LA FANTASÍA

Kickle se despierta una mañana y se da cuenta que *Fantasy Land* ha sido congelada por el chapucero Rey Hechicero, siendo él (o ella) quien con sus bien puestas orejeras, y su aliento congelante, se dé a la tarea de volver las cosas a la normalidad, y ya con un poco de fama ganada, ayudar a los habitantes en sus respectivos deseos y necesidades.

LOS FRÍOS TALENTOS DE KICKLE

Con su aliento congelante, **Kickle** podrá convertir a los enemigos pequeños en bloques de hielo, acto seguido patearlos hacia el agua para que se transformen en una loseta sobre la cual pueda seguir construyendo camino, con el objetivo de coleccionar todos los bolsos que hay por el escenario (se supone que estos bolsos son ciudadanos de *Fantasy Land* hechos bolso, y tocarlos los desconvierte).

Con el segundo botón del control, **Kickle** construirá de la nada pilares de hielo, que estratégicamente sirven para poner un alto a los bloques de hielo que se patean, con la intención de evitar que precipiten al vacío donde no tendría mucho sentido lanzarlos, y mejor redireccionar su trayectoria para cumplir el objetivo.

EL DESAFÍO DEL JUEGO

En pocos instantes, el primer nivel te pone en contexto con los talentos de **Kickle**, para que de inmediato comiences a disfrutar del juego. Punto.

Hay 4 mundos. Estos son: Jardín, Fruta, Pastel, y Juguete, que cuentan con 17 o 18 escenarios. Si consigues pasarlos todos, se desbloquea un mundo con alrededor de 30 escenarios para experto (en la versión japonesa se puede elegir desde un comienzo), para un total aproximado de 100 niveles.

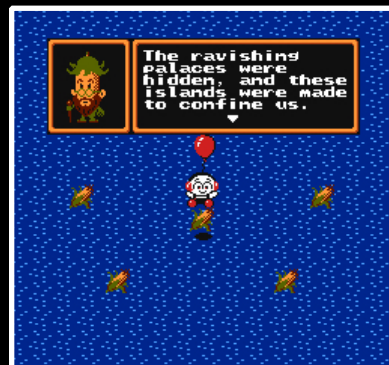
Dentro de los escenarios hay también objetos como manivelas, resortes, pisos sólidos (donde no se puede construir hielo), además de que cada enemigo interactúa de cierta manera con lo que hay presente, y ya con todos esos elementos en pantalla de lo que se trata es de organizar y hacer que ese caos funcione como si alineáramos fichas de dominó, para al final conseguir el efecto deseado.

De esta explicación, remarco la belleza de los niveles para experto, que con elementos tan simples ponen a trabajar la masa gris con gran estímulo, dándote una satisfacción muy grande el resolver tales niveles.

UN JUEGO SOBRE HIELO, MUY CALUROSO

Con un estilo de "**Lolo**", pero en estado de mayor comprensión, **Kickle Cubicle** se vale también de algunos elementos de estrategia de los juegos de "acomodo de cajas" (**Boxyboy**), para culminar ofreciendo diversión venida del *puzzle*, con un alto grado de recompensa.

Kickle Cubicle es apto para todo mundo, versado en *puzzles* o no.



Habitantes convertidos en sanas frutas y verduras



Hora de comerse un pollito



Reacciones en cadena

Si se te dificulta un nivel, pon pausa y así podrás estudiar el escenario con calma, sin tener que perder vidas por el tiempo.

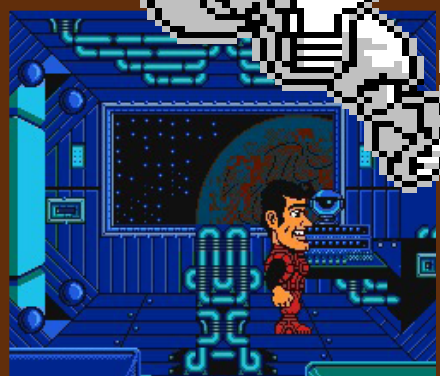
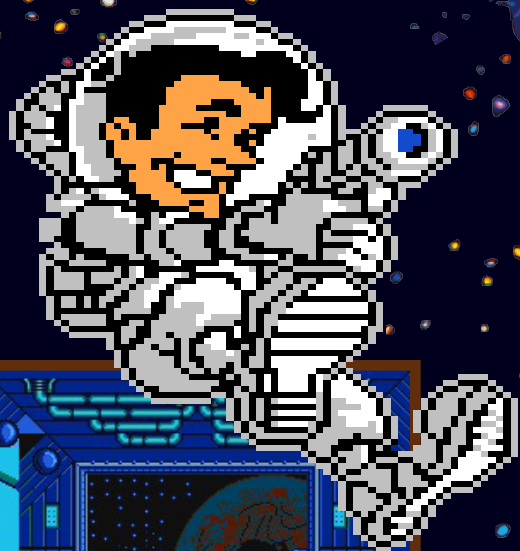
Kickle Cubicle es una propuesta muy buena dentro del género *puzzle*, quizás porque su planteamiento es sencillo, lo que ayuda a que te mantengas ejercitándote mentalmente al tiempo que te diviertes.

Es simplemente excelente.



Tygrus

EN PORTADA



"Fría y calculadora máquina"
Ahora entiendo...

THE ADVENTURES OF

RAD GRAVITY

Tim

En el espacio, lejos del conocimiento del terrícola promedio, suceden toda serie de cosas antigravitacionales e increíbles que nuestros ojos no están aptos para ver, ni nuestros oídos para oír, desde máquinas queriendo colonizar humanos, hasta humanos queriendo colonizar máquinas. Ya no se sabe quién o cómo. Quizás, de entre esta lucha sin cuartel que se lleva a cabo, una tercera síntesis de vida resurgirá y traerá por fin algo de paz al Universo, que tanto lo pide a gritos. Y es aquí donde locura, que se apellida diversión, entra en acción.

Hoy toca hablar de **The Adventures of Rad Gravity**, un título que aspira fuertemente a crear una historia trascendente dentro del altar en el que se consagra la ópera espacial, aunque luego ya no sepa cómo salirse de la camisa de fuerza; pero toda esa ambición es la que lo ha traído hasta la portada de este número. Y cuidado, que su brutal dificultad es un cometa que nadie pudo anticipar hasta que ya estaba en nuestra atmósfera, causando la extinción de los dinosaurios.

Este es un juego que, si bien no es un completo desconocido, tampoco es una joya oculta: es un título como tantos otros de **NES** que te tomará días... semanas completar, y digo completar no porque se requiera llevar a cabo una obligada búsqueda minuciosa de sus ítems y potenciadores, sino porque sólo bien equipado será que podrás hacerle frente a su reto, a sus controles, a sus trampas sin aviso, a sus mecánicas truculentas, y a un sinfín de cosas que no tienen sentido, y que por glitch o deliberadamente por los programadores, te tendrán dando vueltas y vueltas tratando de resolver lo que parece es un problema con el juego mismo.

Sé que algunos pensarán que un juego como este no merece la portada, pero es bueno que juegos así de disparatadamente locos, que pudieron despertar el interés en los jugadores más consumados, encuentren aquí, en **MagazinNES**, su pira funeraria.

The Adventures of Rad Gravity es otro de esos juegos aparecidos en **NES** que dan constancia del porqué la consola tenía juegos no aptos para niños, sino para jugadores masoquistas, deseosos de forjarse al calor de las infernales fosas de Volcania.



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

EL LABORATORIO



Super Mario World



Nombre: Super Mario World
Categoría: Juego no licenciado
Sistema: NES
Fecha: 1995
Hecho por: Hummer Team

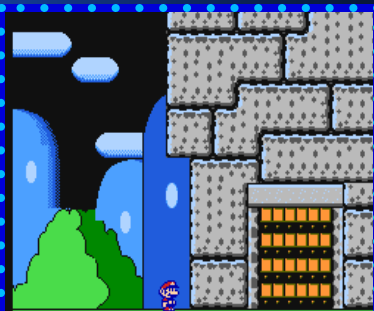
Al igual que pasó con juegos populares como *Street Fighter*, *Sonic*, y otros tantos más, **Super Mario World** de **SNES** fue llevado a la consola **NES** por una marca que pirateaba licencias en aquella postrimería del siglo XX.

El nombre de esta marca (de la que conven-
dría hablar por separado en un número futuro)
es **Hummer Team**, los mismos de juegos pira-
tas famosos como **Somari**, **Kart Fighter**, **Fi-
nal Fight 3**, entre muchos otros
más, dispersos entre los multi-
juegos para *Family* o **Famicom**.

Hablando de **Super Mario World**
para **NES**, muchos recordamos
en primer lugar y a la hora de ju-
gar, aquellos gigantescos sprites
como el del *Bullet Bill* al inicio del
primer nivel; bueno, en este jue-
go ese tipo de *frames* han sido
reemplazados por, ejemplo, tres
flamas de fuego avanzando hacia
nosotros (*Podoboos*).

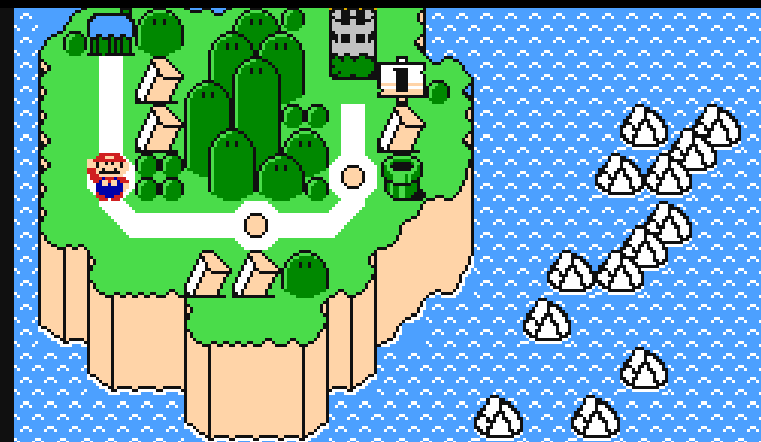


Con parpadeos, pero el horrible Bowser
aparece en su "carro payaso"



Bella recreación de las entradas
(por ahí atrás viene Yoshi)

Con esa idea presen-
te, que nos prepara
para entender el jue-
go en términos de li-
mitantes técnicas, al
instante se compren-
de que no hay efectos
de rotación, escala,
transparencias... cero
de esa blasfemia. Bá-
sicamente aquí tene-
mos un juego de esce-



El juego cuenta con los mapas del juego original, lo que le da mayor
realce y credibilidad a este port pirata

narios "planos", sin ningún chiste o intento por
hacerlo destacar de alguna otra forma (parala-
je, digamos), aunque si de algo
sirve, el acierto en los colores es
bueno.

En relación a la movilidad, pre-
senta serios problemas, en pri-
mera porque el ritmo del avance
es lento, y lo es más aún si hay
diversos personajes en pantalla,
¿recuerdas esa fila de *Koopas* en
un montículo listos para que les
lanzases un caparazón y hacer
una vida? aquí significa ralentiza-
ción garantizada.

Mario da saltos muy altos, pero el avance ha-

cía adelante
es poco y cae
flotando, por
lo que hay
que ser muy
preciso para
sortear preci-
picios o atinar
a caer sobre
el objetivo, y
si bien atinas



Caídas o subidas están ocultas tras estos
gobelinos similares a los del juego original

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

EL LABORATORIO

Super Mario World



a caer sobre un *Koopa*, no hay rebote, pudiendo ser dañado por ese detalle, además de que si eres dañado no tendrás instantes de invencibilidad, sino al contrario, en algunos casos no puedes dañar al enemigo, y él si puede hacerlo.

Se puede dar el salto con giro (*spin*) al oprimir arriba más el salto, y aunque funciona las más de las veces, las cajas de colisión dependen de los enemigos, y no del salto en sí.

Cuando se avanza y salta entre plataformas, el escenario se desplaza hacia arriba o abajo para dar foco a **Mario**, lo que hace que no veamos si caeremos sobre una base o el vacío, un defecto que al principio parece no importar tanto, hasta que llega a importar tanto que frustra.

La parte clave de este **SMW** para **NES** es el uso de **Yoshi** (que no me oigan en PETA que me refiero a Yoshi como un objeto). El juego se congela por unos instantes cuando el cuadrúpedo (bella criatura del señor) hace acto de aparición, que sumado a lo lento que es el avance ya es decir que hay que ser paciente. Una vez que se le monta la movilidad es buena, y hasta útil el ir sacando la lengua para engullir enemigos, pero muy pronto se acaba el gusto, ya que de nueva cuenta el juego se hace más lento, o el constante abuso de *frames* en pantalla comienza a

desfigurar las formas (*glitches* visuales).

El juego cuenta con un mapa del que destaca su congruencia con el de **SNES**, y si bien es un detalle muy padre, sólo consume tiempo entre un nivel y otro.

Dentro de las mansiones y los castillos, de nueva cuenta impera otro tipo de física, por ejemplo, en los enrejados donde **Mario** se trepa cual araña, hay que estar bien posicionado para no ser dañado o por si se quiere tumbar a los *Koopas*, y si queremos dar un salto no hay que oprimir ninguna dirección o el salto será imposible. Casi olvido decir que la capa, esa que nos hace volar, aquí sólo permite dar un mega salto por el cielo, y aterrizar ya tú sabrás cómo y dónde, pues no se puede controlar (ni flotar) de modo adecuado.

En cuanto a la música, con el simple hecho de intentar copiar la del juego original, ya deja de entrada muchos intervalos de sonido-silencio sin dimensión, y sin acompañamiento resulta más confuso, predominando los "rinnineos" donde se presiente que ni siquiera se usaron los canales de sonidos estándar, peor aún porque la música se intercala con los efectos de sonido, y resulta difícil saber si el sonido fue por parte de la melodía o por parte del efecto de sonido.

En resumen, **SMW** para **NES** es la prueba irrefutable del porqué **Nintendo** dijo "paso", considerando el detrimento a la marca que algo así hubiera supuesto, o el reto tan grande a que se habrían enfrentado los programadores para hacerlo funcionar. Mejor por la paz.



Soy el mapa, soy el mapa, soy el mapa.
¿Cómo me llamo?



MEGAMAN THE WILLY WARS

Recientemente se ha anunciado el relanzamiento del juego "**Megaman -The Willy Wars**", que viera la luz en suelo Europeo para la consola **Megadrive**.

Debido a que este juego salió sólo en Europa, se cotizaba alto en América. Pero ahora, gracias

al relanzamiento, muchos jugadores y coleccionistas podrán hacerse de esta versión física del juego, pues **Capcom** lo pondrá a la venta a través de sitios como **Limited Run Games**, o **Retro-bit**.

Esta versión (edición de colección) incluye el juego en formato cartucho para **Sega Genesis**, una serie de cartas lenticulares, un librito de *stickers*, un mini poster de doble cara, y desde luego la funda plástica idéntica a las de los cartuchos de **Megadrive/Sega Genesis**. Su costo es de 70 usd.

MAS ROSTROS DEL PASADO A FUTURO

Como pasa con **Megaman**, y con la popularidad de los juegos retro en días presentes, una serie de nuevos títulos para la consola **NES** han visto la luz.

Títulos como **Battletoads**, **Shadow of the Ninja**, **Star Wars**, han sido relanzados en su versión física para la consola **NES**. Eso sin contar algunos de los juegos homebrew que constantemente siguen saliendo al mercado, como **Micro Mages**, **Dead Tomb**, entre otros.

Así que si pensabas que tu consola **NES** era ya una pieza de museo, olvídale amigo, pues siendo ahora este mercado para un público adulto con poder adquisitivo (y coleccionista), es altamente probable que esta tendencia siga por muchos muchos años más.

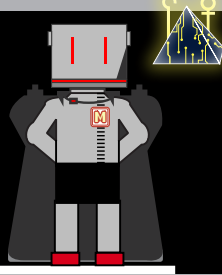


SIGUE LA MEGALOCURA



La comunidad de **Megaman** es una de las más activas y revolucionarias cuando se trata de *fangames*, *hacks*, traslados, etcétera, no por nada **CAPCOM** concedió hacer y regalar el juego **Street Fighter X Megaman** para complacer a sus seguidores.

Bien, como el club de fans es así de activo, algunos se han dado a la tarea de hacer un "*de-make*", una conversión a estilo **8** o **16-bits** de ciertos juegos queridos, como **Megaman VII** de **SNES** o **Megaman VIII** de **Play Station**. En un futuro próximo conviene hacer un artículo con los pormenores de este gran fenómeno, imantente atento!



TRUCOS

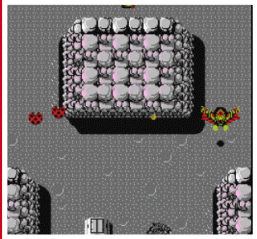
Passwords



Ikari Warriors II



VIDAS INFINITAS

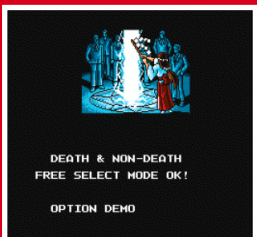
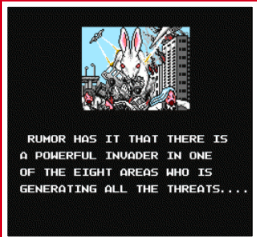


Cuando pierdas, y antes de que se ponga la palabra GAME OVER, oprime A, B, B, A, y como por arte de magia tu personaje volverá al juego con una nueva vida.

Repítelo cuantas veces quieras a modo de tener vidas infinitas.

GUN NAC

INVENCIBILIDAD



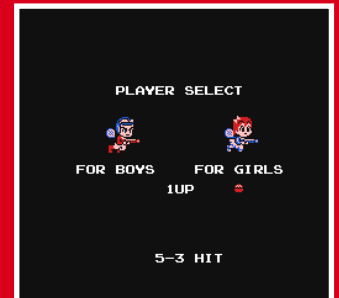
Deja correr la introducción y mantén oprimidos los botones A y B, hasta que aparezcan las palabras "Death and Non-Death Free Select Mode ok!". Ahora en la pantalla principal elige la opción "Configure System", y desde ahí podrás habilitar y deshabilitar la opción de invencibilidad.

SELECCIÓN DE NIVEL



En la misma pantalla de "Configure System", elige la melodía no. 5 del Sound Test, la cual es la llave que te permite desbloquear el nivel en el que quieras comenzar.

INSECTOR X



SELECCIÓN DE NIVEL

Entra a las opciones, posíciónate en la palabra EXIT, presiona derecha, luego izquierda. Comienza un juego, y en la selección de personaje oprime **ARRIBA** para ir seleccionando nivel, y **ABAJO** para activar o desactivar el modo "NO HIT" (tramposín).

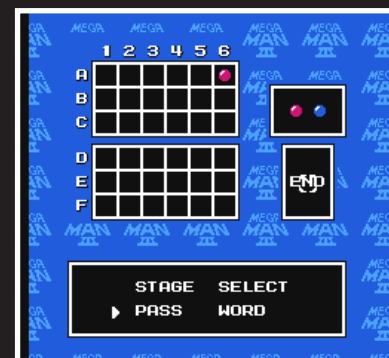
MENSAJE SECRETO

Entra a las opciones, posíciónate en la palabra EXIT, presiona DERECHA 35 veces, luego IZQUIERDA 1 vez, y aparecerá un mensaje.

Megaman III

9 TANQUES DE ENERGÍA

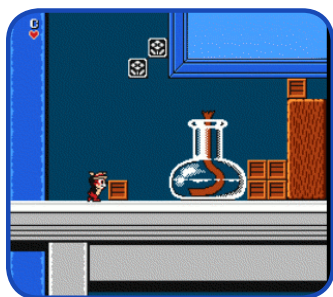
Al comenzar a jugar elige la opción de *password*, e introduce una bolita roja en la coordenada A6. Empieza un juego, y ahora tienes 9 tanques de energía en reserva.



Glitches y Descubrimientos



Chip and Dale



Cuando haya transición de una pantalla a otra, sostén una caja y mantén la dirección del control al frente, así, cuando Chip

o Dale aparezcan en la otra pantalla, lo harán con las manos vacías, pero como si sostuvieran una caja invisible.

Felix The Cat

He aquí la ubicación de algunas vidas secretas. Dispara a las nubes.

Nivel 4-2



Nivel 4-3



Nivel 9-1



Nivel 6-2



Nivel 7-1



Nivel 9-2

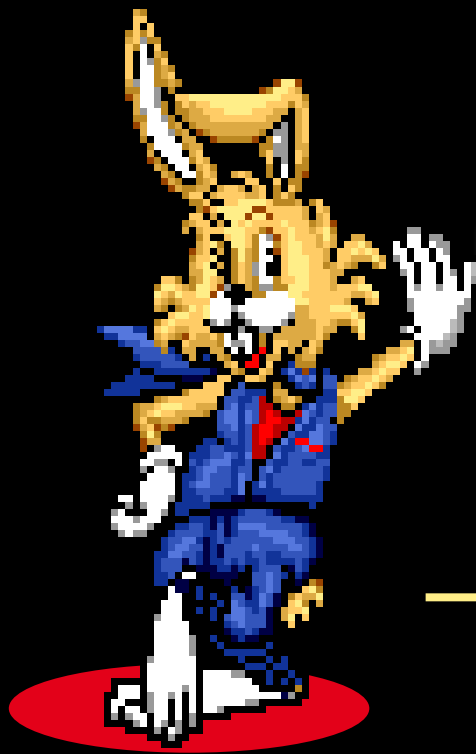


Nivel 7-2



Nivel 8-1





TECMO

Tiempo al tiempo

INTRODUCCIÓN

De la limpieza de oficinas, al negocio de los video juegos, **Tecmo** fue una compañía que, con paso lento pero seguro, se fue ganando su lugar en el medio al ofrecer productos de calidad, haciéndonos sentir la emoción con cada uno de sus juegos tan pronto estuvieron a la venta.

En esta **Marca Registrada** abordamos algunas curiosidades, parte de su historia, sus juegos, y otros detalles.

Bienvenidos a esta sección, con esta marca que hoy por hoy sigue viviendo a través del famoso "**Team Ninja**", nombre de buen agüero que siempre le ha traído prosperidad.

Tygrus

TIEMPO AL TIEMPO

Tecmo se funda en 1967, pero sería hasta 1969 que se constituiría como compañía de video juegos, bajo el nombre de **Tehkan International Corp**, contracción del nombre pasado de esta compañía "**Teikoku Kanzai**", de donde se desprende asimismo parte de su filosofía, algo así como tomarse el tiempo para permitir que se concreten procesos, y que los cambios que ocurran sean positivos.

Esto, si bien suena estimulante y conveniente, sería sólo con los años y el ejemplo de su paso por el rubro de los video juegos, lo que daría una mejor idea sobre lo que **Tehkan** o **Tecmo** quería decirnos con ello.



TECMO, LTD.

1986 - 2010

TECMO

Aportaciones importantes:

Escenas cinemáticas o "cinemas display".

Sumario

15 JUEGOS DE NES:

7 de deportes

3 de Ninja Gaiden

3 de Puzzle

1 Plataformas/acción

1 Shooter

6 Juegos exclusivos de Famicom

Marcas afines

Nintendo

Koei

Hudson Soft

BIOGRÁFICOS DEL VIDEO JUEGO

Masato Kato

Masato Kato es uno de los rostros más conocidos en relación a **Tecmo**, aunque algunos de sus logros hayan sido como *Freelancer*, más que por ser parte de **TECMO**.

Sus aportes tienen que ver con la programación de gráficos, sprites, y animaciones, así como ciertos elementos visuales para presentar la acción, en juegos como **Captain Tsubasa (Tecmo Cup Soccer)**, y la saga **Ninja Gaiden**.

Como director, desarrollador, y escritor, se le atribuye parte de la historia de **Ninja Ryukenden (Ninja Gaiden)**, a la par de ser director de algunas de esas mismas secuencias animadas, salidas un tanto del anime convencional.

En los créditos de algunos juegos usa el mote de "**Rummaru**" o "**Runmal**", como algunos personajes de la saga **Nobunaga's Ambition**. Lo que son las cosas, años después **Tecmo** se fusionaría con **Koei** (los de **Nobunaga's Ambition**) para dar lugar a **Koei Tecmo Games Co, Ltd.**

Más hacia nuestros días, se le atribuye la historia del juego **Chrono Trigger**, durante su paso por **Square**.



ARCADES DEL SIGLO XX



Pleiads, 1981

Sería en 1984 cuando **Tehkan** lanza un par de bombazos: **Bomb Jack**, y **Star Force**, ambos portados más tarde a la consola **NES** (**Bomb Jack** como **Mighty Bomb Jack**).

Para 1986, otro par de juegos consiguen llamar la atención del público, ahora sí bajo el nombre mudado de **Tehkan** al de **Tecmo**: **Solomon's Key**, y **Rygar**.

En 1987, **Tecmo** anota otro *touchdown*, con su título **Tecmo Bowl**, así como un *shooter* matamarcianos (en vertical, o vista aérea) bien recibido, de nombre **Gemini Wing**.

Para 1988 tenemos la secuela de **Tecmo Bowl**, así como otro *shooter* ahora en horizontal, de un juego de mediana aceptación, llamado **Silkworm**, y sobre todo este año llega a nosotros el famoso **Ninja Gaiden**, un título orientado al *Beat'em Up* y la acción rápida, antes que a las plataformas, acción y aventuras, de sus versiones caseras que, en paralelo, llegaban al mercado como para satisfacer la demanda venida de todos lados (quizás por lo populares que eran las cintas de artes marciales en esa época), consiguiendo ciertamente un éxito rotundo tanto en los salones *Arcade* como en versiones caseras.

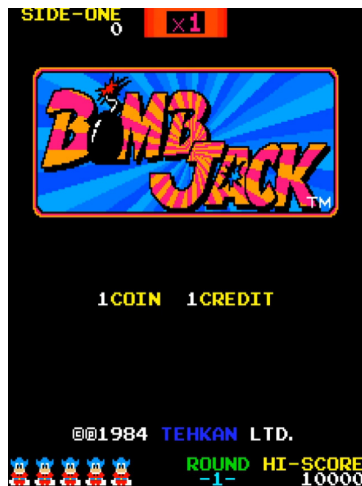


Guzzler, 1983

Tehkan se inicia dentro del sector de las maquinitas tragamonedas, como varias compañías de video juegos, quienes veían aquí una mina de oro a explotar.

Su primer juego arcade data de 1981, llamado **Pleiads**, que luce algo así como un clon del famoso (y exitoso) **Phoenix** de **Amstar Electronics** de 1980.

A este juego le seguirían títulos como **Swimmer** y **Space Tank**.



Bomb Jack, 1984



Ninja Gaiden, 1986

Como cerrando un ciclo, para 1991-1992, y sin quitar el dedo del renglón en cuanto a los *shooters* tan gustados en Japón, **Tecmo** funge como publicista de excelentes exponentes del género como **Vimana** (programado por **Toaplan**, experto en *shooters* como **Tiger-Heli**, **Zero Wing**, **Truxton...**), **Gunnail** (de **NMK**), y el broche de oro a su famosa saga **Star Force**, con el juego **Final Star Force**.

Y cómo no, en cuanto a deportes, algo así como una despedida a esa buena época llega con el juego **Tecmo World Soccer '96** desde la **Neo Geo**, juego que compite de algún modo con el **Super Side Kicks 3** de **SNK** (si no es que lo hace con los tres juegos de esa franquicia tan aclamada).

En lo que resta del siglo, su primer juego de **Dead or Alive** ve la luz en los salones *Arcade* en 1996, convirtiéndose con el tiempo en una saga que, al día de hoy, sigue siendo popular y piedra angular del **Team NINJA**.



Final Star Force, 1992

LA ESTRELLA DEL JUEGO



En **MagazinNES No. 17**, Bajo la Lupa, se habló de un importante evento por parte de **Hudson Soft** allá en Japón: **Caravan**.

De ese evento se desprendió un juego de **Super Famicom** llamado "Caravan Collection", que incluía los tres juegos de **Famicom** relativos a ese evento: **Star Soldier**, **Star Force**, y **Hector '87** (o **Star Ship Hector** en el resto del mundo).

La estrella de este momento es el juego **Star Force**, que fue desarrollado por **Tecmo**, quienes a su vez lo publicaron en el resto del mundo.

Como se vio líneas arriba, durante sus correrías como **Tehkan**, **Tecmo** programó el matamarcianos de nombre **Pleiads**, lo que le ganó respeto venido de otras marcas, y con ello en su haber la recomendación para seguir haciendo *shooters* para su ahora hermana **Hudson Soft**.

Ciertamente **Star Force** tiene una fuerte influencia de juegos como **Star Soldier** (y algunos otros que ostenten la palabra "Star"), esto porque **Tecmo** trabajó en esta serie, mientras que **Hudson Soft** la publicó.

INFORMATION FROM TECMO

DISCOVER THE MYSTERIES
OF THE UNEXPLORED REGIONS
OF A DISTANT GALAXY
WITH THE ADVENTURES
OF

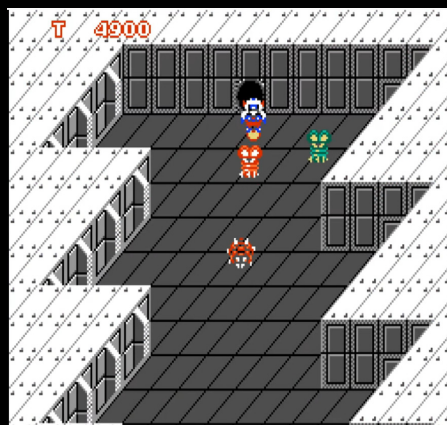
SUPER STAR FORCE
COMING SOON!

Mientras que **Hudson Soft** lanzara en Japón una secuela llamada **Star Force: Jikuureki no Himitsu** en 1986, en el resto del mundo se vería la que es algo así como la precuela, llamada simplemente **Star Force** (1987), y quizás se tenían planes de ese mismo año o al año a venir, lanzar ahora sí el juego Japonés (**Super Star Force**), como bien lo anuncia el juego **Star Force** casi al final.

Desafortunadamente, la secuela no saldría de Japón, y aunque mucho del juego sigue siendo un *shooter*, curiosamente incluye secciones tipo aventuras/acción donde se siguen conservando elementos de *shooter* del personaje yendo a pie.



Star Force, NES



Super Star Force:
Jikuureki no Himitsu,
Famicom

TOMATO

Tomato Ltd. es el nombre ficticio de la compañía que existe dentro del (universo) video juego "**Retro Game Challenge**" para **Nintendo DS**.

En este juego, la compañía **Tomato** hace un homenaje al juego *Galaga*, presentando un título de nombre **Cosmic Gate**, y también hace un homenaje tanto a un evento *Caravan*, como a los juegos **Star Soldier** y **Star Force**, con su título de idénticas características llamado "**Star Prince**".

Vaya modo tan increíble y original de referenciar un juego dentro de otro juego.



NINJA FIVE-O Y SUS ALLEGADOS

Si los juegos de ninjas son lo tuyo, te invito a probar **Ninja Five-O** (o **Ninja Cop** en Japón) para **GBA**, así como otros excelentes juegos del estilo como **Super Shinobi** (sin licencia), **Shadow of the Ninja/Blue Shadow** (ambos para **NES**), y **Shinobi** para **Nintendo 3DS**, juegos que conservan mucho de ese sentimiento hallado en la famosa trilogía de **Tecmo**, **Ninja Gaiden**.



JACKEY THE JACK RABBIT

Hablar de **Tecmo** es hablar también de su mascota archirreconocida, quizás porque aparecía en la portada de varios de los juegos de esta compañía, sí, ese conejo optimista que normalmente se le ve distendido y guiñando un ojo.

Se dice que un juego de plataformas de nombre **Jackey the Jack Rabbit** fue desarrollado por la misma **Tecmo** para varias plataformas.

Y bueno, no sólo en este juego hacía acto de aparición, pues también en otros juegos, como **Bad News Baseball**, hace uno que otro cameo.



Se ha llegado a decir que la intención de **Tecmo** era, con el tiempo, hacer que **Jackey** compitiera contra el **Sonic** de **Sega**, y un tal **Mario Bros** de domicilio conocido.

¿Te parece que este simpático conejo les hubiera ganado la carrera?



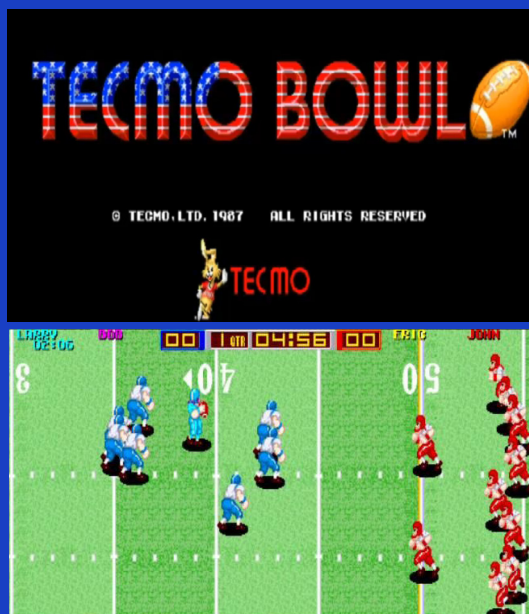
CAMEOS



Así como **Konami** hace alusión a sus juegos dentro de otros de sus propios juegos, **Tecmo** nos muestra algunos de sus personajes haciendo cameos intercompañía. ¡Vaya con los detalles!



TECMO Y SU ESTRELLA MÁS RADIANTE DE LOS DEPORTES



Antes de la llegada de los legendarios juegos de **Madden** a la consola *Genesis/Megadrive*, los fans del *Football Americano* soñaban con un juego a la altura del sentimiento.

Viendo esa oportunidad y ese mercado, en 1987 **Tecmo** lanza para *Arcadia* su título **Tecmo Bowl**, que presentaba personajes bien definidos y algo caricaturescos, y aunque no había tanta fluidez como en otros juegos, se volvió un juego apetecible y gustado por los amantes de este deporte, por la buena recreación (realismo) que hacía del mismo.

Tiempo después, en 1989, **Tecmo** llevaría a los hogares una versión para **NES** de este juego, que más temprano que tarde se volvería todo un *hit* (en suelo estadounidense sobre todo), y aunque se podría pensar que es lógico porque en EEUU se desayuna, come, y cena *Football Americano* (tanto como *Baseball*), el juego en sí patenta un gran logro a nivel técnico, aunado a su factor diversión y su emotividad, aunque no cuente con el realismo de la *Arcadia*. Esto es de resaltar, porque incluso para quienes no conocíamos las reglas del deporte, y nos acercamos a probarlo, nos encontramos un estupendo juego

de deportes, quizás el mejor juego de deportes para la consola, luego de **Punch Out!**

A la fecha, hay fans que hacen parches y alteran la *rom* del juego para incluir alineaciones más actuales, y así tener sus jugadores favoritos, en este título por el que no pasan los años.

"TECMO BO" Y SU DASH DE 40 YARDAS EN 4.13 SEGUNDOS



Bo Jackson es toda una leyenda del deporte, por haber destacado tanto en el **Baseball** como en el **Football Americano** (ahora quizás comprendas por qué **Michael Jordan** quería seguir una trayectoria afín).

Es por ello que en los video juegos de deportes no podía faltar este gran atleta, y **Tecmo** supo que como al público estadounidense le gustaban estos deportes, y adoraban a estrellas como **Bo Jackson**, su inclusión era obligatoria tanto dentro de los juegos de **Football** como de **Baseball**.

Como dato curioso, **Bo Jackson** fue nombrado el mejor atleta de los video juegos, al punto que se le conocía con el mote de "**Tecmo Bo**" dentro del juego **Tecmo Super Bowl** para **NES** de 1989.

Pero me desvió gente, el caso es que, **Hidehisa Yamaguchi**, Jefe del proyecto de **Tecmo Super Bowl**, no pretendía recrear el **Football Americano** de modo real, sino que quería presentar a los jugadores en un estilo cinematográfico, como de super héroes, haciendo uso de elementos visuales como los vistos en **Ninja Gaiden**, para inyectar dramatismo, así que dejó el proyecto en manos del director **Shinichiro Tomie** y el programador **Akihiko Shimoji**. El mismo **Shinichiro** era un atleta y le gustaba el **Football Americano**, pero ni él ni el programador sabían exactamente esa relación entre las reglas del juego, las posiciones y sus estrategias, sólo buscaban darle carisma a los jugadores, aunado al hecho de que en la televisión **Shinichiro** vio algo que lo dejó atónito, el jugador **Bo Jackson**, y fue así como el súper atleta fue incluido dentro de la alineación de **Super Tecmo Bowl**, como el mejor jugador del juego, imparable, con todo y su legendario récord corriendo 40 yardas en 4.13 segundos

Así que ya sabes, si quieres ir a la segura en **Tecmo Super Bowl**, nada como escoger a los *Bucaneros de Los Angeles*, y su súper corredor **Bo Jackson**.

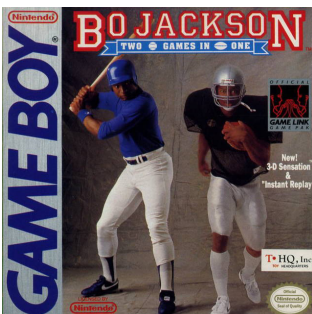


TOUCH DOWN!
BO JACKSON

LOS ANGELES RAIDERS				RB			
34-BO JACKSON				PHYSICAL CONDITION: AVERAGE			
RUSHING		RECEIVE		KR		PR	
ATT.	0	NO.	0	NO.	0	NO.	0
YDS.	0	YDS.	0	YDS.	0	YDS.	0
AVG.	0.0	AVG.	0.0	AVG.	0.0	AVG.	0.0
TD.	0	TD.	0	TD.	0	TD.	0
ABILITY							
RUNNING SPEED				38			
RUSHING POWER				69			
MAXIMUM SPEED				75			
HITTING POWER				31			
BALL CONTROL				81			
RECEPTIONS				19			

UN ATLETA PARTIDO EN DOS

Para seguir la nota de *Bo Jackson*, y en virtud de ser un buenazo para los *touchdown* tanto como para los cuadrangulares, este atleta aparecería tiempo después en su propio juego para **Game Boy**, llamado **Bo Jackson Hit and Run...** iporque eran 2 juegos con el mismo super héroe de los deportes!



Para qué queremos a la *Liga de la Justicia*, si tenemos a *Bo Jackson* de nuestro lado.



"No buscábamos apego a la realidad,
a la hora de crear **Tecmo Super Bowl**"

– Hidehisa Yamaguchi

LISTA DE JUEGOS

NES

Mighty Bomb Jack
Solomon's Key
Rygar
Star Force
Tecmo Cup Soccer Game
Ninja Gaiden
Tecmo Baseball
Tecmo Bowl
Tecmo World Wrestling
Bad News Baseball
Ninja Gaiden II: Dark Sword of Chaos
Ninja Gaiden III: Ancient Ship of Doom
Tecmo Super Bowl
Fire'n Ice
Tecmo NBA Basketball

FAMICOM

Super Star Force: Jikuuureki no Himitsu
Tsuppari Oozumou
Captain Tsubasa II: Super Striker
Obocchama Kun
Kyatto Ninden Teyandee
Radia Senki: Reimei Hen



MIGHTY BOMB JACK

Año: 1986
Género: Plataformas/
Puzzle / Laberinto

Venido del arcade del mismo nombre, en **Mighty Bomb Jack** tenemos un juego con unas mecánicas de limpiar pantallas estilo laberinto, aunque con aspectos de avance y de gravedad, al tener que usar nuestro enmascarado héroe una graciosa y estorbosa capa, y haciendo uso de técnicas de salto y paracaidismo. Es un juego clásico, de culto, y con la idea pretenciosa de entender la física de su propuesta para gozarlo y no desesperarse.

SOLOMON'S KEY

Solomon's Key nos introduce en un castillo donde hay que liberar unas hadas en cada una de las habitaciones.

Siendo un *puzzle*, el personaje usa una varita mágica para crear y destruir ladrillos, a fin de hacer bases u obstáculos a conveniencia, en el afán de conseguir la llave y abrir la puerta.



Para ser de 1986, es un digno exponente del género.

Año: 1986
Género: Puzzle

FIRE'N ICE

También conocido como **Solomon's Key 2**, **Fire'n Ice** usa ahora los elementos del fuego y el hielo para en base a ellos ofrecernos un *puzzle* donde, en la pacífica isla del hielo, los monstruos de fuego han decidido vacacionar.

Es divertido, y se nota un progreso en gráficos (ahora caricaturescos) e ingenio, en relación a su antecesor. Algo así como una joya oculta.



Año: 1992
Género: Puzzle

Rygar

Año: 1987
Género: Plataformas,
avance side scroll



Rygar fue el primer exponente de **Tecmo** en cuanto a plataformas y aventuras de side scroll, antes de la llegada de **Ninja Gaiden**.

Haciendo uso de su escudo-látigo retráctil (?), el héroe se debe batir contra toda serie de monstruos que se regeneran con tantito avanzamos o retrocedemos la pantalla.

Un buen juego, al cobijo de los estándares de su año.

Star Force

Año: 1987
Género:
Shooter



El primer shooter de **Tecmo** para **NES** fue también un trabajo conjunto al lado de su hermana **Hudson Soft**, promovido dentro del evento competitivo **Caravan** (a nombre de **Hudson**), para satisfacer a esos amantes del género.

Es un *shooter* donde importan los puntos, así que prepárate para esos furiosos 16 disparos por cada segundo de juego, si quieres hacer historia.

Es medianamente entretenido, un clon de **Star Soldier**, por si eso te asusta pero te gusta.

Tecmo Cup Soccer Game

Año: 1988
Género: Deportes



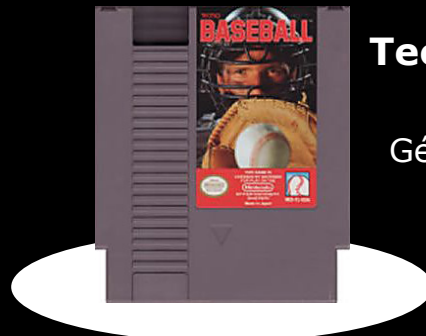
El juego de los *Súper Campeones*, o el **Captain Tsubasa**, fue uno de los primeros éxitos rotundos de **Tecmo**.

Con cinemas display, y un sistema de juego que por momentos hace pensar en un **RPG** (árbol de decisiones para pasar o tirar el balón), recrea el balón-pie como ningún otro, algo muy riesgoso, pero sobrado en originalidad.

Para muchos, este es uno de los mejores juegos de **Tecmo**, toda una osadía al deporte hecho video juego.

Tecmo Baseball

Año: 1989
Género: Deportes



Y del Soccer y el Football Americano nos saltamos al **Baseball**.

En este título observamos al bateador al fondo y de frente, como intentando probar este ángulo en lo que a juegos de baseball se refiere (que por lo común tienen una vista detrás del bateador).

El juego está bien pero, para algunos, los *Bases Loaded* de **Jaleco** lo hacen mucho mejor. En gustos se rompen géneros.

Ninja Gaiden

Año: 1988, 1990, 1991
Género: Side scroll hack
and slash / plataformas



Ninja Gaiden o **Shadow Warriors** (como se le conoció en Europa), nos viste con el uniforme del ninja *Ryu Hayabusa*, en su paso por la consola **NES**, resolviendo en cada uno de sus 3 capítulos una historia atrapadora, con exuberancia plataformera, cinemas display, buena música, y mucho espadazo.

La saga, que conserva en esta trilogía la mayor parte de su motor gráfico, distingue perfectamente no obstante cada título entre sí, haciendo que cada uno de ellos se palpe y se disfrute bajo sus propios estándares (controles, sistema de continuos, niveles, etc).

No por nada esta fue una de las mejores trilogías de la misma consola **NES**, existiendo hoy en día bajo el ala protectora del **Team NINJA**, en consolas de nueva generación.

Hubo un recopilatorio de esta trilogía para **SNES**, de ello te puedes enterar en el **Reportaje Especial** de este número.



Tecmo Bowl

Año: 1989
Género: Deportes

Qué decir sobre el monarca de los juegos del **Football Americano** para **NES**. Aunque **Tecmo Super Bowl** es superior en muchos aspectos, el primer juego de este deporte marcó un antes y un después.

Entretenido, pero adictivo, y muy divertido.

ROBOT NINJA HAGGLEMEN 3

Así como *Star Force* tuvo su homenaje con *Star Prince*, dentro del juego **Retro Game Challenge** para **DS**, la saga **Ninja**



Gaiden no se podía quedar atrás, con el título ahí mismo incluido de nombre **Robot Ninja Haggleman 3**, un juego súper recomendado en etilo **8-bits**, que funciona como sucesor espiritual de los juegos de *Ryu Hayabusa* de **Tecmo**.





Tecmo World Wrestling

Año: 1989
Género: Deportes

¿Cómo se hace para llenar un gigantesco ring de lucha sin tener que sacrificar velocidad y tamaño de personajes? Lo haces con un elocuente comentarista que nos platica lo que está sucediendo dentro (y fuera) del ring.

Con una selecta plantilla de luchadores con técnicas especiales, y momentos dramáticos cuando se está por someter al contrincante, este es para muchos el mejor juego de lucha libre de la consola. Y con creces.



Bad News Baseball

Año: 1989
Género: Deportes

Bad News Baseball vuelve al estilo clásico de vista detrás del bateador, en el deporte "mocho" (pelota base).

Lo que lo hace divertido es, como en otros juegos de **Tecmo**, la inclusión de escenas semi animadas cuando se trata de robar la base, o se hace un home run, etcétera.

Es un juego que cumple bien, y tiene animalitos por aquí y por allá (por ahí verás a la mascota de **Tecmo**), lo que le da caracterización y ánimo.



Tecmo Super Bowl

Año: 1991
Género: Deportes

Tecmo Super Bowl, que funge como la secuela de aquel grandioso **Tecmo Bowl** de 1989, es el juego que le hace los mejores galanteos al **Football Americano** desde la consola **NES**.

Con una música festiva, una agilidad al jugar que te mantiene con las manos ocupadas, un incremento de jugadas de dónde echar mano, así como una plantilla de jugadores renovada, y aderezado todo ello con cinemáticas, qué más se puede pedir. Este juego consagró a **Tecmo** como rey de los deportes en **NES**.



Tecmo NBA Basketball

Año: 1992
Género: Deportes

Con los *Toros de Chicago* en todo lo alto, **Tecmo** se despidió de los deportes en **8-bits** con este título, el único juego de **Basketball** licenciado por la **NBA** para **NES**, algo casi obvio dado el talento de **Tecmo** para clavarla en los deportes.

El juego cuenta con una perspectiva horizontal de la cancha con los 10 jugadores en buen tamaño, no obstante, hasta el *gameplay* del primitivo *Double Dribble*, o el humorístico (e imbatible) *Arch Rivals* de *Rare*, la pusieron difícil para que este título se cumpliera por todo lo alto.

FAMICOM EXCLUSIVOS



Super Star Force: Jikuureki no Himitsu 1986

Shooter de naves (en vertical) que se alterna con un estilo de exploración y búsqueda, con su personaje yendo a pie. Secuela de **Star Force**.



Tsuppari Oozumou 1987

Juego de **Sumo** que estriba en dar empujones, manotazos, hacer llaves a calzón puesto, y otras técnicas al contrincante, todo para sacarlo del *dohyo* y ganar.



Captain Tsubasa II: Super Striker 1990

Secuela del primer juego de **Tecmo Cup Soccer Game**. Se nota una mejora en sus animaciones y, sigue siendo tan fabuloso como su primera parte.



Obocchama Kun 1991

En este juego de tablero-turista, nuestro personaje debe coleccionar items y devolverlos a las casillas que le sea indicado, debiendo hacerlo antes que el competidor. Raro como *Kyonshi*.



Kyatto Ninden Teyandee 1991

Juego de plataformas y aventuras de los *Gatos Samurái*. Este es el juego más famoso de la marca no aparecido en el resto del mundo. Plataformas, variedad, y un sólido *gameplay*.



Radia Senki: Reimei Hen 1991

Un popular *RPG* que, además, al ser hecho por **Tecmo**, incluye las obligadas escenas display. Para unos, este es un *RPG* que se adelantó a su época, y que se sostiene muy bien hoy en día.

TECMO TEAM NINJA

Team NINJA nace en 1995, como una subsidiaria de **Tecmo Ltd**, encomendada en sus primeros años a seguir creando escuela de su saga **Ninja Gaiden**, y una nueva franquicia (popular al día de hoy) de nombre **Dead or Alive**. Ese mismo equipo llevaría a cabo el remake de **Ninja Gaiden** para **SNES**, aunque el nombre de **Tecmo** siguiera figurando en la caja del mismo.

En sus queveres con **Nintendo** (circa 2014), desarrollaría *Hacks & Slash* del subgénero **Warriors**, como **Hyrule Warriors** y **Fire Emblem Warriors**.

KOEI OMEGA FORCE

A la par del **Team NINJA** nace en 1996 un equipo por parte de **Koei**, llamado **Omega Force**. Este equipo haría el primer juego de una larga serie de exitosos juegos del mismo género: **Dinasty Warriors**. Tan exitosa fue esta saga que hoy en día existe bajo su propio subgénero, licenciando otros juegos que a forma de identificación deben ostentar la palabra "**Warriors**".

La relevancia de **Omega Force** (y **Koei**) con relación a **Tecmo** (o **Team NINJA**, mejor dicho) es que en 2010 se consolidarían como una sola entidad para seguir explotando sus respectivas licencias, **Koei** desde sus sagas **Warriors**, pero con el talento ahora de miembros del mismo **Team NINJA**.

En breve, **Koei** también tuvo una vida exitosa durante la consola **NES**, sobre todo en Japón, con sus famosas sagas **Nobunaga's Ambition** y **Romance of the Three Kingdoms**.



PALABRAS DE CIERRE

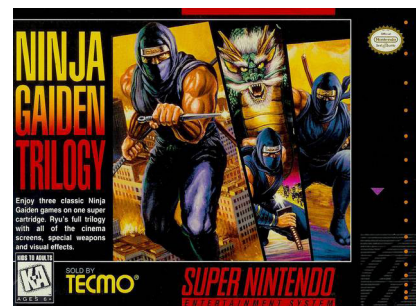
Aunque la historia de **Tecmo**, en relación a la consola **NES**, finaliza en 1992 con su último título **Tecmo NBA Basketball**, podemos decir que es hasta 1995 (ya como **Team Ninja**, en su haber de programadora) que se concluye esta historia, con el remake de su trilogía **Ninja Gaiden**, para **SNES** (más detalles en el **Reportaje Especial** de este número).

Con su filosofía aplicada de permitir que el tiempo forjase buenos juegos, es probable que sus fundadores se refirieran con esto a también sentar las bases de sagas que perdurarían no sólo por el ciclo de vida de la consola, sino de otras consolas más, y aunque su catálogo de juegos a su paso por la consola de **Nintendo** de los 8-bits no fue tan impresionante como el de otras compañías, sus títulos tuvieron la calidad que les hizo justamente eso, posicionarse como un sólido eslabón dentro de los recuerdos que se alimentan de la nostalgia, y se reavivan con los años en los fans en forma de poder adquisitivo, permitiéndole esto a **Tecmo** el seguir cosechando los frutos de aquellas buenas semillas.

Aflorando pues, en su punto y lugar, hablar de **Tecmo** es hablar de un legado que va en lo mayor posible buscando quedarse en su propio pasado con pies de roca, imprimiendo la calidad planeada.

Por otro lado, pero siguiendo hablando de las consolas **Famicom** y **NES**, muchos nos preguntamos el porqué juegos como **Kyatto Ninden Teyandee** (conocido como *Gatos Samurái* en America Latina, y *Samurai Pizza Cats* en países como EEUU), no fueron llevados al resto del mundo, esto quizás (una vez más) por la burocracia en torno a las licencias, pero de que hubiera sido algo digno de recordarse por parte de **Tecmo**, no cabe la menor duda.

Y así pues, gobernándose con el don de la paciencia, el honor y perseverancia de su *Ninja Ryukenden*, y en aras de ofrecer estilo y calidad, y con ellos dejar huella, **Tecmo** fue una de las grandes marcas habidas en la consola **NES**, por ofrecernos su versión sobre los deportes hechos video juegos, sus aventuras al lado del ninja mensajero y sus cinemáticas, y los buenos recuerdos y nostalgia, al centro y corazón de esa flama que rinde homenaje a la diversión.



Tygrus

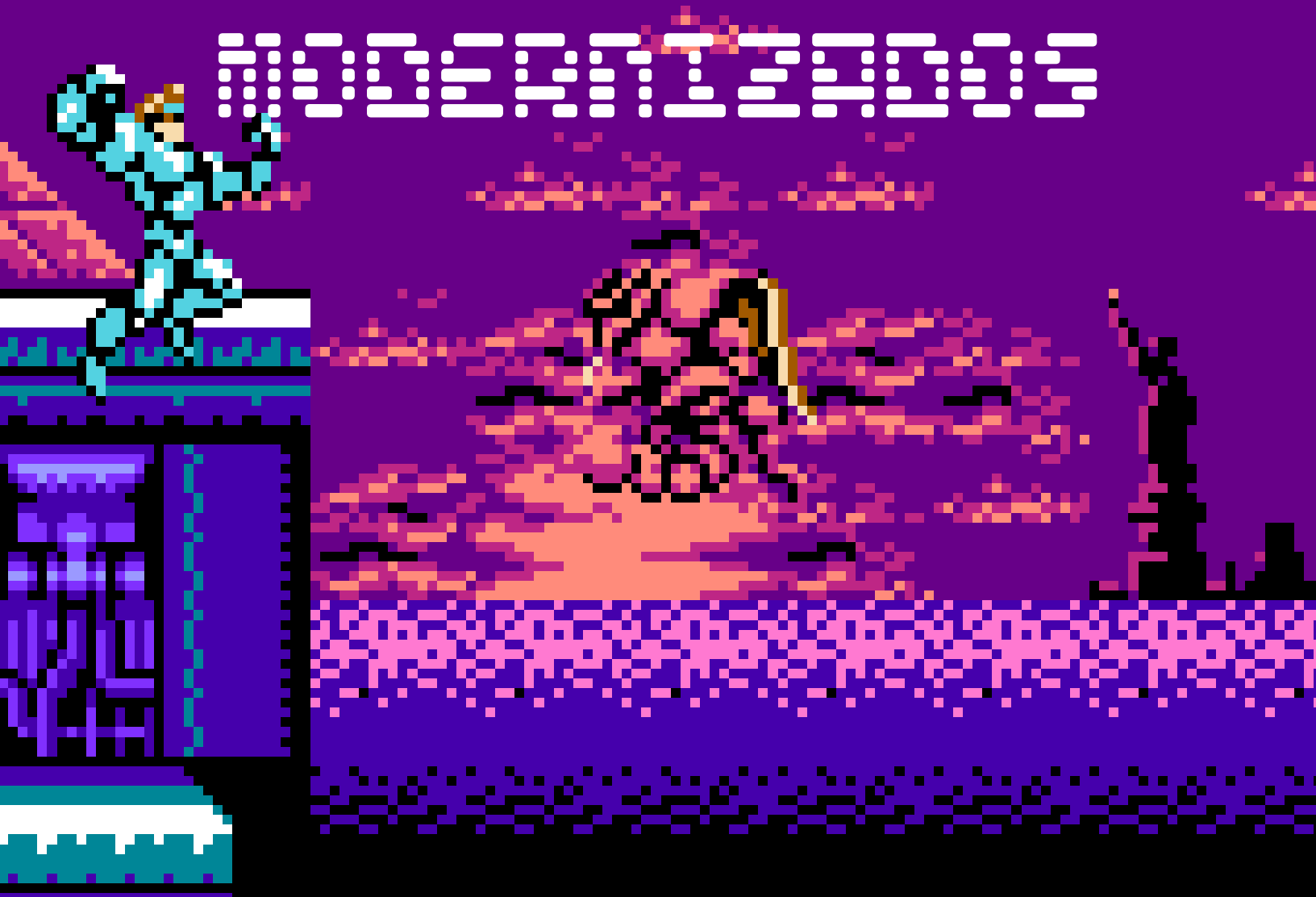
TECMO



Reportaje Especial

JUEGOS

MODERNIZADOS



*P*asémosle el scanner a esos juegos que, de una forma u otra, fueron modernizados para otras consolas. No quisiera que les llamásemos “*remake*”, quizás porque no tiene que ver con mejorar la calidad inicial del juego, sino con “*normar*” y copiar el juego de modo idéntico hasta donde lo posible, para mostrarlo modernizado, y que fuera deseablemente exitoso para así seguir generando ganancias. Desde luego que hay espacio para los paréntesis, las letras chiquitas, las ultracorrecciones, y lo demás, que todo lo hecho es susceptible de mejorarse. Y ultra-modernizarse.

¡Comencemos con el experimento!

Aptos para la Súper consola

SUPER MARIO ALL STARS



¿Por dónde comenzar a hablar de Super Mario All Stars?... Si conjuntar 4 juegazos en un cartucho no era ya la locura, estos cuatro Marios fueron rehechos con estilo de 16-bits, así que esta parte de la nota la dejaré como una simple mención y ejemplo a este hecho, pues huelgan hojas y hojas para hablar tanto de lo fabuloso del fenómeno, como de los juegos en sí. ¡Gracias Nintendo!

EL PLUS DEL JUEGO

Posterior al lanzamiento, y si ya tener 4 juegos "enchulados" de NES-Famicom en SNES no fuera poco, saldría una versión que incluiría además un quinto juego: Super Mario World.



Este cartucho se volvió casi de inmediato mucho más cotizado que el original Super Mario All Stars.

¿Qué raro, no?

NINJA GAIDEN TRILOGY

Alrededor de 2 años después del lanzamiento de Super Mario All Stars, y recuperados del shock (y el buen sabor de boca) que esta recopilación nos dejó, TECMO intentaría ordeñar la misma vaca, con el relanzamiento de la trilogía Ninja Gaiden en un solo cartucho para SNES. ¡Sí!, una de las trilogías más gustadas de la consola NES sobre el ninja Ryu Hayabusa, ¿qué podría salir mal?...

Como sucedió con Super Mario All Stars, Ninja Gaiden Trilogy modernizaba los gráficos de los tres juegos de NES incluidos en el cartucho, para que lucieran en modernos 16-bits.

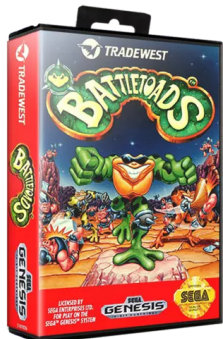
Desafortunadamente, quizás como Super Mario All Stars había puesto la vara muy en alto a este respecto, el compendio de Ninja Gaiden (en comparación) lucía desangelado, haciendo que los video jugadores lo recibieran con mucha crítica y poco ánimo, pues parecía un intento flojo por seguimos vendiendo los mismos juegos sólo que con gráficos tentativamente más bellos.

Si bien el SNES nos regaló Super Mario World, los jugadores nos quedamos esperando una nueva entrega de Ninja Gaiden para SNES, que nunca llegó, así que Ninja Gaiden Trilogy terminó convirtiéndose en el chivo expiatorio sin más.



Sega Genesis / Megadrive

BATTLETOADS



A estas alturas del partido, obviaré el hecho de lo tan gustado y exitoso que fue el juego de **Battletoads** para NES, al punto que hubo ports para varias consolas, una cari, *merchandising*, etcétera (todos agárrense de la estrella más brillante).

Bueno, algo que para mí sigue resultando curioso, es el port que se hizo para **Sega Genesis** o **Megadrive**, usando como molde la arcaica versión de 8-bits.

Y es que en esos ayeres, lo natural era ver juegos de maquinita portados a consolas caseras con sus respectivos ajustes técnicos, gráficos, y sonoros, con tal de placer al video jugador (ejem, y seguir

haciendo negocios con la respectiva licencia), así que ver un juego de 8-bits portado a otros sistemas con capacidades mayores, era algo que se sentía fuera de lugar, pero no por eso dejaba de ser curioso y digno de probarse.

Lo que también resulta desconcertante de este hecho es que el juego saliera para una consola de **Sega**, y que no saliera para el **SNES**, probablemente porque en ese 1993 llegaba también **Battletoads in Battlemaniacs** para **SNES**, que venía ciento por ciento a complacer la súplica de los video jugadores por una secuela de las ranas de batalla de NES, pero ahora para **SNES**, y esa es otra historia (santos enredos *Batman*).

Volviendo al juego de **Genesis**, este **Battletoads** mejora los gráficos, y usualmente al juego se le trata con mayor respeto y agradecimiento, que a lo acontecido con **Ninja Gaiden Trilogy**, pese a no ser para una consola de Nintendo.

ANCAS DE RANA PERO AL REVÉS VOLTEADO

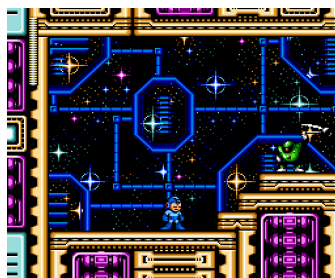


Si bien **SEGA** modernizó el exitoso **Battletoads** de NES para su **Genesis/Megadrive** de 16-bits, existió también un “*Demake*” de la versión de 16-bits “**Battletoads**

in **Battlemaniacs**” de **SNES**, hacia su consola de 8-bits, la *Sega Master System*.

Los amantes de Nintendo, sabedores que la versión de **SNES** era superior, no dieron mucha importancia al hecho, que no por ello dejo de ser un modo audaz de seguir capitalizando la licencia, al menos en Brasil, donde se dice fue a parar con todo y su cuestionable calidad de port.

MEGAMAN: THE WILLY WARS



CAPCOM llevaría a Europa la primera trilogía de **Megaman** de NES, pero ahora para **Megadrive**.

Los tres primeros juegos de **Megaman** fueron retocados en sus gráficos y sonido, además de que estos cuentan con batería para grabar el avance.

Entre sus novedades, hay un modo llamado “*Willy Tower*” que son 3 niveles con 3 nuevos robo-masters. No hay mucho más que agregar al respecto.

Como sucedió con **Ninja Gaiden Trilogy** (aunque no con el mismo grado de encono), a esta recopilación se le critica el mostrar poco interés en realmente tratar de rehacer estos juegos. Al día de hoy, tiene más valor como objeto de colección, que por el recopilatorio en sí.

El “check” en otros sistemas

DOUBLE DRAGON II: THE REVENGE (PC Engine CD)



Es inusual que, hablando de una maquinita famosa y querida como **Double Dragon II**, se decida hacer un port casero, pero no de esa famosa y exitosa maquinita que tantas fichitas ha tragado, sino del port casero para **NES** hacia otro port casero que es técnicamente superior.

Si bien el juego de **NES** era por principio de cuentas una propuesta un tanto extraña e infantil en comparación con la versión arcade, este *beat 'em up* derivó en un port único para la consola **PC Engine CD**.

Así pues, **Double Dragon II: The Revenge**, sería portado a partir de la misma estructura de su homónimo de **NES**, pero con gráficos vitaminados (personajes de mayor tamaño), y una calidad en



el audio venido de su formato en CD, respetando la cadencia y nivel de acción. Se le agregaron además cortes de escena al estilo de los anime.

De todos los juegos aquí listados, **Double Dragon II** para **PC Engine CD**, es el título que mejor fue modernizado, dándole un estilo más parecido a la versión **Arcade**, pero con la versatilidad, detalles, variedad de niveles, y en sí el esqueleto del juego de **NES**.

Entre sus agregados y rediseños, algunas escenas de una pantalla (como la pelea dentro del helicóptero) aquí son presentadas en 2 pantallas. Entre sus carencias, el dramatismo fue aligerado, así como algunos sonidos al no ser tan impactantes (como la patada de huracán/helicóptero). Pese a estos detalles, es un juego digno de lo suyo.

MISCELÁNEOS EN DUDA

Quedan en el borrador algunos otros juegos que, tentativamente formarían parte de la lista, aunque por alguna razón no terminan de embonar del todo, como los aquí presentes.

De tales juegos, figuran por ejemplo un **Adventure Island** que salió alrededor del 2020 para celular (**Android**, **IOS**), parecido a la primera aventura de **NES**, pero con una pantalla *wide*, retoques y detalles adicionales, y características fundamentales por las que se diría entonces que se está en presencia de un *remake*.

De igual modo, y hablando todavía de los teléfonos celulares, existen juegos como algunos **Castlevania** o **Contra** (entre otros más) con la calca de las versiones de **NES**, pero nuevamente son juegos que poseen otro tipo de estándar como para entrar en otros nichos de mercado, con una aproximación nuevamente hacia lo que es dable llamar “*remake*”, antes que a una modernización como alguna de las que aquí se ha citado.

Natural Born Heroes



Punch-Out !!

Vence a Super Macho Man

¡Por la melena chipocluda de **Great Tiger** a-quien-vencimos-en-el-número-pasado! Este **Super Macho man** es tan poco ortodoxo que no se sabe ni por donde darle aunque se bese los conejos.

Pero para eso estamos aquí, para depurar la técnica del uno-dos ahora con el campeón del circuito mundial de la W.V.B.A., **Super Mancho Man**, y si esto sigue bien, algún día quizás retar por fin al gran **Ip Man**. Que diga, **Mike Tyson**. ¡Entremos al ring ahora que andamos envalentonados!

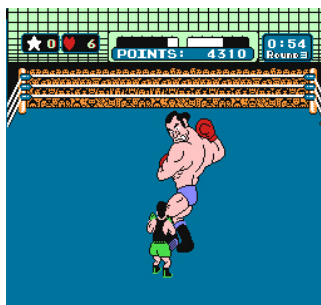


Tygrus

GANCHO, GIRO, GANCHO, GIRO, GIRO, GIRO, GANCHO, GIRO...



EL PASSWORD PARA
MACHO MAN ES
267 913 7638



MACHO MAN Y LA POSE DE
SUS SUPER GANCHOS

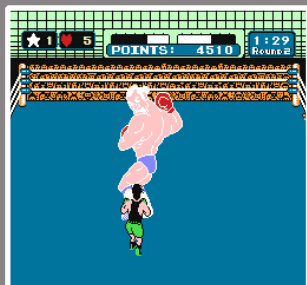
Super Macho Man sólo boxea usando ganchos, teniendo 5 ataques, y aunque el último no es el más poderoso, sí es el más difícil de anticipar y esquivar.

Rounds 1 y 2. Macho Man comienza usando dos tipos de ganchos por el primer minuto: cuando se agache tú esquivas, y cuando se gire sobre sí, tú puedes esquivar o cubrirte oprimiendo abajo. Tan pronto esquives, golpéalo en la cara con el uno-dos-uno-dos (es invulnerable en el estómago). Pasado el minuto hará su tercer tipo de gancho, uno más poderoso, te avisará con un temblor en los hombros, en ese justo momento esquivas, regresa, y golpea su rostro.

CÓMO SACAR ESTRELLAS, Y LA MEJOR FORMA DE ESQUIVAR SU QUINTO ATAQUE ESPECIAL

Round 2 y 3. Una forma de sacar estrellas es golpearlo al rostro luego de esquivar, esperar un momento antes de volver a golpearlo, y si lo cronometreas bien sacarás una estrella.

El quinto y último ataque de Mister **Super Macho Man** es un gancho estando agachado, el problema es que cuando se agacha hace varias fintas a izquierda y derecha para desorientarte, para finalmente tirar su gancho, así que lo recomendable es que, tan pronto se agache, tú esquivas a izquierda o derecha, y regresando a tu posición vuelve a esquivar, luego tan pronto como **Macho man** tire su gancho, regresa a golpearlo en el rostro varias veces.



Cuando Macho Man vaya al centro no te muevas y no te presiones por el sonido que hace al acumular poder, espera a que brille, y ahora sí esquivas sin parar y con ritmo los incontables ganchos que te tire. Si acaso se agacha y comienza a hacer fintas, tú esquivas normal.

A partir del minuto 1 del primer round, y en lo que resta de los otros rounds, puede hacer su cuarto ataque especial, el más poderoso: se irá un poco atrás para acumular energía, tú espera a que le brille el cuerpo, y en ese justo momento comienza a esquivar a izquierda o derecha sus múltiples ganchos (he llegado a contar hasta 10), cuando se detenga ahora sí golpéalo en el rostro lo más que puedas.

POR EL CAMPEONATO



Lo fácil de **Macho Man** es que sus ganchos lo dejan desprotegido un momento adecuado para que tu puedas golpearlo (lo que le costará su cinturón), esas son las oportunidades que debes aprovechar, y procurar que la pelea no termine, porque es muy probable que el réferi **Mario** y su sindicato de réferis, le den el triunfo a él. ¡Suerte campeón!



Háblale a La Mano

¿Algún problema para pasar niveles? ¿Atascos en tus juegos favoritos? ¿Dudas existenciales?...
¡HÁBLALE A LA MANO!

Hola Mano, ¿Cuáles son tus juegos favoritos de Megaman?

Este es el orden en el que me gustan los juegos de Megaman:

Megaman 2
Megaman 3
Megaman 5
Megaman 4
Megaman 1
Megaman 6

Hace algunos años se hizo una encuesta dentro de una popular comunidad de Capcom y Megaman; donde Megaman 4 resultó ser el juego más gustado de la saga para NES.

En lo personal, si no fuera por el cariño que le tengo a Megaman 2 y 3, el mejor juego sería para mí Megaman 5 (o Megaman V, en el resto del mundo).



Con personajes como Beat, Rush, y Fliptop, Megaman 5 da foco al personaje ProtoMan, hermano de Megaman, ofreciéndonos la mejor subtrama de la saga.

Con 4 títulos previos que probaron los puntos eficaces del juego, Megaman V conjunta y refuerza estos ejes con una historia única. Este es un título que te recomiendo, así sea la primera vez que toques un Megaman.

Saludos. En el juego Treasure Island Dizzy no me queda claro qué hacer, y algunas veces pierdo sin saber el porqué. ¿Alguna idea?

Treasure Island Dizzy (incluido en el cartucho Quatro de Camerica) es por principio de cuentas un juego difícil y sin muchos alicientes. Aunque sea un juego de plataformas, tienes que acomodar y usar los tres items del inventario en riguroso orden.

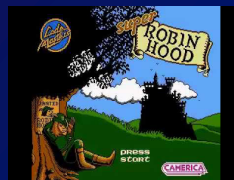
Si determinado item no lo equipas bajo esa jerarquía de 1, 2,



3, es posible que lo actives o lo desactives en un momento crítico, donde no deberías hacerlo, ocasionando que pierdas. Por ejemplo, estando en el agua requieres un snorkel para bucear, pero si al fondo del mar encuentras un item que requerirás más adelante, debes hacer espacio en tu inventario para tomarlo, cuidando que el snorkel no haya quedado en una posición donde lo tirarás al momento de reacomodar el nuevo item, o si no te ahogará y perderás.

Dizzy es un juego que requiere memorizar los items y sus posiciones, lo cual no es sencillo y, para muchos, aniquila toda la diversión.

Hola Mano. ¿Me podrías recomendar algún juego de muy bajo perfil con el que pueda pasar un rato agradable?



Ya que en la pregunta pasada se habla de un difícil Dizzy, te puedo recomendar en su lugar otro juego de bajo perfil que lo reivindica (tú dirás si es una joya oculta): Super Robin Hood.

En Super Robin Hood asumes el rol del famoso arquero en sus aventuras dentro del castillo de Nottingham, buscando tesoros para abrir camino, yendo al rescate de la princesa Marion.

Este juego tiene sonidos muy agradables, un reto mediano-alto, y el estímulo suficiente de seguir adelante. Sus controles no son del todo exactos, pero eso mismo figura como parte de su propuesta, sin tampoco ser frustrante como en juegos "malos" tales como Mad Max, Ghostbusters, Predator.

Super Robin Hood destaca especialmente por tener una música maravillosa que asombrosamente se oye bien en ambas versiones: Europea (ritmo lento) y Americana (ritmo más veloz o ajustado).



Temas de Interés presenta...

Técnica Rolling



La creatividad para desarrollar video juegos rompe todas las barreras existidas o imaginadas por el hombre. Así también ocurre con la forma en la que se juega el propio video juego, y hasta algo tan simple como el modo en el que se sujeta y manipula el control, consiguiendo resultados espectaculares, de formas poco sensatas y que no se nos habían ocurrido.

Por ello, en esta ocasión traemos este tema de interés en relación a la técnica de juego conocida como **Rolling**, para el juego **Tetris**. Vamos a ver de qué se trata.

TÉCNICAS DEL PASADO

Desde el **Nintendo World Championship** (por nombrar un torneo), los ganadores han compartido toda serie de anécdotas a propósito del evento. A modo de ejemplo, uno de ellos dijo que para el juego de **Super Mario Bros.** resultaba más fácil dejarse perder en cierto punto, para así reiniciar el nivel y comer más monedas de modo más rápido, con tal de cumplir la condición.

En relación al juego **Tetris**, la técnica más usada en los torneos es la llamada **DAS**, que consiste en mantener una dirección de la cruceta oprimida a fin de que la pieza se mueva en esa dirección hasta tocar pared. El problema es que la pieza no reacciona múltiples veces hacia la dirección seleccionada en el

control, sino hasta después de un instante, para ahora sí entender la instrucción, de ahí que se haga un veloz doble “tap” para que funcione de inmediato, pero aún así, esta técnica deja de ser práctica en niveles avanzados (aún así se usa).

Es aquí donde entra en acción la segunda técnica: **HYPERTAPPING** (o hiper-pulsación), que consiste en presionar una dirección del control tan rápido como sea posible, algo así como conseguir las 16 pulsaciones máximas en **Star Soldier**, pero ahora con algún punto cardinal de la cruceta.

Como dato de trivia, con la cruceta los campeones consiguen algo así como 12-14 pulsaciones por segundo, y se dice que alrededor de 3 personas en el mundo son las únicas que lo hacen con maestría.

Esta técnica, que si bien es una de las más usadas por muchos de nosotros para comer el mayor número de líneas en **Tetris** (aunque no con la maestría de los expertos), es poco recomendada, porque lastima los tendones de los dedos, y hace que jugar **Tetris** se vuelva un pasatiempo que de castigo a los dedos termina teniendo mucho.



TÉCNICA FLYHECCING

Antes de pasar a la técnica *Rolling*, hagamos una parada en la técnica **FLYHECCING**, creada por Hector “Fly” Rodríguez, que consistía en pulsar el botón de acción en el juego *Track and Field* de *Arcade* deslizando y rotando 8 dedos sobre un mismo botón. Con esto se consigue mayor velocidad de pulsación, que con el **HYPERTAPPING**.

Los dos inconvenientes, en el caso de *Tetris* para NES, es que básicamente se tienen dos direcciones a ser pulsadas en lugar un sólo botón, y que estas direcciones en la cruceta son de un tamaño pequeño, comparadas con el botón o botonzote del juego *Track and Field*.

TÉCNICA ROLLING

Así pues, siendo que el área de la cruceta es muy pequeña para operar sobre ella, es decir, el hacer un tamborileo cómodo como pasa con la técnica **FLYHECCING**, la solución que se encontró fue hacer el mismo tamborileo pero por la parte de atrás del control, que cuenta con una superficie plana y muy amplia, mientras que por la parte de la cruceta se tiene un sólo dedo apoyado de modo indefinido, al estilo de la técnica **DAS**.

Para conseguir que este modo de jugar tan peculiar funcione, también hay que mantener el control recargado en una pierna o pie, por tener mayormente el resto de los dedos ocupados jugando, antes que sólo “sosteniendo” el control, como es lo normal.



El descubrimiento de esta técnica se le atribuye a la jugadora **Cheez_Fish**, durante una de sus transmisiones jugando *Tetris*, pues mientras se creía observar que sólo sostenía el control en una de sus manos, ella comentó que en realidad estaba “tamborileando” el control por la parte de atrás, mientras que por el frente mantenía la dirección deseada con su pulgar izquierdo, al sostener el control en sentido contrario sobre su pierna (foto abajo), consiguiendo así incluso más de 20 pulsaciones a la cruceta por segundo (diciembre 2020), y un record de 1,300,000+ puntos, junto a 4 *Tetris* logrados arriba del nivel 29.

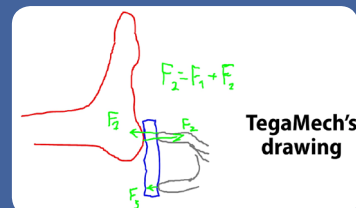
Quién lo diría: jugar *Tetris* desde el reverso del control, y con este en sentido invertido. Anímate a intentarlo, y ya nos cuentas.



TEGAMECH

Uno de los mejores jugadores de *Tetris*, el Sueco **TegaMech**, consiguió hazañas con la técnica básica o **DAS**, pero a raíz del descubrimiento de la técnica *Rolling* por parte de **Cheez_Fish**, ha seguido practicando, aprendiendo y desarrollando una forma particular de hacer el *Rolling*.

Aquí uno de sus dibujos en los que él, con la pierna cruzada, recarga el control contra su talón, para con los dedos correspondientes hacer el veloz *Rolling*.





NES MAX

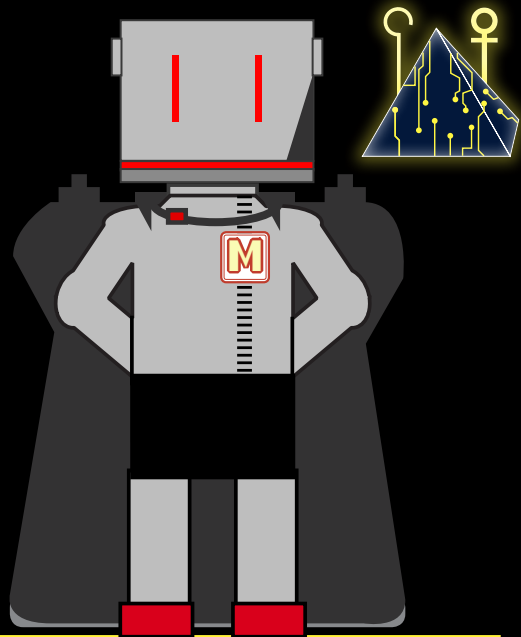
Compañía: Nintendo

Año: 1988

Modelo: NES-027

Tipo de periférico: Control

Precio estimado: 20-40 Us



Hola nuevamente. Soy su amigo **Robosin**, y hoy voy a hablarles de un control futurista de la propia marca **Nintendo**, muy popular en aquellos días de **NES**: el control **NES Max**.

No entraré en más detalles, que para eso se inventó esta sección. Vayamos ahora sí a explorar este control.

ROBOSIN

INTRODUCCIÓN

Uno de los inventos más revolucionarios en la industria del video juego fue la cruceta que, entre otros, se hallaba en el control standard de NES, la que ejecutaba las 8 direcciones principales en un juego.

El invento fue y es muy aplaudido, aunque había en su trasfondo dos obstáculos mínimos a sortear: a) que el tamaño de esta fuera lo suficientemente grande a fin de ser cómoda para el pulgar, y que con sus bordes no lastimara el pulgar, luego de estar jugando un buen rato, y b) por el otro lado, que fuera lo

suficientemente pequeña para que el jugador pudiera pulsar una dirección e ir a la otra en el menor tiempo posible (como en un *shooter*, para esquivar balas).

El **NES Max**, en teoría, sincretizaba estas dos cuestiones que, de cierta forma, resultaban imperceptibles por el jugador promedio ya que, con la cruceta, la persona podía sentir que su pulgar se cansaba, pero pagaba el precio con gusto en virtud de lo responsiva que ella era. Veamos ahora sí, con esta pequeña introducción, qué tan ambicioso fue el resultado de este **NES Max**.

DESCRIPCIÓN FÍSICA



A primera vista, lo que más resalta del **NES Max** es su cuerpo ergonómico, unas salientes estilo boomerang que se amoldan mejor a manos pequeñas, contando por la parte de atrás (y los cantos de sus salientes) con ligeros canales en relieve, para mayor agarre, y en la parte superior-atrás con un par de pequeños bultos piramidales, para incrementar el soporte a los dedos índice sobre el control, a la hora de estar jugando. El tamaño de este control es apenas unos milímetros más grande que el control convencional de NES.

En lo concerniente a los botones. En primer lugar, los botones **Select** y **Start** pasan de ser de goma a ser rígidos, y en diagonal antes que en línea recta.

Los botones A y B son del mismo tamaño que los del control standard y del mismo color rojo, aunque se encuentran ligeramente más separados entre sí, siendo lo realmente resaltable su arreglo hacia la diagonal arriba-derecha, como años después serían colocados los del control de SNES.



Es de hacer notar que este arreglo de botones, que es práctico para un control con 4 botones (SNES), se vuelve “estilizado” antes que “natural”, cuando hablamos del NES Max, tomando en consideración que muchos jugadores aprendimos a jugar con el control convencional oprimiendo los botones

A y B usando toda la yema del pulgar.

Siguiendo con los botones, el NES Max cuenta ahora con un par de botones en gris oscuro pequeños, con acción turbo individual, ubicados justo abajo de los botones A y B regulares, y de igual forma alineados en diagonal. En contraste con los controles de estraperlo (MagazinNES No. 4, sección Construcciones), que posicionaban estos botones turbo arriba en lugar de abajo, para el NES Max resulta cómodo por la misma forma diagonal en que están colocados, además de que no hay necesidad de activar o desactivar esta modalidad, como ocurría con el joystick NES Advantage.

EL CICLOIDE: REINVENTANDO LA CRUCETA

El NES Max cuenta con un “Cicloide”, parte crucial de este control, y por lo cual es identificado. Este Cicloide la hace de cruz direccional, y es algo así como el stick plano de la consola Nintendo 3DS donde se deposita el dedo “gordo”, aunque sin el resorte-mecanismo que retorna la dirección a punto neutro. El Cicloide es muy básico, pues con una señal o instrucción sólo le dice al computador si se está oprimiendo una dirección, o ninguna (ver recuadro abajo-izquierda).

El Cicloide es algo así como un botón grande, cóncavo, que ampara las direcciones de la cruceta. La cruceta en realidad está presente por la parte de abajo del Cicloide, ya que hay (como en el control normal) una membrana con sus pastillitas, que conecta con las 8 direcciones tatuadas en la baquelita, la única diferencia sería la cubierta, que en lugar de ser una cruceta es simplemente un círculo-disco, nada más.



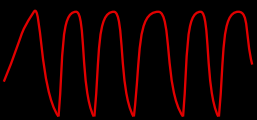
Como está escrito al inicio de este artículo, se buscaba la comodidad y simultáneamente una velocidad de respuesta óptima en las direcciones: con el NES Max se tiene comodidad, pero la velocidad de respuesta curiosamente redunda en incomodidad, es decir, para pasar de una diagonal arriba-izquierda a una diagonal arriba-derecha, con la cruceta sólo había que trazar algo así como una línea recta, pero con el NES Max, al tener una trayectoria libre-circular pero un botón más amplio, muchas veces había que hacer un pequeño horizonte curvado para ir de una diagonal a otra, sin entrometer otras direcciones.

Los puntos fuertes del NES Max son la comodidad para recargar el pulgar en el Cicloide, sus botones turbo individuales, y su terminado ergonómico-futurista. Mola en juegos de plataformas, pero en juegos que demandan movimiento veloz (Tetris) deja qué desear.

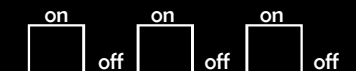
Como haya sido, cómo resistirse a los promocionales en televisión, y a esos bellos empaques espaciales como los del NES Max, con que Nintendo nos ganaba.

LA SEÑAL DEL CICLOIDE DE NES MAX vs STICK DIRECCIONAL

Análoga



Digital



Stick direccional plano de Nintendo 3DS.

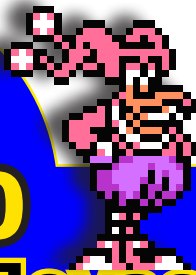
Permite diferentes direcciones/posiciones.

Cicloide de NES MAX.

Sólo permite 2 direcciones: neutro, o alguna de las 8 direcciones de la cruceta.

TOP 10

Joyas Ocultas



PREÁMBULO

Cuando se vuelve (algo) monótono jugar juegos de siempre, volvemos la mirada hacia lo que desconocemos, ese video juego que deseamos esté ahí en las sombras, esperando a ser descubierto para que lo podamos jugar: las joyas ocultas.

Bueno, no busques más, que aquí hay 10 juegos que son parte de ese botín que a todos corresponde.

Así que a gastar tiempo con lo hallado, que lo tenemos bien merecido.

TYGRUS

10. Life Force

Sé lo que estás pensando: que este juego es muy famoso. Pero es tan famoso que se esconde a plena vista, y no es para menos, al existir opacado por juegos como *Star Soldier*, o los famosos *Crisis Force* y *RECCA*, y a últimas fechas hasta de títulos como *Abbadox*, *The Guardian Legend*, o *Gunnac* y, cuando no, confundiéndosele con su hermano mayor *Gradius* (o hasta el japonés *Gradius II*).

Así pues, con todas estas atenuantes y ballenas asesinas en derredor, **Life Force**, también conocido como **Salamander**, es un *shooter* que alterna la vista horizontal con vista aérea (vertical). Con una curva de aprendizaje que te invita, en esto del desarrollo de la reacción rápida y la visión periférica, a explorar el género mata-marcianos sin terminar con tus grados de paciencia, siendo divertido a la vez. Y es para dos jugadores.

Sumado a las virtudes de su control, cuenta con grandes jefes, buena música, efectos de fuego, disparos, velocidad, etcétera, así como múltiples potenciadores que te ayudan, y todo en su conjunto te entretiene a la buena.

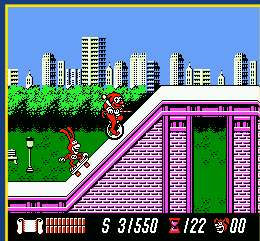


9. Yo! Noid



En sobradas ocasiones se habla de **Yo! Noid**, y se interpreta cual si fuera uno de esos shows cómicos de horario no estelar donde a los personajes no se les ve la gracia ni el humor por ningún lado, pero donde se meten risas de fondo para forzar a reír. Pero aquí nada de eso amigos.

Este es un juego de plataformas y avance side scroll, portando el disfraz de una botarga de buen tamaño y hasta con expresiones faciales, lo que nos hace empatizar el cuando está enojado, o clueco. Los controles son muy buenos acorde a su propuesta, sea que vaya a pie, en el pogo saltarían, o en su patineta, etcétera.



Si su ofrecimiento de plataformas en side scroll no es ya suficiente tentación, tiene lujo de detalles listos para ser cachados por el ojo sagaz, aparte de esconder secretos (bueno... si se está escondiendo algo entonces es un secreto supongo, válgame la redundancia), y hasta un segundo modo de juego al final de cada nivel, en donde se apuestan naipes para tragar un mayor número de pizzas que el competidor. Eso sí, al ser **Yo! Noid** un port del juego japonés *Kamen No Ninja Hanamaru*, respeta los detalles de juego "serio" al pie de la letra.

Una dificultad justa, y sus gráficos y sonidos de caricatura, hacen que **Yo! Noid** campechaneé diversión con reto como se debe: una "picsa con pecsi" que hay que probar.

8. The Young Indiana Jones Chronicles



Todo lo que tenga que ver con franquicias o películas famosas, hablando de la consola **NES**, como que no da

buen espina, pero una de las excepciones a la regla es **The Young Indiana Jones**, un juego de aventuras con dos que tres estilos de juego: plataformas, shooter, y eso sí mucha acción.

Otra vez buena curva de aprendizaje, reto mediano a difícil, buenos gráficos, pero sobre todo diversión que se le columpia si le dedicas algunos minutos con interés.

7. Baseball Simulator 1.000



Culture Brain no es una compañía que resuene con fuerza o estereotipo en el video jugador, y aunque eso no quiere decir que sea bueno o malo, un juego en particular, **Baseball Simulator 1.000**, tiene sus agregados para sobresalir o, al menos, figurar como joya oculta.

Con una vista por detrás del bateador, en algo que, en la época en la que existió era común (con *Tecmo* por ejemplo dando su toque de originalidad con cinemáticas en sus juegos como **Bad News Baseball**), *Culture Brain* nos ofrece en revancha, y dentro de sus reglas, el que los jugadores tengan poderes especiales (otra vez esto de las redundancias), y que los diamantes y domos donde se dan los encuentros sean hasta en el espacio, con una de tres texturas acorde a lo delicado de tus piecitos.

En esto del compromiso con los deportes (así como las frutas y verduras), nada como recomendarte uno de **Baseball** que se sale de lo ordinario, y por la facilidad con que aprendes y te vas desempeñando, se hace amigable hasta lo posible, y que así sientas que estás pasando un buen rato, desconectado del mundo terrestre y sus reglas.

6. Kickle Cubicle / Fire 'N Ice

Kickle Cubicle es un juego al que llamaré con reservas "puzzle", por temor a que ese término te asuste y pienses que debes ser súper inteligente para jugar.

Este es un juego con una historia poco lógica, pero un gameplay que te lleva de la mano a entender, en pocos segundos, lo que puedes y eres capaz de hacer con sus elementos, porque antes de zangolotear tu materia gris, te pone a tono para que lo goces y quieras más de esta medicina. Se vuelve desafiante conforme avanzas, pero de una forma estimulante, y no para poner un freno a la diversión.



Con unos gráficos dulces y sensuales, la premisa en **Fire'n Ice** es crear bloques de hielo para apagar flamas. Este es otro título que se siente amigable al tiempo que te invita a pensar (sin que sea aburrido) para resolver sus acert... puzzles, está bien.

4. Jackal



Con **Jackal** pasa algo así como con **Life Force**, que cuando oímos el nombre de **Konami**, resuenan las alarmas de **Contra**, **Castlevania**, **Gradius**, o hasta los **Konami World**. Pero dentro del resto de las propuestas, **Konami** llevó a la consola **NES** una maquinita de unos jeeps militares en un subgénero del shooter cenital, pero de baja velocidad (si se le puede llamar así, o será que estoy inventando otro subgénero).

La música, los efectos de sonido, y el rescate de prisioneros son detalles adicionales que engrandecen la experiencia de juego, en este, un popular pero ahora no tan conocido juego, que es toda una joya (no joyita) del sistema **NES**.

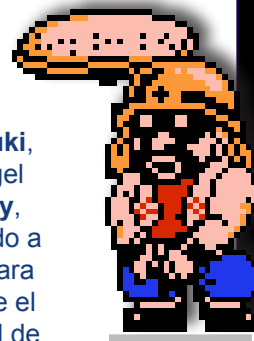
5. Hammerin' Harry

Si en tus planes del fin de semana no figura el fracaso dentro de los video juegos, **Hammerin' Harry** es para ti.

El juego del martillero de las maquinitas fue portado a la consola **NES**, y es de esos juegos de plataformas mezcladas con acción en *side-scroll* que tanto gustan a los jornaleros del video juego.



Hay otros juegos que podría recomendar en esta posición, como **Whop-Em**, **Vice Project Doom**, **Kabuki**, o hasta el mismo **Batman**, pero el ángel y lo amigable que es **Hammerin' Harry**, como que le va mejor al recién allegado a la consola, y es una recomendación para disfrutar así, en facilito, todo por lo que el sistema es famoso y cotizado: su nivel de diversión, que martillea duro y tupido.

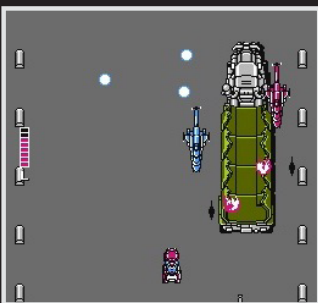


3. Super Spy Hunter

Quizás porque el primer **Spy Hunter** no dejó su huella de

neumático tan marcada, fue que **Super Spy Hunter** tuvo sus 5 minutos de fama y ya, pero la verdad es que **Super Spy Hunter** mejora sobremanera en relación a **Spy Hunter**, y aunque su curva de dificultad pasa de lo normal a ir a organizar un *pícnico* en calzones en el cementerio de **Ghost 'n Goblins**, aun así es un juego digno de experimentarse.

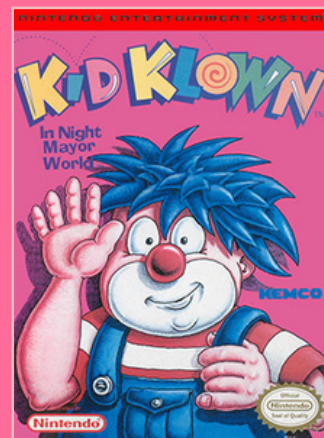
Con ese estilo cenital de persecuciones en carro, bote, y avión, le da un aire a lo **James Bond** (racer mezclado con disparos, huidas y persecuciones, como tiempo después veríamos montonales de juegos así). Y así, **Super Spy Hunter** se toma muy en serio esa escala de objetivos que versan sobre aprender, entender, superar, y últimamente disfrutar el juego, que por cierto también cuenta con algunos efectos visuales muy originales que probablemente te gustarán.



2. Kid Klown

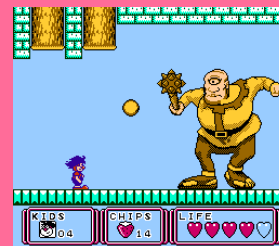
Yo sé que a muchos eso de la *coulrofobia* ni les va ni les viene, pero a otros, por increíble que parezca, les aterra todo lo que tenga que ver con payasos, especialmente cuando se es o fue niño.

Así pues, **Kid Klown**, que promueve las aventuras de un *pagliacci*, tristemente no tuvo la aceptación de otros juegos de su época, quizás por ese mismo estigma. *Craso error*.



Trasladado de un juego japonés de **Mickey Mouse**, **Kid Klown** hace uso de globos como su arma/item principal, sea para rebotar en ellos y alcanzar mayores alturas, como para usarlos como proyectiles, entre otros, algo que es simple, y que a la vez hace que te las vayas ingeniando para sortear los peligros, e ir progresando en este juego de plataformas en *side-scroll*.

Como sus mecánicas no son comunes, esa es otra razón para invitarte a jugarlo (wink, wink).



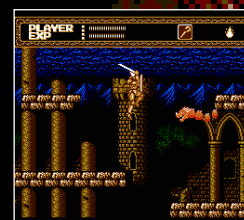
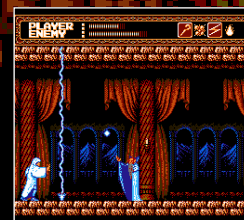
1. Sword Master

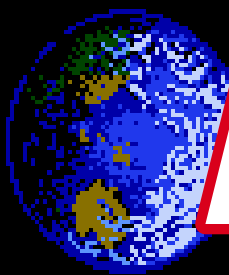
Con unos gráficos ominosos pero muy guapos, y hasta un hermoso paralaje que empotra aún más la época medieval-quimérica que nos vende, **Sword Master** rememora a juegos clásicos de **Arcade** como **Hypodrome** o **Gladiator**, cuyo centro de gravedad era la batalla cuerpo a cuerpo con armas medievales y (algo de) hechicería, trayéndonos al ruedo dragones, monstruos, y toda serie de caballeros y esqueletos muy aptos para la batalla.

Eso no es todo, pues este juego de **NES** es uno de los que mejor balance presenta en cuanto al ataque y la defensa dentro de este medieval *fighting style*, ofreciendo una muy buena combinación de técnicas entre espada y escudo, aunado a la sorprendentemente ágil (pero justa) reacción de la i.a. de los combatientes, algo que no se ve todos los días.

No quiero profundizar en el hecho de que también controlamos a un mago/hechicero, porque a ese respecto le falta mucho, pero de que es un *plus* no hay duda.

Si puedes elegir entre versiones, ve por la versión japonesa, que cuenta con un tercer salto (el doble salto es ya todo un desafío), lo que hace el juego más estratégico y divertido. Ten en cuenta que el juego no es fácil, pero esto se siente como una invitación para volver con todo a la carga como el caballero, o dama caballerosa, que eres.





Nación NES

LA VUELTA AL MUNDO EN 8-BITS



Arabia y Medio Oriente



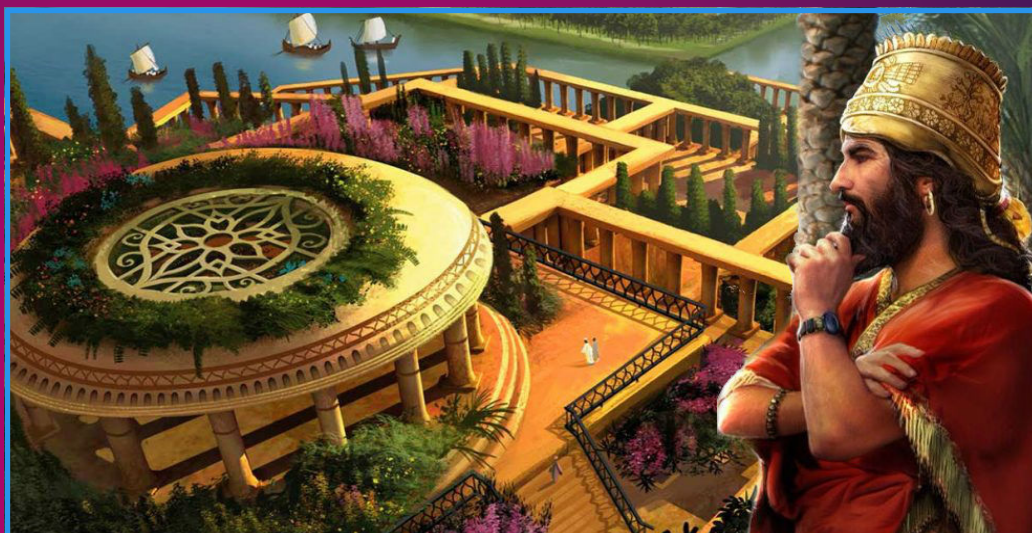
Con el brillo deslumbrante de la luna, iluminando cada relieve de las almenas de los palacios árabes, subámonos

ahora a nuestra alfombra voladora para visitar algunas de las naciones y regiones del mundo con estilos y pensamientos del Medio Oriente, en especial por el realce de su arquitectura, y ¡su noción con los video juegos! Bienvenido a un nuevo viaje dentro de las ¡Naciones NES!

LA TRINIDAD

Con el influjo de civilizaciones como la Persa, las culturas islámicas se han extendido por todo el mundo, por ejemplo en la India donde tenemos el *Taj Mahal*, o en Rusia de igual modo donde se perciben ciertos rasgos en mezquitas y palacios de arquitectura conocida (cúpulas acibolladas, ver *MagazinNES No. 16*), o hasta en el mismo centro de Asia, donde de igual modo existen testimonios de estas culturas (que por uso común llamaré “árabes”, sin afán de faltar al respeto a lo que sea original o relativo a cada una de ellas), y es ahí donde podemos encontrar conexiones entre su pasado, su ideología, su legado, su religión, y su arquitectura.

Hablando de esta última, es de inspeccionar como la edificación piramidal-escalonada a base de asfalto y mortero que existía en, por ejemplo, la cultura Babilónica, da transición hacia un realce de sus elementos



Bosquejo de “Los jardines colgantes de Babilonia”

árabes, con decorados excesivamente detallados, en particular en las fortalezas, castillos, y mezquitas, ello evidenciado con un mayor número de curvas y colores, prominencias, simetría... predominando así las cúpulas reales versus las terrazas de otros tiempos, que eran simples y a base de materiales como estuco amarillento-rojizo, tierra, adobe, otros.

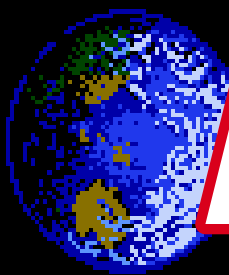
En breve, y de esta descripción poética que acabo de dar sobre la arquitectura islámica en su generalidad, predominan así bien tres elementos en sus construcciones, los que se asocian con la idea de una trinidad (existente en muchas religiones): la columna, el arco, la cúpula, piedras angulares donde se percibe un mayor énfasis en su trabajo.

ECOS DEL PENSAMIENTO ÁRABE

En cuanto a pensamiento y raíces filosóficas, nombres como **Zoroastro** figuran y dieron identidad a culturas como la persa, ni qué decir del pensador **Zaratustra**; mucho de este conocimiento influenciado por la filosofía griega, lo que terminó por moldear nuevas formas de pensamiento adecuadas a las conquistas y condiciones de aquellos días.



Con relieves cóncavos, estas construcciones contienen las formas de cúpula de las culturas islámicas, con colores exaltados que reavivan y complementan el lavado en ocre de sus pilares y muros, todo en serie con el arco de sus entradas.



Nación NES

LA VUELTA AL MUNDO EN 8-BITS



Arabia y Medio Oriente



Con sus más de 600 pantallas, *The Magic of Scheherazade* es uno de los juegos más ambicioso del sistema NES que nos presenta y nos invita a descubrir toda esa riqueza árabe, contrapunteada con una fantasía que busca envolvernos desde su música, su historia, sus colores y formas y, en resumen, una bella experiencia de juego que se toma su tiempo para cautivar, de la que seguramente no podrás olvidarte nunca jamás.

SEMBLANZA

Si bien en el imaginario colectivo existe la belleza de la cúpula, los decorados simétricos, y hasta la caligrafía como primeros símbolos de presunción de muchas culturas árabes, estos están ineludiblemente asociados al pensamiento, la religión, y los asuntos de otro orden, así pues, ellos expresan por sí solos la riqueza imaginativa y artística, con el afán de pronunciar la espiritualidad que les provee su verdadero origen y autenticidad.

Si hay algo que no debe faltar por nombrar en esta intervención, es el libro de “*Las mil y una noches*”, un compendio de cuentos de los que seguramente alguna vez oíste hablar, o llegaste a leer, siendo de los más famosos en el mundo entero.



Construida hace 400 años, la Mezquita azul en Turquía participó para ser una de las maravillas del mundo moderno. Sus imponentes almenas y torres son dignas de admirarse.

Nación NES

LA VUELTA AL MUNDO EN 8-BITS

Arabia y Medio Oriente

LAS NOCHES DE ARABIA



El palacio de Ghadie en **8 Eyes** nos da una imagen fresca del detallado y belleza árabe, donde se antoja sentarse a tomar el café. ¿O era té?

En **Magic of Scheherazade** tenemos uno de los juegos más impresionantes que se empapan del folclor árabe, con ¡cientos! de pantallas que presumen todo este mundo islámico.

En **Aladdin**, qué decir (a modo de anécdota) que la versión no licenciada termi-

nó siendo una mejor versión que la aprobada por **Nintendo**, y vaya que nos hizo desear un port de esa calidad de modo oficial. Ojalá que encontremos una lámpara maravillosa para pedirte al genio ese deseo.

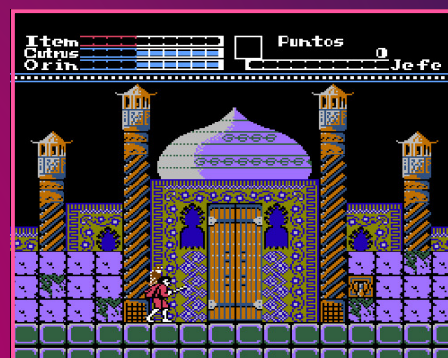
El juego **Arabian** es otro título que toma elementos de estas culturas del Medio Oriente, y los plasma en este *puzzle* de mediano reconocimiento.

Y no nos podemos despedir sin hablar antes del multi portado **Prince of Persia**, que para algunos tenía unas animaciones muy buenas para tratarse de un personaje tan genérico, y lo demás es historia, como su inspiración redundante en la bella **Arabia**, por mucho que porte el nombre de **Persia**.

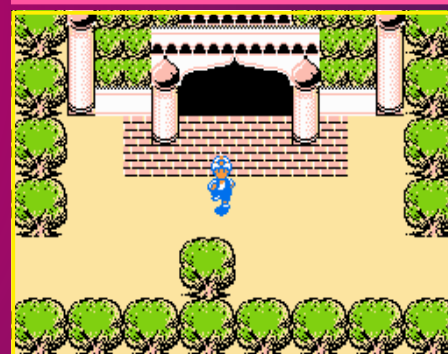
Si alguna vez visitas algún país del Medio Oriente, no olvides traerte tu súper-duper y siempre ponderante tapete volador, y echar a volar la imaginación, ¡nos vemos en la siguiente **Nación NES**!



En **Persia**, en los dominios de Jaffar, el peligro es constante para nuestro descalzo mozaibete, dentro del juego **Prince of Persia**



Los excesivos decorados de las cúpulas en el palacio de Ghadie en el juego **8-Eyes**, te hacen decir "wow"



LISTEN TO THE PEOPLE OF THE TOWN.

The Legend of Scheherazade es uno de los juegos de NES más pleno del folclor árabe



asdfklad... es que me quedé sin palabras con este excelente traslado no oficial de **Aladdin** a NES

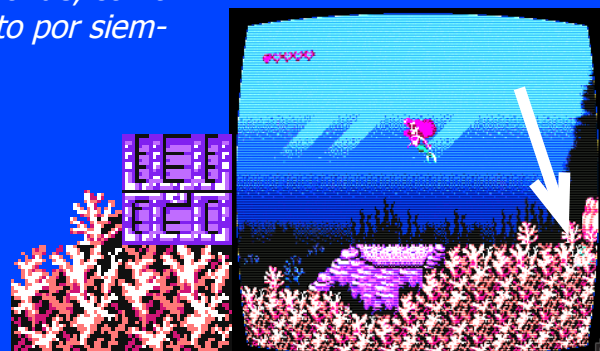
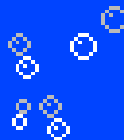
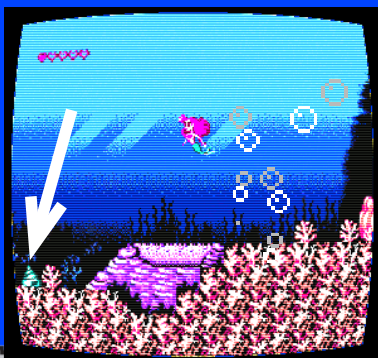
TYGRUS



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

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

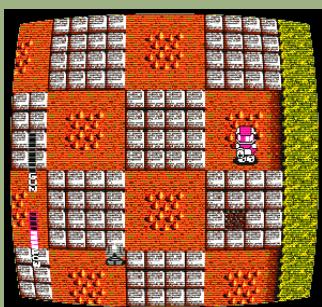
R= El caracol no se regenera porque sigue estando en la pantalla, pero escondido abajo del coral. Para conseguirlo, toma el caracol, avanza y pégate al coral: notarás que el caracol queda "sobre el frame" del coral. Regresa un poco a la izquierda y vuelve a ir a la derecha, ahora verás que el caracol misteriosamente estará "detrás del frame del coral". Solo lánzalo a la derecha, y se esconderá en la parte de abajo de la pantalla donde, como muchos tesoros, quedará oculto por siempre jamás.



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

¿Cómo se le hace para destruir sólo un bloque de enmedio de una columna?

R= Ponte como en la foto, dispara hacia abajo para destruir toda la columna de bloques, pero cuando el tercero apenas se esté destruyendo pon pausa, y al quitar la pausa verás que todos los bloques se han regenerado, menos el que estaba en proceso de estallido, cuando pusiste la pausa.



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

¿Dónde está el personaje, y cómo llegó ahí?

Aunque no lo creas, el personaje está invisible al centro-abajo de la pantalla (ras del agua).

Ve flotando al ras del agua hasta tocar la orilla de tierra de la derecha, déjate caer un momento para que tu personaje caiga en el agua, pero oprime derecha y pulsa el botón de vuelo rápidamente para que no te ahogues, y que tu personaje golpee el espacio de tierra que será como un techo.

Si lo haces bien, tu personaje o saldrá por la izquierda desde el agua o, si coincides con el pez, entonces este lo hará visible, delatando su posición al centro-abajo de la pantalla, mientras lo engulle de un bocado (segunda foto).



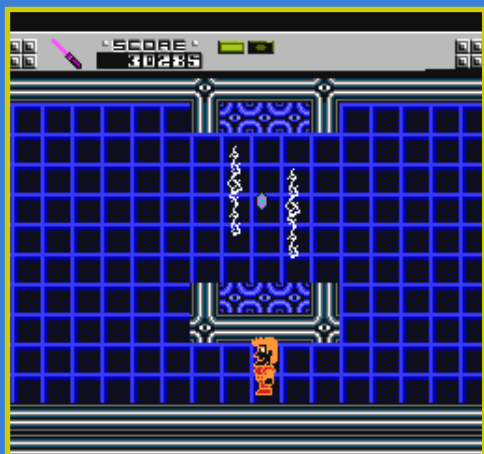
ACERTIJOS DE... LOS LOKOS DE LOS 8-BITS



58 ::::: The Adventures of Rad Gravity :::::

Estando dentro del computador, ¿cómo se le hace para que Rad camine en el aire entre dos líneas horizontales?

Pista: Quizás des de bruces con la respuesta.



59 ::::: Tom and Jerry :::::

Estando en las alcantarillas, Jerry puede seguir los cables para trepar por ellos, a menos que haya algún obstáculo que se lo impida, así que... ¿Cómo se le hace para que no obstante Jerry atraviese el estante de la foto al ir escalando?

Pista: Puedes hacer uso del salto, pero el reto es saber cómo escalar "sobre" el obstáculo...



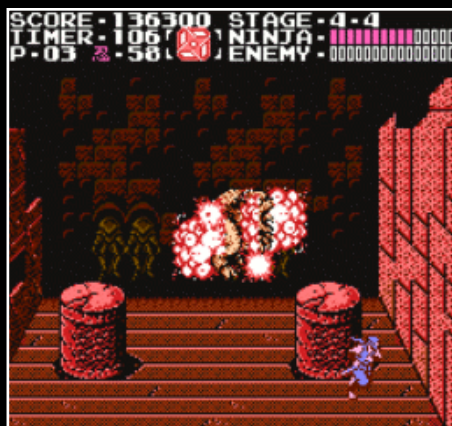
60 ::::: Ninja Gaiden :::::

El reto del triple perro guardián.

¿Cómo se le hace para que al derrotar a Kelbeross, el perro guardián del stage 4, en lugar de explotar como en la foto 1, reencarne en los pilares como en la foto 2?

Pista: Recuerda que de estos 2 perros, uno es verdadero y el otro falso, luego entonces sólo puedes duplicar a uno de ellos para tener en pantalla 3 en total...

Pista 2: Observa con cuidado todo lo que hay en las fotos, ahí hay una clave valiosa.





EXPERIMENTA EL PODER BIONICO

ALL THE
ARCADE
ACTION!

BIONIC COMMANDO™

A NEW
BREED OF
HERO!

CAPCOM®

LICENSED BY NINTENDO FOR PLAY ON THE
Nintendo ENTERTAINMENT
SYSTEM®

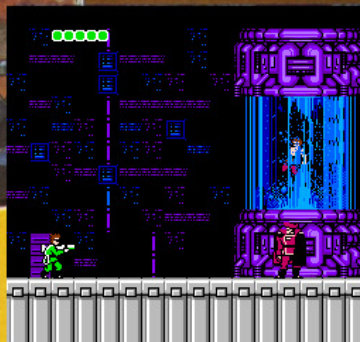


Tan pronto seas convertido en **Bionic Commando** ¡la acción no cesará! El *Best-Seller* de los salones Arcade ahora lo puedes disfrutar en una dinámica conversión para tu NES, de los genios de Capcom.

Durante la infiltración en los cuarteles enemigos, espera una oleada de retos así como de gráficos extraordinarios. Tu poderoso brazo biónico retráctil, y un increíble arsenal futurista, te harán el perfecto hombre "yo las puedo todas".

Desde los más fieles soldados del régimen enemigo, hasta las mortales máquinas del Eje, esta parece una misión imposible, eso solo si al servicio del bien no estuviese ¡**Bionic Commando**!

Grandes gráficos y acción sin límite, para tu
ultra-revolucionaria consola de 8-bits



CAPCOM®

Para tu Nintendo Entertainment System

Opiniones



REJUEGO, Parte 4

JUEGOS EN CORTO, Y MÁS VALOR POR TU DINERO

“Te ofrecemos *más valor* por tu dinero”.

EL PRECIO DEL DINERO

Es común que cuando se analiza un juego (en *YouTube* por ejemplo), se hable intrínsecamente del “**valor** por tu dinero” que dicho juego ofrece. Si ese factor tan importante, el **dinero**, es uno de los pivotes de tal revisión al ser balanceado con el **contenido**, afectando así la calificación (nótese que no he definido aún el vocablo “valor”), el compromiso de dicho juego por cumplir bien y en todo, es muy alto.

Enseguida, la calificación, resultada de abstraer el **valor** de tal juego y su relación con el **dinero**, es pues el punto de partida para decidir comprar el juego, lo que quiere decir, que si no se presta atención a algo sencillo como la fecha de tal revisión, es probable que semanas, meses, o años más tarde, el susodicho juego (que, repito, fue juzgado en base a una regla de congruencia entre **precio** y **contenido**) lo puedas conseguir ya (al menos en digital) a un **precio de desecho**, llegando a costar sólo un 10% de su precio original, y mejor aún, con los parches y actualizaciones que ya se le hayan hecho para corregir fallos, agregar cosas, etcétera, todo aquello que entendiblemente el video de *YouTube* pasó por alto, porque al momento de hacer el análisis/revisión, estas **mejoras** y **precio reducido** aún no existían.

Pensemos ahora en esto: muchos juegos de nuestra actualidad son desarrollados por estudios “Indie”, lo que quiere decir (en teoría) que sus esfuerzos son mayores a los de otros estudios bien establecidos, por no contar con los mismos recursos. Luego entonces, si su esfuerzo es titánico, y sus recursos limitados (y hay que apoyarlos, ¿verdad?), pero aun así consiguen hacer un juego promedio, es probable que no sea económico, y de nueva cuenta es previsible que quienes revisan ese juego, lo hagan en base a la regla de “*más valor por tu dinero*”.

Es ahí donde entra en acción, en mi opinión, una de las astas mayores de este concepto subjetivo “*valor por tu dinero*”: el nivel de rejuego...

HUBO UN TIEMPO PARA TODO

Algunos gustamos de los juegos cortos (que duren menos de una hora). A este respecto, el rejuego en aquellos días de la consola **NES** podía venir envuelto en, por ejemplo y no necesariamente en orden, la **dificultad**, que te hacía rejugar el juego con tal de vencerlo, dificultad acentuada aún más si no había *passwords*, o si los continuos eran

limitados. Ejemplo: **Batman**.

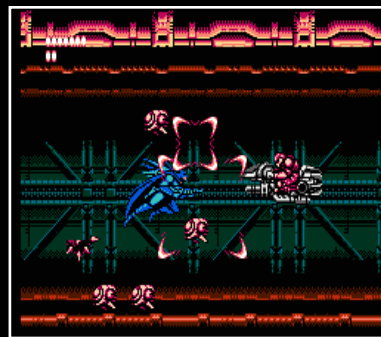
Desde luego que la dificultad era un arma de doble filo, representando estímulo para algunos, pero para otros podía significar abandonar la partida e ir por algo más asequible, al menos hasta volver a estar de ánimo para reintentar dicho juego.

Hablo de rejuego en este caso como un sinónimo de rejugar para “**reintentar**”, pero al día de hoy regresamos a nuestros viejos juegos (muchos de ellos terminados) para rejugarlos por simple gusto, o quizás por el deseo de descubrir todo sí, el completarlo al 100%, aunque no haya contadores que den fe de ello, sólo un logro por uno sabido, a ras de suelo, pero que hizo que valiera la pena el viaje. Ejemplo: buscar y hallar todos los tesoros ocultos en **Castlevania**.

En concreto, lo que quiero decir en relación al rejuego en los **juegos cortos**, y lo que tentativamente atañe al **dinero**, es que hay un lado bueno que tiene que ver con poder dimensionar el propósito de terminarlos (estímulo suficiente para comprarlos y jugarlos), no son celosos, se dan el lujo de permitirse ir a probar otro juego, para luego, después de algún tiempo, por deseo y voluntad, hacerte sentir el ánimo por regresar a jugarlos. He ahí una clase de rejuego auténtico, de calidad, tan válido como podría ser el rejuego en otros títulos respecto a coleccionar todo lo que se pueda, con estadísticas que, al final del día y en mi opinión, no deberían ser ingrediente necesario que dé “*más valor a tu dinero*” y, en consecuencia, catapulte su calificación, peor aún si el veredicto fue influenciado por el **precio corriente** de tal juego, que como puede adivinarse a estas alturas, ultimadamente estoy sacando a propósito de toda ecuación que tenga que ver con juzgar el juego o su nivel de rejuego, o las cosas intermedias no citadas, las que dan un **valor** no cuantificable, por tener que ver con sentimientos y percepciones.

LOS MEJORES JUECES SON LOS NIÑOS

Mientras las opiniones se atienen a la subjetividad mayormente, los precios quedan sujetos a una relatividad (o temporalidad), donde el **dinero** embona mejor en la **anécdota**, y nada más. Cuántas historias no hay de niños que ahorraron por meses para comprar un juego favorito, porque no les importaba el precio, sino jugar el juego, pues su valor iba indisolublemente ligado a la diversión (prometida o real). El dinero, como quiera, iba y venía.



Hubo juegos cortos con una excelente experiencia de juego, la cual no tendría porque ser menos dado el precio elevado que se pagó por dicho juego



TYGAUS

FÉ DE RATAS

YO NO SÉ, A MI ME PARECE

Hola camaradas rubios de hueso colorado y ojo güeri-azul-violetoide. ¿Que me extrañaban? ¡Yo también!, ¡harto!

Bienvenidos sean pues al año del escorpión lanudo, y ojalá que sus horóscopos les traigan toda la dicha que se merecen, condenadotes.

Y díganme, ¿cómo les quedó el ojo cuadrado con el contenido tan redondito de este número?... así que ya saben, vayan preparando sus Magradraives porque se reviene **The Willy Wars**.

Bueno, ya para entrar en materia, y seguir completando contenidos que no se terminaron de completar, fíjense que se nos olvidó meter en el **Déjà-Vu** de la estatua de la libertad, esta bellísima captura con todo y helicóptero cociéndose, del juego **Golgo 13**, ¿a poco no se ve super chupi-guay?

En otra serie de cosas, y como también caché que en ningún lado hay links al resto de nuestras redes sociales (o están más confusos que camisa de once varas), aquí les van los contactos:

Para Instagram, búsquennos como **Magazines21**

Para el Face, **Tygrus** y **MagazinNES** están como **Tygrex Mzn**

Para Pinterest, búsquennos como **MagazinNES**



Y en esa cosa que se llama *YouTube*, búsquennos como **Nintendo....** nes ciertoooo, ahí sólo está Tygrus con ese mismo nombre de usuario Tygrus, o sea **Tygrus** (a ver si ya se anima a subir todos los videos que tiene).

Y recuerden que hay también una página de re-views, artículos, videos, blog, y demás roña sobre **MagazinNES Multiconsolas**, desde la página principal de **MagazinNES**:

magazinnnes.blogspot.com

Desde este enlace hay que dar click al logo azul de **MagazinNES Multiconsolas**, y voilà!

Bueno, pues nos memos en el siguiente número, y recuerden: si la vida les da pasteles... ¡pues jueguen a los pastelazos!. ¡Chauuuuuuuuuuu!

!!! Bolo, Padrino !!!

¿En serio una página de humor necesita presentarse? Bueno, esto sucedió el día que el Padrino Vicepresidente Jr de Nintendo decidió bautizar a sus personajes de NES. Y esto se llama "gajes del oficio".

¡¿Ola ke ase aparte de nada?!

Así da inicio la jornada laboral de todo Vice Presidente Jr responsable...

Dime jovencito, ¿cómo te quieres llamar?

Megaman, Señor

Noooooup... mejor te vamos a poner... **MangaNESo...** **Solsticio**... aunque Ácido Clorhídrico también está disponible por si gustas. Bueno, lléguele mi **MangaNESo**, vaya a ver si ya empolló **Huevoman**, que tengo harto trabajo.

Como siempre, la generosidad del Padrino no conoce límites, lo que le hace pensar en todos y toda cosa.

¿Y tú cómo te quieres llamar?... **Megaman**?... porque te lo pongo ahoritita mismo, sin ningún problema hermano.

R.O.B.

¿ROB?... suena a "robó"... ¿Qué tal si mejor te llamamos... **Inteligenda Ascales NESesaria**? I.A.N. pa' corto. Bueno, llégale a la diversión I.A.N., y entretenme hartos amiguitos. ¡Chau!

Y usted, ¿qué nombre quiere que le ponga a su producto de gallina cara pálida?

¡Cuak!

Sí, que **¿cuák** nombre quieres?

¡Cuak!

¿Y tú qué onda?

Me escapé jejeje. Soy **Solid Snake**. y vengo por su bendición Padrino, para cambiarme el nombre por algo menos traumático que el miedo a las víboras y bichos, por favor.

¿Y de a cómo cuántos **Metal Gears** nos vamos a arreglar?... Bueno, pues como te gusta esconderte en cajas, vamos a bautizarte como "Bug", y di que te fue bien, mi "Solid Bug". ¡Cúchile o le echo repelente de insectos!

¡Cuak!

¡Cuak!

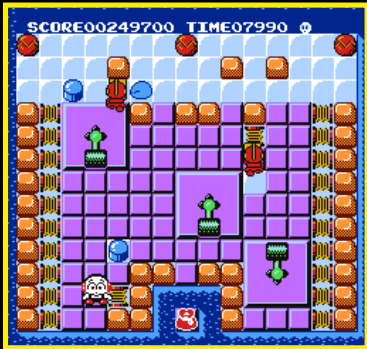
¡Cuak!

¡Cuak!

¡Ya veo!, te gusta tirarte de a loco, ¿eh?. Pues te llamarás **Pato-Aventuras**, para que se te quite lo Gilito.

Esto de poner nombres es como el crimen: nomás no paga...
MagazinNES 49

CONTINUE...



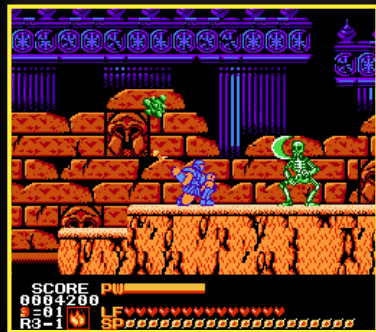
El año va que vuela, pero todavía nos queda crédito para seguir continuando con otro número de **MagazinNES**.

Como (por fin) Mac es el campeón de boxeo del mundo, dejaremos **Mike's Tyson Punch Out!** por la paz, y le agradecemos al mismo Mac (el campeón) por ceder el espacio de la sección para en el siguiente número resolver algunos puzzles del divertidísimo juego **Kickle Cubicle**.

Por otro lado, como se supone que desde hace unos 2 o 3 números íbamos a hablar de los juegos de **NES** (¡ups!) encaminados para pequeños, hemos pensado en replantear la idea y quizás tomar la temática para otra sección. Como sea, espera en el siguiente número un especial sobre muchos de estos títulos de corte infantil, aderezado con curiosidades, detalles, y a ver qué más se nos ocurre.

Es increíble el cómo se han multiplicado cada uno de los factores que propulsaron (o que propulsó) la consola **NES**, desde nuevos juegos estilo **8-bits**, relanzamientos, parches, y decenas de cosas más, es por ello que dentro de la sección **Retroproyecciones** daremos cabida a este fenómeno que tiene que ver con publicidad, poder adquisitivo, estampa retro, y comercialización, todo exhibido desde el altar en que se supone y se presume se cristaliza esa misma esencia retro.

Y bueno, habrá más revisiones bajo la lupa, como por ejemplo de ese viejo cara dura de **Astyanax**, además que continuaremos como siempre buscando las formas más óptimas (divertidas y entretenidas) de presentarte la información.



¡Nos vemos en el siguiente número!

!!! Agradecimientos !!!

Skynet, Melina... a su salud.

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.



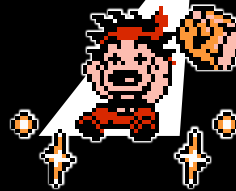
!!! Dedicatoria !!!



A todos los amigos (banda de monosabios) de **RetroNES**. Gracias por su amistad, su tiempo, su conocimiento.

magazinnes.blogspot.com

Ouch!



MagazinNES
Vol. 8 Num. 1 (No. 20)
Año 14, Ene-Jun 2021

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, y el resto de las marcas aludidas en el presente número, son marcas registradas a quienes pertenecen sus iconos, 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, aun 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.

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

SUNSOFT®

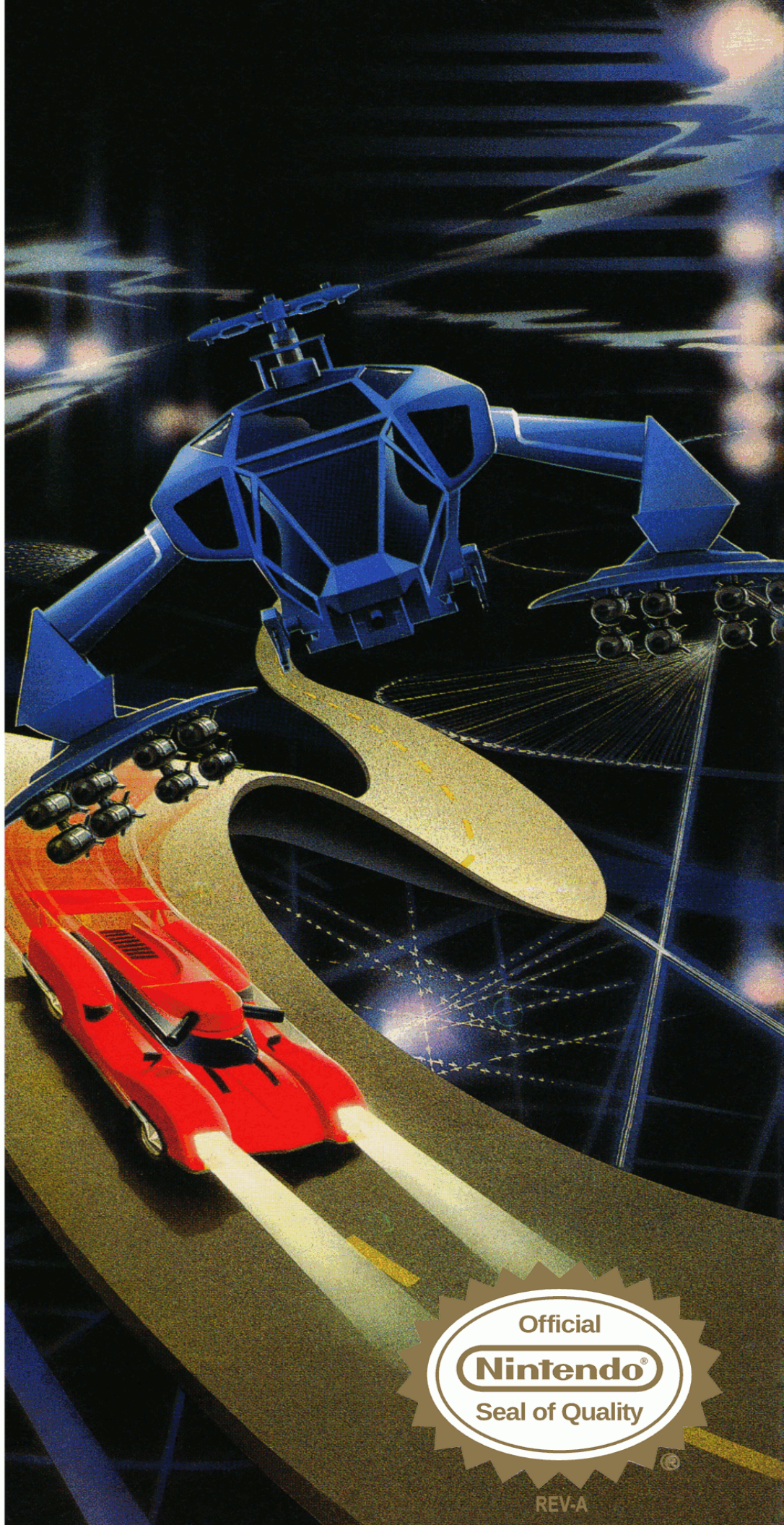
para tu Nintendo Entertainment System

TM

SPYHUNTER SUPER

LICENCIADO POR NINTENDO
PARA JUGARSE EN

Nintendo
ENTERTAINMENT
SYSTEM®



REV-A

MÁS FÁCIL QUE DECIR

"LE PUPU LE MATO LE GUAGUAU",

Y TAN DIVERTIDO COMO

CUALQUIER INVENTO RUSO



KICKLE
CUBICLE™

irem
IREM CORPORATION

PARA TU NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM