



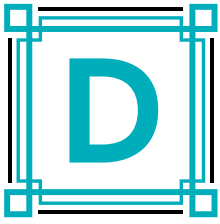
RELATOS Y DATOS

Videojuegos

Por Jorge Fernando Díaz Greene

 @jfdiazgreene

En esta segunda entrega dedicada a los videojuegos, les hablaré de mi segunda consola, mis juegos favoritos de esa consola y qué significa el nombre de la compañía que la creó.



Después de haber tenido mi Coleco Gemini System por un poco más de un lustro, a finales de 1989, mi padre me compró mi segunda consola casera: Nintendo

Entertainment System. La cual, también es conocida por sus siglas NES. Traducido al español como «Sistema de Entretenimiento de Nintendo». Fue creada por la empresa japonesa Nintendo en 1985 y pertenece a la tercera generación de consolas de videojuegos.

La NES es la versión para América, Europa y Oceanía de la consola «Family Computer» o simplemente conocida como «Famicom», traducido al español como «Computadora para la Familia», también de tercera generación desarrollada por Nintendo en 1983 y comercializada únicamente en Japón. En Corea del Sur se llamó «Hyundai Comboy» al ser distribuida por Hyundai Electronics. En Rusia y el sur de Asia se llamó «Dendy» y era una clon de la NES. En India se llamó «Tata Famicom» al ser distribuida por la compañía india Tata.

Las diferencias existentes entre NES y «Famicom» son muchas. Empezando por la forma, el tamaño y los colores de ambas consolas. Los controles de la «Famicom» están integrados en la consola y se pueden guardar en los costados de la consola,

mientras que los de la NES se pueden conectar o desconectar en los dos puertos que tiene. La pistola de luz de la «Famicom» es negra y tiene forma de un revólver, mientras que la de NES se llama «Zapper» y es de estilo futurista con distintos colores. La «Famicom» solamente tiene un puerto para conectar otros periféricos que, muy pocos de ellos, fueron adaptados a la NES y tenían diversas funciones. A la izquierda, se puede apreciar la «Famicom». A la derecha, la NES.

Los paquetes que se vendían de la NES, eran seis. Cada paquete contaba con diferentes juegos, número de controles y periféricos. Con excepción del «Control Deck», que solamente venía con



la consola y dos controles. Posteriormente, se vendió con uno de los siguientes juegos: *Super Mario Bros.*, *Super Mario Bros. 2*, *Super Mario Bros. 3*, que luego fue vendido exclusivamente en el paquete «Challenge Set», y «Low G Man». Los

otros fueron: El «Deluxe Set», el «Action Set» que fue reemplazado pocos años después por el «Challenge Set», el «Power Set» y el «NES Sports Set». El paquete que mi padre adquirió fue el «Action Set».

La noche en que me lo entregó, me saludó, me lo mostró y me explicó a grandes rasgos cómo funcionaba la consola NES, cómo se debía instalar el cartucho que venía en la caja de la consola,

departamento de mi abuela materna mientras encontrábamos un lugar para vivir.

Al día siguiente, la instalé como venía indicado en las imágenes del instructivo. Ya que, leerlo, era imposible al no saber inglés. Apenas lo estaba aprendiendo. Al prender la consola, me apareció la selección de juegos. Cuando jugué *Super Mario Bros.*, el otro juego que venía en el cartucho, me sorprendí de lo bien detallados que estaban los

gráficos en comparación con los juegos que jugaba en mi primera consola. Luego, cuando jugué *Duck Hunt*, tal y como me había dicho mi padre, podía dispararle a los patos en un prado. Pero, también a platos que se lanzaban hacia un paisaje en la pantalla sin necesidad de introducir algo en la pistola. La caja y papeles de mi «Action Set» fueron tirados poco tiempo después.

Desde entonces, me quedé fascinado con esa consola. A tal grado que adquirí

la mayoría de las consolas caseras y algunas portátiles de Nintendo que fueron sacando con el paso de los años. La NES se discontinuó en 1995. Mientras que la «Famicom» hasta el año 2003.

cómo seleccionar los juegos que venían en el cartucho y que, la pistola de luz incluida en la consola, no se le debía meter nada. Solamente se debía apuntar a la pantalla cuando jugara el «juego de patos», refiriéndose al juego «Duck Hunt» de 1984 desarrollado por Nintendo. Acto seguido, se despidió de mí y se fue. Ya que, en esa época, mis padres tenían más de dos años separados y, mi madre, mi hermana y yo vivíamos en el

¿Qué significa Nintendo? Nintendo es una palabra japonesa compuesta por los kanjis «Nin» que significa «perseverancia, resistencia, soporte, aguante, bravura y fortaleza», «Ten» que significa



«cielo» y «Dō» que significa «templo o salón». Por lo que se podría decir que Nintendo puede significar «El cielo bendice el trabajo duro», «Deja la suerte al cielo», «El cielo nos ayuda» o «Todo está en manos del cielo».

En mi colección, tengo 61 cartuchos de NES. Dos de ellos fabricados por la filial de Atari, Tengen, que no era licenciataria de Nintendo. Así como uno pirata que tiene cuatro juegos en uno porque mi padre no supo que lo era cuando lo compró y que prácticamente no puedo jugar. He aquí mis 8 juegos favoritos de esta consola y que forman parte de mi colección:

En octavo lugar, tenemos a *Burger Time* desarrollado por Data East de 1985 basado en el juego de arcadia homónimo de 1982. El cocinero Peter Pepper debe preparar hamburguesas gigantes sin que Mr. Egg, Mr. Hot Dog y Mr. Pickle lo atrapen.

En séptimo lugar, tenemos a *Snow Bros.*, desarrollado por Capcom en 1991 basado en el juego de arcadia homónimo desarrollado por Toaplan en 1990. Los príncipes Nick y Tom son convertidos en hombres de nieve por el Rey Escarcha, quien secuestró a las princesas Tina y Teri del pequeño reino de Snowland. Nick y Tom deberán derrotar al Rey Escarcha y salvar a las princesas para restaurar la paz en el pequeño reino de Snowland.

En sexto lugar, tenemos a *Double Dragon II: The Revenge* desarrollado por Technos Japan y distribuido por Acclaim en 1989 basándose en el juego de arcadia homónimo de 1988, también desarrollado por Technos Japan. Los hermanos Billy y Jimmy Lee deberán vengar la muerte de la novia de Billy, Marian, derrotando a la organización criminal Black Warriors.



En quinto lugar, tenemos a *Super Mario Bros. 2* desarrollado por Nintendo en 1988 usando como base el videojuego *Yume Kōjō Doki Doki Panic!* desarrollado por Nintendo y Fuji Television Network en 1987 para la «Famicom». Mario, su hermano Luigi, Toad y la Princesa Toadstool, quien actualmente es llamada Peach, descubren una puerta que los lleva al mundo de los Subcon que, en ese momento, es invadido por el Rey Wart. Por lo que deciden ayudarlos a recuperar su mundo. Tras vencer a Wart, se revela que fue un sueño de Mario.

En cuarto lugar, tenemos a *Battletoads* desarrollado por Rare en 1991. La Princesa Angélica y el sapo antropomorfo Pimple son secuestrados por la hermosa y malvada Dark Queen. Por lo que los hermanos de Pimple, Rash y Zitz, van a rescatarlos al planeta Ragnarok donde Dark Queen los tiene secuestrados.

En tercer lugar, tenemos a *Super Mario Bros.* desarrollado por Nintendo en 1985. Mario y Luigi deberán recorrer el Reino Champiñón para rescatar a la Princesa Toadstool del malvado Rey Bowser y su ejército de koopas. Solamente

la princesa podrá revertir el hechizo que el Rey Bowser lanzó hacia los habitantes del Reino Champiñón convirtiéndolos en diversos objetos que se encuentran esparcidos en todo el Reino Champiñón.

En segundo lugar, tenemos *Teenage Mutant Ninja Turtles II The Arcade Game* desarrollado por Konami en 1991 y está basado en el juego de arcadia de las *Teenage Mutant Ninja Turtles* de 1989 desarrollado también por Konami. El juego está basado en la serie animada homónima que conocimos como *Las Tortugas Ninja* de Mirage Studios de 1987.

Finalmente, en primer lugar, tenemos a *Super Mario Bros. 3* desarrollado por Nintendo en el que Mario y Luigi deberán salvar nuevamente al Reino Champiñón y a la Princesa Toadstool del Rey Bowser, su ejército de koopas y los Koopalings que robaron los centros de siete reyes. Los cuales, fueron convertidos en plantas, animales y criaturas del Reino Champiñón. Sin embargo, resulta que la aventura es una obra de teatro.

En la próxima entrega, hablaré de mi tercera consola y más sobre Nintendo. Hasta entonces. ➡

