RETRO MANIJA

Nº 1
REVISTA DE JUEGOS RETRO

¡Nº 1!
DE COLECCIÓN

TENÉS 21.000 JUEGOS EN EL DISCO Y NO SABÉS CUÁL ABRIR. ELEGIMOS POR VOS.

CONSOLA DEL MES

3DO
EL LUJO QUE NADIE COMPRÓ



US$699,99 EN 1993. SUS 3 ESENCIALES: ROAD RASH · STAR CONTROL II · RETURN FIRE

12 JOYAS OCULTAS



LITTLE SAMSON · KLONOA · BEYOND GOOD & EVIL · SKIES OF ARCADIA · GHOST TRICK

Buenísimos y enterrados en tu disco. Sacalos.

ÉXITOS CON HISTORIA



TETRIS · PITFALL! · SONIC · CRASH · MARIO KART · SMASH BROS.

Cómo se hicieron los que la rompieron.

CONSOLAS RARAS



VIRTUAL BOY · VECTREX · LYNX · INTELLIVISION · NEO GEO POCKET COLOR · SUPER A'CAN



FIASCOS · MEGA-CD

NIGHT TRAP: EL JUEGO QUE LLEGÓ AL SENADO

Actores, cámaras ocultas y un solo botón. La historia del CD que Sega tuvo que retirar. Y además: E.T., Superman 64, Shaq Fu, Bubsy 3D y Batman: Dark Tomorrow.

MANUAL BATOCERA
Cómo encontrar qué jugar: favoritos, colecciones, filtros y el juego al azar.

DUELO DE VERSIONES
Aladdin y Mortal Kombat: ¿Súper, Mega Drive, Master o Game Gear?

PÓSTER GIGANTE
La estantería del Nº 1: las cajas de todos los juegos del número.

ARCADE Y PC OLVIDADOS
Battle Circuit, Cosmic Smash, Zero Gunner, Stunts y One Must Fall 2097.

DE A DOS
ToeJam & Earl, Power Stone 2, Warlords, Poy Poy y Pac-Man Vs.

LISTAS PARA EL FINDE
Para 15 minutos, con un pibe de 6, para el insomnio y con la luz apagada.

TIRA CÓMICA
Los pibes del ciber, 25 años después: ahora con canas y un Batocera.

HUMOR
El test que nadie te pidió: ¿qué clase de jugador retro sos?

INSERT COIN · LOCAL 14

PALANCA BRAVA

JOYSTICKS ARCADE Y BATOCERA ARMADOS

PUSH START › 2 PLAYERS



LOCAL 14, SUBSUELO. BAJÁS LA ESCALERA Y SEGUÍS EL RUIDO.

EL FICHÍN QUE TE FALTABA, EN TU LIVING

Armamos a mano paneles de dos jugadores, bartops y consolitas con Batocera listas para enchufar a la tele. Vos venís, probás la palanca, elegís los colores de los botones y te lo llevás.

¿Tenés el joystick de toda la vida y se le murió un botón? Traelo: lo abrimos delante tuyo.

¡MOSTRÁ ESTA REVISTA Y TE LLEVÁS BOTONES DE REPUESTO!



PANEL DUELO · 2 JUGADORES

Madera laqueada, dos palancas de bolita, 16 botones japoneses y cable USB. Se enchufa al Batocera y anda: lo dejamos mapeado.

EL MÁS PEDIDO

BATOCERA ARMADO

Raspberry Pi con gabinete, fuente, tarjeta grande y Batocera configurado con tus joysticks. Los juegos los ponés vos.

BARTOP DE MESA

Gabinete chico de MDF con pantalla de 19", parlantes y panel para dos. Entra en un estante de la biblioteca.

PARA LA TELE VIEJA

Adaptadores y cables para que tu Batocera salga por la entrada de video de la tele de tubo del abuelo.

SERVICE DE JOYSTICKS

Microswitches, palancas, botones y cables. Mandos de Súper, Sega y Play: también.

GALERÍA HIPERIÓN · LOCAL 14

Av. Corrientes 1680, subsuelo · Capital

A media cuadra del subte B, estación Callao

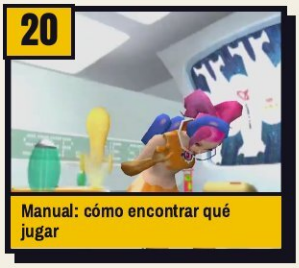
LUNES A SÁBADOS 11 A 20 HS
SÁBADOS TORNEO LIBRE EN EL BARTOP
› ENVÍOS A TODO EL PAÍS › CUOTAS SIN INTERÉS › GARANTÍA DE 6 MESES

@PALANCABRAVA · WHATSAPP 11 3790-2214

SUMARIO



4 — 3DO: Road Rash, la consola del mes



20 — Manual: cómo encontrar qué jugar



23 — Duelo: ¿qué Mortal Kombat conviene?

4 — **LA CONSOLA DEL MES: 3DO**
El lujo que nadie compró. Y sus tres esenciales: **Road Rash**, **Star Control II** y **Return Fire**.

6 — **JOYAS OCULTAS**
Little Samson, **Mischief Makers**, **Beyond Good & Evil**, **Kurukuru Kururin**, **Klonoa** y **Psycho Fox**.

8 — **ÉXITOS CON HISTORIA**
Tetris, **Pitfall!**, **Sonic the Hedgehog**, **Crash Bandicoot**, **Super Mario Kart** y **Super Smash Bros.**

10 — **FIASCOS**
E.T., **Superman 64**, **Shaq Fu**, **Bubsy 3D**, **Night Trap** y **Batman: Dark Tomorrow**.

12 — **JOYAS OCULTAS II**
Trip World, **Sin and Punishment: Successor of the Skies**, **Okage: Shadow King**, **Shantae**, **Ghost Trick** y **Skies of Arcadia**.

14 — **CONSOLAS RARAS**
Virtual Boy, Vectrex, Lynx, Intellivision, Neo Geo Pocket Color y Super A'Can, con **Virtual Boy Wario Land**, **Mine Storm**, **Slime World**, **Utopia**, **Card Fighters' Clash** y **C.U.G.**

16 — **PÓSTER: LA ESTANTERÍA DEL Nº 1**
Las cajas de todos los juegos del número, para colgar arriba del Batocera.

18 — **ARCADE Y PC OLVIDADOS**
De fichín: **Battle Circuit**, **Cosmic Smash** y **Zero Gunner**. De DOS: **Jill of the Jungle**, **Stunts** y **One Must Fall: 2097**.

20 — **MANUAL BATOCERA / RETROPIE**
Cómo encontrar qué jugar: favoritos, colecciones, filtros y juego al azar. Para probar: **Space Channel 5**, **Solomon's Key** y **Kirby's Pinball Land**.

22 — **DUELO DE VERSIONES**
Aladdin en Mega Drive, Súper y Master System; **Mortal Kombat** en Súper, Mega Drive y Game Gear.

24 — **TIRA CÓMICA · 25 HUMOR**
Los pibes del ciber, 25 años después. Y el test: ¿qué clase de jugador retro sos?

26 — **DE A DOS (O DE A CUATRO)**
M.U.L.E., **ToeJam & Earl**, **Pac-Man Vs.**, **Warlords**, **Power Stone 2** y **Poy Poy**.

28 — **LISTAS PARA EL FINDE**
Para 15 minutos, con un pibe de 6, con la luz apagada, tarde de lluvia, con tu pareja que no juega y para el insomnio.

30 — **PRÓXIMO NÚMERO Y MANDANOS TU JOYA**
Lo que viene en el Nº 2, el staff y dónde mandarnos el juego que nadie conoce.

EDITORIAL

21.000 JUEGOS Y NO SÉ QUÉ JUGAR



En el 93 tenías tres cartuchos. Uno era tuyo, otro te lo había prestado un primo y el tercero venía con la consola. Los jugabas hasta gastarlos, y si el sábado alquilabas uno en el videoclub, lo elegías mirando la caja diez minutos, porque había una sola bala.

Ahora tenés un Batocera con 21.000 juegos. Todos. Los que tuviste, los que no te compraron y los que salieron en Japón y nunca llegaron. ¿Y qué hacés? Bajás por la lista, ves cuarenta nombres que no te dicen nada, abrís el Sonic de siempre, jugás dos niveles y apagás. La abundancia te dejó otra vez con un solo juego.

Para eso está esta revista. Somos un par de veteranos de la redacción de Pixel Manija y otros que se sumaron, y elegimos por vos: joyas que pasaron de largo, éxitos con su historia, fiascos para reírse, consolas que casi nadie tuvo. Cada juego trae dónde encontrarlo en el disco, con el nombre del archivo. Y en la página 20 te enseñamos a armar favoritos y colecciones para que la próxima vez el menú trabaje para vos.

Arrancamos con la 3DO, que según Guinness es la consola más cara de la historia si ajustás por inflación. Si tenés una joya que nadie conoce, mandala. Nosotros la jugamos.

Martín Ledesma
Y LA REDACCIÓN DE RETRO MANIJA

CÓMO LEER LAS FICHAS
Cada juego lleva la **nota Manija** de 1 a 10 (en los fiascos, en rojo) y una línea verde que te dice dónde está en el disco: el sistema y el nombre exacto del archivo.

9 NES › Little Samson (USA)

3DO

EL LUJO QUE NADIE COMPRÓ

4/10/1993 › 1996



La Panasonic FZ-1 «R·E·A·L», el primer 3DO, con su joystick: tiene salida de auriculares y otro enchufe para colgarle el siguiente. Foto: Evan-Amos / Wikimedia Commons, CC BY-SA 3.0.

La bancaba el fundador de Electronic Arts, la revista Time la eligió producto del año 1993 y salió a setecientos dólares. Tres años después no la fabricaba nadie. Cómo se hunde una consola que tenía todo para ganar, y por qué igual merece un lugar en tu Batocera.

DOS BUITRES EN UNA RAMA

La idea fue de Trip Hawkins, el de Electronic Arts, que estaba harto de hacer el mismo juego para cinco máquinas que no se hablaban entre sí. Él mismo contó que lo empujaba un chiste que había visto colgado en una pared de Apple, donde trabajó antes: dos buitres en una rama, y uno le dice al otro que se dejen de esperar y salgan a matar algo. En 1991 armó The 3DO Company y dejó de ser el jefe de EA para manejarla él. El hardware lo diseñaron Dave Needle y RJ Mical, los mismos de la Atari Lynx.

El negocio era nuevo: 3DO no fabricaba nada. Diseñaba la máquina y la licenciaba, como el VHS, para que la hicieran Panasonic, GoldStar, Sanyo o quien quisiera. A las editoras les cobraba apenas tres dólares por juego, una ganga al lado de lo que pedían Nintendo y Sega. Fueron a golpearle la puerta a Sony, que ya tenía su consola en el horno, y a Sega, que dijo que salía muy cara. Matsushita, la dueña de Panasonic, dijo que sí.

LA TRAMPA ESTABA EN LA CUENTA

Nintendo y Sega podían vender la consola a pérdida porque después la recuperaban con los juegos. Panasonic no cobraba los juegos: tenía que ganar con el aparato. Resultado: la FZ-1 salió en Estados Unidos el 4 de octubre de 1993 a US$699,99, con un solo juego en la góndola, Crash 'n Burn. Road Rash y Return Fire, anunciados para el lanzamiento, se fueron a mediados del 94: 3DO siguió tocando el hardware hasta último momento y a los programadores no les dio el tiempo. Encima Panasonic fabricó poco y la mayoría de los negocios recibió una o dos consolas. A mediados de noviembre iban 30.000.

En Japón salió el 20 de marzo de 1994 a 79.800 yenes, con seis juegos, y arrancó bien: 70.000 máquinas repartidas en 10.000 negocios. Duró poco; para 1995 allá era famosa por los juegos para adultos.

El precio bajó, pero tarde. A fines del 94 salieron en Japón la Saturn y la PlayStation, y la 3DO dejó de ser lo más avanzado del mercado. 3DO prometió la M2, primero como accesorio y después como consola nueva; se vendió a Panasonic y nunca salió. En 1996 la discontinuaron y en 1997 Samsung compró el diseño. Hawkins después le echó la culpa al modelo: para que una consola funcione, dijo, hace falta una sola empresa fuerte que maneje hardware, juegos y publicidad.

PARA LA SOBREMESA

- «3DO» viene de *three-dimensional optics*, y de paso suena a audio y video.
- Tiene una sola entrada de joystick: los controles se enchufan uno en otro, en cadena, hasta ocho.
- AT&T, Samsung y Toshiba sacaron licencia y nunca vendieron una. AT&T mostró su prototipo en el CES de enero de 1994.
- Ponías un CD de música y la consola te dibujaba colores en la tele, al ritmo: el «sintetizador de luces».
- No tiene bloqueo regional ni anticopia. En el Batocera corre con el núcleo Opera; poné el BIOS de la consola en la carpeta *bios*.

FICHA TÉCNICA

3DO

FABRICANTES	Panasonic, GoldStar, Sanyo y Creative (placa para PC)
SALIDA	EE.UU. 4/10/1993 · Japón 20/3/1994 · Europa 1994
PRECIO	US$699,99 · ¥79.800
CPU	ARM60 de 32 bits (RISC) a 12,5 MHz
MEMORIA	2 MB de RAM + 1 MB de video
IMAGEN	320 × 240 (640 × 480 interpolado), color de 24 bits
SONIDO	16 bits estéreo, 44,1 kHz
FORMATO	CD-ROM de doble velocidad
JOYSTICKS	1 entrada, hasta 8 en cadena

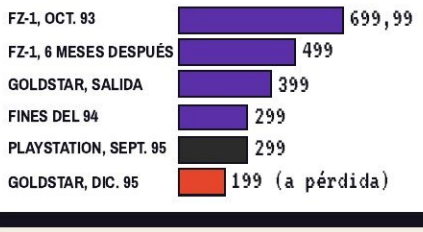
¿CUÁNTAS VENDIÓ?

2 millones
en total, la cifra que más circula

750.000
Next Generation, noviembre de 1995

No hay cifra oficial. Elegí la que quieras: al lado de la PlayStation, las dos son una paliza.

LA ESCALERA PARA ABAJO



POR QUÉ SE HUNDIÓ

1. **El precio.** Según Guinness, ajustada por inflación es la consola más cara de la historia: unos US$1.251 de 2020.
2. **Nadie a cargo.** 3DO diseñaba, Panasonic fabricaba y los juegos los hacían otros. Nadie podía regalar la máquina para ganar con los discos.
3. **Un juego en el lanzamiento.** Y la consola casi no se conseguía.
4. **Saturn y PlayStation.** Llegaron con más fuerza y más juegos; la M2 quedó en promesa.

TRES DISCOS PARA CARGAR PRIMERO

La 3DO tiene fama de máquina de películas interactivas, y algo de eso hay. Pero debajo del video malo están estos tres, que no tenían igual en ninguna otra consola de su momento. Arrancá por acá.



3DO

1994 · CRYSTAL DYNAMICS (CONVERSIÓN DEL ORIGINAL DE TOYS FOR BOB) · 1-2 JUGADORES

STAR CONTROL II

Volvés a la Tierra a bordo de una nave de una raza perdida, los Precursores, y te encontrás con que los Ur-Quan la tienen esclavizada. Lo que sigue es una galaxia entera: hablar con una pila de razas alienígenas, armar alianzas, bajar a planetas a juntar minerales y pelear nave contra nave en tiempo real.

Es una de las aventuras más grandes de su época y tiene más humor que muchas comedias. Si la campaña te asusta, el Super Melee te deja pelear de a dos con todas las naves.

LA HISTORIA

El original es de PC (1992), de Paul Reiche III y Fred Ford. La conversión de Crystal Dynamics usó el CD para sumar unas 11 horas de voces, con Reiche, Greg Johnson y Erol Otus entre los que hablan. GamePro aplaudió las voces; EGM se quejó de que algunas no se entendían. En 2002 el código de esta versión se liberó y es la base de The Ur-Quan Masters, el que se juega hoy en PC.

9 NOTA MANIJA

3DO › Star Control II (USA, Europe)



3DO

1995 · SILENT SOFTWARE / PROLIFIC PUBLISHING · 1-2 JUGADORES

RETURN FIRE

Capturar la bandera, en versión guerra. Tenés cuatro vehículos: el helicóptero, rápido y frágil; el tanque, con torreta que gira; un blindado lento que siembra minas, y el jeep, el único que puede levantar la bandera enemiga y traerla a casa. Si te vas del mapa, sale un submarino y te manda un misil.

De a dos, con pantalla partida, es una guerra de verdad: uno sale con el jeep y el otro le vuela el puente. Todo con música clásica de fondo. El mejor juego para dos de la consola, lejos.

LA HISTORIA

Es secuela espiritual de Fire Power (Amiga, 1987). La música son grabaciones de EMI Classics. Ganó el premio de 3DO al mejor juego para dos de 1995 y fue «juego del mes» en EGM. La calavera que se ríe cuando te matan tiene la voz de RJ Mical, uno de los que diseñaron la consola. Después salió en PC y PlayStation; la versión Saturn se terminó y nunca se publicó.

9 NOTA MANIJA

3DO › Return Fire (USA)



3DO

1994 · MONKEY DO PRODUCTIONS / ELECTRONIC ARTS · 1-2 JUGADORES

ROAD RASH

Picadas ilegales en moto por California: San Francisco, la Sierra Nevada, Napa, la ruta del Pacífico. Hay que llegar entre los tres primeros de quince, y en el camino bajás a piñas o a cadenazos a cualquiera que se te ponga al lado. Con los premios comprás motos más rápidas; si la rompés, pagás el arreglo, y si te agarra la policía, la multa.

En 1994 nadie tenía estos gráficos texturizados. Y la música es grunge de verdad, del sello A&M: Soundgarden, Monster Magnet y Swervedriver mientras le pegás un cadenazo a un policía.

LA HISTORIA

Salió en julio de 1994 en Norteamérica y fue el juego de 3DO más vendido de la cadena Babbage's en su mes de estreno; EGM lo eligió el mejor de 3DO de ese año. Tiene unos 25 minutos de video filmado, y los pilotos son gente del equipo digitalizada. Las versiones de PlayStation, Saturn y PC de 1996 quedaron por debajo.

8 NOTA MANIJA

3DO › Road Rash (USA)

TRES QUE SE TE ESCAPARON

Pasaron por el videoclub sin pena ni gloria, o ni llegaron. Hoy están en tu Batocera, enterrados entre otros veinte mil. Sacalos.



NES 1992 · TAKERU / TAITO · 1 JUGADOR

LITTLE SAMSON

Cuatro personajes en un cartucho, y los cambiás cuando quieras: Samson, el pibe que trepa paredes y techos y pelea tirando campanas; Kikira, una dragona que vuela un rato y escupe fuego; Gamm, un gólem lento que camina sobre los pinches, y K.O., un ratón con poca vida que se mete por cualquier hueco y deja bombas. Cada nivel te obliga a usar a los cuatro.

Lo dirigió Shinichi Yoshimoto, que venía de Capcom (Ghouls 'n Ghosts, Strider), y se nota en las animaciones y en los jefes. Salió cuando todos miraban el Súper, casi sin publicidad, y no lo compró nadie. Por eso hoy el cartucho original es de los más caros de la NES. En el emulador, gratis.

9 NOTA MANIJA NES › Little Samson (USA)



NINTENDO 64 1997 · TREASURE / NINTENDO · 1 JUGADOR

MISCHIEF MAKERS

El primer juego de Treasure, los de Gunstar Heroes, para una consola de Nintendo. Y lo hicieron de costado, con fondos en 3D y el juego en 2D, justo cuando en la 64 todos querían Mario 64. Manejás a Marina, una robot sirvienta que sale a rescatar al profesor que la armó. No pega piñas: agarra. Enemigos, bombas, misiles, jefes enteros: los agarra, los sacude hasta que suelten algo y los revolea.

Son 52 niveles cortos y cada uno cambia la regla: carreras, puzzles, jefes que giran la pantalla. Raro, frenético, con un planeta lleno de caritas tristes. Pasó de largo porque no era 3D, y es justamente por eso que hoy se juega tan bien.

8 NOTA MANIJA Nintendo 64 › Mischief Makers (USA) (Rev A)



GAMECUBE 2003 · UBISOFT MONTPELLIER / UBISOFT · 1 JUGADOR

BEYOND GOOD & EVIL

Jade es fotógrafa y vive en un faro con su tío Pey'j, una especie de jabalí, cuidando chicos que quedaron huérfanos por los ataques de los DomZ, unos alienígenas que secuestran gente. Con la cámara en la mano empieza a destapar que el gobierno militar que dice protegerlos está metido hasta las manos.

Es de Michel Ancel, el de Rayman, y mezcla peleas, sigilo, carreras en aerodeslizador y fotos que valen más que el bastón. La crítica lo aplaudió y en la Navidad de 2003 se quedó juntando polvo en las góndolas, rebajado hasta un 80%. También salió en PS2 y Xbox.

9 NOTA MANIJA GameCube › Beyond Good And Evil

Y TRES MÁS, DE YAPA

Un palito que gira solo, un orejudo con gorra y un zorro que se vuelve hipopótamo. Ninguno vendió lo que merecía.

GAME BOY ADVANCE · PLAYSTATION · MASTER SYSTEM

GAME BOY ADVANCE · 2001 · EIGHTING / NINTENDO · 1-4 JUGADORES

KURUKURU KURURIN

Manejás el Helirin, un palito que gira solo y no para nunca, por laberintos llenos de curvas y pasillos finitos. Vos lo movés; el giro lo pone el juego. Si tocás una pared perdés un corazón, y con tres afuera. Así de simple y así de desesperante: cada nivel es una prueba de pulso, y el reloj te marca el récord para que vuelvas a intentarlo.

Kururin sale a buscar a sus hermanos, perdidos en diez mundos. Fue juego de lanzamiento de la Game Boy Advance en Japón y Europa, y en Norteamérica no salió nunca en cartucho: llegó recién en 2016, por la consola virtual de la Wii U. De a cuatro, compiten por el mejor tiempo.

8 NOTA MANIJA — Game Boy Advance › Kurukuru Kururin (Europe)



PLAYSTATION · 1997 · NAMCO / NAMCO · 1 JUGADOR

KLONOA: DOOR TO PHANTOMILE

Plataformas de Namco con un truco hermoso: los mundos están hechos en 3D, pero vos avanzás por un camino en 2D que da vueltas, sube, baja y se cruza consigo mismo. Lo que ves allá al fondo, más tarde lo vas a recorrer. Klonoa tiene un anillo, donde vive su amigo Huepow, con el que atrapa enemigos, los infla como globos y los tira contra otros o los usa de trampolín para saltar más alto.

Colorido como un dibujo animado y con un final que pega más de lo que esperás. Le fue bien con la crítica y mal en las vidrieras de Norteamérica, donde llegó en marzo de 1998 y pasó sin hacer ruido.

9 NOTA MANIJA — PlayStation › Klonoa - Door To Phantomile



MASTER SYSTEM · 1989 · VIC TOKAI / SEGA · 1 JUGADOR

PSYCHO FOX

Un zorro con un bastón mágico que se transforma según lo que pida el nivel: en hipopótamo, lento y que salta poco, pero rompe bloques a las piñas; en mono, que salta más alto que nadie, o en tigre, que corre más rápido. Lo acompaña Bird Fly, un pajarito que te hace de escudo o que tirás como bumerán.

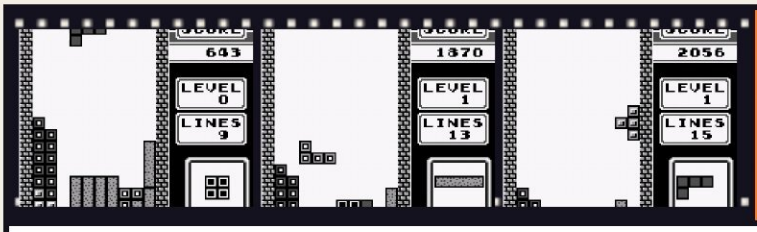
Las revistas europeas le pusieron notas altísimas, pero en la Master lo taparon Alex Kidd y después Sonic. Si jugaste Decap Attack en la Mega Drive, este es el abuelo: también es de Vic Tokai y tiene la misma locura. Ideal para una tarde con el joystick de dos botones.

8 NOTA MANIJA — Master System › Psycho Fox (USA, Europe)

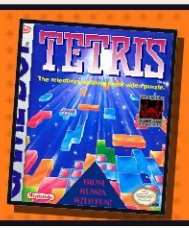


SEIS QUE LA ROMPIERON

Los jugaste mil veces, o te los contaron. Lo que capaz no sabés es cómo llegaron a ser lo que fueron: viajes a Moscú, prototipos a escondidas y un erizo contra un plomero.



01 TETRIS



GAME BOY 1989 · NINTENDO R&D1 / NINTENDO · 1-2 JUGADORES

TETRIS

Caen piezas de cuatro cuadraditos, las girás, armás líneas y desaparecen. Eso es todo, y no lo largás más. En la pantalla verdosa de la Game Boy era la excusa perfecta para no hablar con nadie en el viaje. Con el cable link se juega de a dos, y cada línea que hacés le manda basura al otro. Pasó los 35 millones de copias.

10 NOTA MANIJA

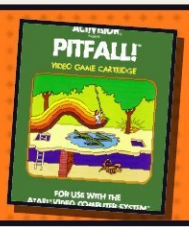
Game Boy › Tetris (World) (Rev A)

LA HISTORIA

Henk Rogers, de Bullet-Proof Software, viajó a Moscú a negociar con ELORG, la oficina soviética que manejaba los derechos; se quedó con los de portátil y se los pasó a Nintendo. Fue él quien convenció a Nintendo de regalarlo con la Game Boy en lugar de un Mario, porque le gustaba a todo el mundo y no sólo a los pibes. La música, basada en la canción rusa Korobeiniki, es de Hirokazu Tanaka. Alekséi Pázhitnov, el creador, dice que es su versión favorita.



02 PITFALL!



ATARI 2600 1982 · ACTIVISION (DAVID CRANE) / ACTIVISION · 1 JUGADOR

PITFALL!

Pitfall Harry corre por la selva saltando cocodrilos, troncos y pozos de brea, colgado de las lianas, en busca de 32 tesoros escondidos en 255 pantallas. Tenés 20 minutos. Fue el juego más grande de la 2600 fuera de Atari: 64 semanas seguidas primero en Billboard y más de 4 millones vendidos.

8 NOTA MANIJA

Atari 2600 › Pitfall! - Pitfall Harry's Jungle Adventure (USA)

LA HISTORIA

David Crane contó que el diseño le llevó unos diez minutos y la programación, unas mil horas. Todo arrancó de un muñequito que corría bien animado: lo puso en un camino, el camino pedía una selva y la selva pedía tesoros. Las 255 pantallas no están dibujadas una por una: las genera el código, con menos de 50 bytes, adentro de un cartucho de 4 KB. Hoy un ícono de escritorio pesa más que eso.



03 SONIC THE HEDGEHOG



MEGA DRIVE 1991 · SONIC TEAM / SEGA · 1 JUGADOR

SONIC THE HEDGEHOG

Un erizo azul que va tan rápido que la pantalla apenas lo sigue: loops, resortes, rampas y anillos que perdés todos de un golpe. Hay que frenar al Doctor Robotnik y juntar seis Esmeraldas del Caos. Green Hill es velocidad pura; después Marble y Labyrinth te frenan en seco y te recuerdan que esto también es un plataformas. El más vendido de la Mega Drive.

9 NOTA MANIJA

Mega Drive › Sonic the Hedgehog (USA, Europe)

LA HISTORIA

Sega quería una mascota para pelearle a Mario. El erizo lo dibujó Naoto Ohshima, lo programó Yuji Naka y los niveles los diseñó Hirokazu Yasuhara; la música es de Masato Nakamura, el bajista de Dreams Come True. En noviembre de 1991 Sega of America, con Tom Kalinske a la cabeza, lo puso de regalo con la consola en lugar de Altered Beast. Esa jugada explica buena parte de los cerca de 15 millones de Genesis que se vendieron allá.

TRES QUE HICIERON ESCUELA

Un bandicut que nació como chiste, un prototipo de F-Zero que terminó en karts y un juego de peleas armado a escondidas del jefe.

04





LA HISTORIA

Andy Gavin y Jason Rubin, de Naughty Dog, lo pensaron en un viaje en auto de Boston a Los Ángeles. Le decían en joda «Sonic's Ass Game», el juego del culo de Sonic, porque al personaje lo ves siempre de espaldas. Eligieron la PlayStation, entre otras cosas, porque la consola no tenía mascota. Lo produjo Universal Interactive, con Mark Cerny en el medio, y lo terminó publicando Sony, que de paso se quedó con su personaje. Para 2003 iba por más de 6,8 millones de copias.

PLAYSTATION 1996 · NAUGHTY DOG / SONY · 1 JUGADOR

CRASH BANDICOOT

Un bandicut naranja que corre hacia el fondo de la pantalla, rompe cajas, junta frutas Wumpa (cien son una vida) y revolea enemigos con un trompo. Si encontrás a Aku Aku, una máscara de madera, aguantás un golpe más. Los niveles son pasillos, sí, pero en 1996 era un dibujo animado jugable.

8 NOTA MANIJA

PlayStation › Crash Bandicoot

05





LA HISTORIA

Empezó como un prototipo para dos jugadores de F-Zero: el equipo quería un juego de carreras con pantalla partida. Usa el Modo 7 de la Súper para el falso 3D, y el cartucho lleva adentro un chip DSP-1 que hace las cuentas. Lo produjo Shigeru Miyamoto y lo dirigieron Tadashi Sugiyama y Hideki Konno. Inventó un género entero: cada juego de karts que vino después le debe algo, empezando por los de la propia Nintendo.

SUPER NINTENDO 1992 · NINTENDO EAD / NINTENDO · 1-2 JUGADORES

SUPER MARIO KART

Ocho personajes de Mario, veinte pistas en cuatro copas y caparazones, bananas y rayos para arruinarle la carrera al de adelante. De a dos, con pantalla partida. Y el modo batalla, con globos atados al kart, arruinó más amistades que el truco. Vendió 8,76 millones: el cuarto más vendido de la Súper.

10 NOTA MANIJA

Super Nintendo › Super Mario Kart (USA)

06





LA HISTORIA

En septiembre de 1997 Masahiro Sakurai armó un prototipo sin avisarle a Nintendo: un juego de peleas para cuatro que se llamaba «Dragon King: The Fighting Game», con la ayuda de Satoru Iwata, que entonces estaba en HAL. Recién después le pusieron los personajes de Nintendo. Para 2001 llevaba 2,93 millones vendidos en Estados Unidos y 1,97 millones en Japón, y había arrancado una de las series más grandes de la casa.

NINTENDO 64 1999 · HAL LABORATORY / NINTENDO · 1-4 JUGADORES

SUPER SMASH BROS.

Mario, Link, Pikachu, Samus, Donkey Kong y compañía a las trompadas, de a cuatro. No hay barra de vida: hay un porcentaje que sube con cada golpe, y cuanto más alto, más lejos volás. Ganás sacando a los otros del escenario. Doce personajes, cuatro escondidos. Con cuatro joysticks y una tele de 20 pulgadas, no había nada mejor.

9 NOTA MANIJA

Nintendo 64 › Super Smash Bros. (USA)

SEIS PAPELONES CON PRONTUARIO

No todo lo que está en tu Batocera merece una tarde. Estos sí, pero para entender cómo se hunde una licencia, una mascota o una consola entera. Jugalos cinco minutos, con la historia al lado.



ATARI 2600

E.T. THE EXTRA-TERRESTRIAL

1982 · HOWARD SCOTT WARSHAW / ATARI · 1 JUGADOR

Sos E.T. y tenés que juntar tres piezas de un teléfono para llamar a tu casa. Las piezas están en el fondo de unos pozos, así que te pasás el juego cayéndote en pozos, saliendo con el cuello estirado y volviéndote a caer. Un agente del FBI te saca las piezas y un científico te lleva al laboratorio.

Con el manual en la mano tiene su lógica. Sin manual, en la Navidad del 82, era un castigo.

5 sem. PARA PROGRAMARLO: DEL 27 DE JULIO AL 1 DE SEPTIEMBRE DE 1982

EL DESASTRE

Atari pagó, según se informó, entre 20 y 25 millones de dólares por la licencia. Vendió más de 2,6 millones en 1982, pero según Ray Kassar unos 3,5 de los cerca de 4 millones fabricados volvieron o no se vendieron. En 1983 se enterraron cartuchos en un basural de Alamogordo, Nuevo México: la excavación de 2014 lo confirmó, aunque sólo un 10% de los 1.300 recuperados eran de E.T.

PARA SUFRIRLO Leé el manual antes de arrancar (sin él no se entiende qué hace cada ícono de arriba) y guardá estado antes de cada pozo.

2 NOTA MANIJA *¡AL POZO!*

Atari 2600 › E.T. - The Extra-Terrestrial (USA)



NINTENDO 64

SUPERMAN
ALIAS "SUPERMAN 64"

1999 · TITUS INTERACTIVE · 1 A 4 JUGADORES

Lex Luthor encierra a todos en una Metrópolis virtual y vos, el hombre más poderoso del universo, tenés que pasar volando por adentro de unos aros. Con tiempo. Si se te escapa uno, volvés a empezar. El control pelea con vos más que los villanos.

La "niebla de kryptonita" es la niebla de distancia para tapar lo poco que dibujaba la 64. Inventarle una excusa en el guion: eso sí fue de superhéroe.

+500.000 COPIAS VENDIDAS IGUAL. TOP 10 EN NORTEAMÉRICA EN JUNIO DE 1999

EL DESASTRE

Titus consiguió la licencia de Warner en 1997 y el equipo de licencias de Warner metió mano todo el tiempo, hasta limitarle los poderes a Superman. El director técnico de Titus describió el desarrollo como "un desastre de principio a fin". Guinness le dio el récord de juego de superhéroes peor calificado.

PARA SUFRIRLO Elegí Easy: en ese modo no hace falta pasar por los aros en las etapas al aire libre. Te van a faltar los últimos niveles, pero vas a seguir cuerdo.

1 NOTA MANIJA *AROS, AROS, AROS...*

Nintendo 64 › Superman (USA) (En,Fr,Es)



SUPER NINTENDO

SHAQ FU

1994 · DELPHINE / ELECTRONIC ARTS · 1 O 2 JUGADORES

Shaquille O'Neal va a Tokio a jugar un partido, habla con un maestro de artes marciales y termina en otra dimensión rescatando a un pibe de una momia. Así, de una. Es un juego de piñas uno contra uno con animaciones lindas y poco más: se juega lento y los golpes no pesan.

En el Súper encima viene recortado: menos personajes y escenarios que en la Mega Drive.

3º peor DE LA HISTORIA PARA NINTENDO POWER. GAMETRAILERS LO PUSO 4º

EL DESASTRE (QUE NO FUE TANTO)

Ojo con el mito: en octubre de 1994 tuvo críticas mixtas, de 4/10 en EGM a 83% en GamesMaster para la versión de Súper. La fama de peor juego de la historia vino después, con las listas. Y como el chiste rendía, en 2018 salió una secuela, Shaq Fu: A Legend Reborn.

PARA SUFRIRLO Si te pica, andá a la de Mega Drive, que es la completa: *Shaq-Fu (USA, Europe)*. Y jugalo de a dos, que de a uno no lo salva nadie.

3 NOTA MANIJA *TAPÓN DE SHAQ*

Super Nintendo › Shaq Fu (USA)

GATOS, VAMPIROS Y MURCIÉLAGOS

Tres maneras de hundirse: llegar tarde al 3D, terminar en el Senado de los Estados Unidos o tardar cuatro años para sacar algo peor de lo que mostraste.



PLAYSTATION

BUBSY 3D

1996 · EIDETIC / ACCOLADE · 1 JUGADOR

El gato Bubsy deja las 2D para juntar átomos en el planeta de los Woolies y armar un cohete para volver a la Tierra. El control es de tanque: arriba avanza, los costados giran, y caer sobre una plataforma chica es un acto de fe. Los niveles son pisos a cuadros y pirámides lisas, y Bubsy no para de tirar frases. La cámara se puede mover, pero nunca está donde la necesitás.

Salió el mismo año que Super Mario 64 y Crash Bandicoot. Al lado de esos dos, parece una maqueta.

51% DE PROMEDIO EN GAMERANKINGS. LAS LISTAS DE PEORES HICIERON EL RESTO

EL DESASTRE

Su creador, Michael Berlyn, vio Super Mario 64 en el CES de enero de 1996 y se dio cuenta de que su juego estaba muy por debajo, pero Accolade ya tenía la fecha comprometida y sólo pudieron pulirlo. Berlyn lo llamó en 2015 su "mayor fracaso", y la serie no volvió a tener un juego nuevo por casi 21 años.

PARA SUFRIRLO Si querés un Bubsy que se deje jugar, andá al primero, en Mega Drive: *Bubsy in Claws Encounters of the Furred Kind*.

3 NOTA MANIJA *¿QUÉ PODRÍA SALIR MAL?*

PlayStation › Bubsy 3d



MEGA-CD

NIGHT TRAP

1992 · DIGITAL PICTURES / SEGA · 1 JUGADOR

Una piyamada de chicas en una casa llena de cámaras ocultas y unos tipos de negro, los Augers, que vienen a chuparles la sangre. Vos mirás las habitaciones de a una, saltás de cámara en cámara y activás trampas en el momento justo. Video de verdad, con actores, granulado como un VHS del videoclub.

Como juego, la crítica lo encontró pobre: casi todo es apretar un botón a tiempo. Como pieza de museo, imperdible.

9/12/93 AUDIENCIA EN EL SENADO DE EE.UU., AL LADO DE MORTAL KOMBAT

EL DESASTRE

Se filmó en 1987 para Control-Vision, una consola con cintas VHS que Hasbro canceló. Tom Zito compró el material, fundó Digital Pictures y lo sacó en el Sega CD en 1992, con Dana Plato (la de *Blanco y negro*) en el elenco. Tras la audiencia que encabezaron Joe Lieberman y Herb Kohl, Toys "R" Us y Kay-Bee lo sacaron de las góndolas, Sega lo retiró en enero de 1994 y ese mismo año nació la ESRB.

PARA SUFRIRLO Son dos discos: en el Batocera conviene juntarlos en un .m3u para cambiar sin salir del juego. En la colección también está la versión de 3DO.

4 NOTA MANIJA *¡CITADO AL SENADO!*

Mega-CD › Night Trap (USA) (Disc 1)



GAMECUBE

BATMAN: DARK TOMORROW

2003 · KEMCO · 1 JUGADOR

Batman, Gotham de noche, Ra's al Ghul con un plan para hundir el mundo. Todo lo que tenía que salir bien sale mal: la cámara te muestra cualquier cosa menos al tipo que te está pegando, el control responde cuando quiere y las misiones de sigilo se repiten hasta el aburrimiento.

Lo raro es que se nota que alguien quiso hacer un Batman detective, con Gotham oscura y villanos sacados de los cómics. Lástima el resto: a la media hora vas a querer apagar la Bati-señal.

29/100 EN METACRITIC EN GAMECUBE. EN XBOX, 25. CUATRO AÑOS DE DESARROLLO

EL DESASTRE

Se mostró en el E3 2001 como exclusivo de GameCube, con idea de mundo abierto. Cuando se anunció para Xbox y PS2 lo rehicieron como juego lineal de sigilo, y la de PS2 se canceló. El final bueno exige desactivar un aparato antes de pelear con Ra's al Ghul, cosa que el juego nunca explica: casi todos ven el final malo, con el mundo inundado.

PARA SUFRIRLO Ya lo sabés: antes de la pelea final, desactivá la señal. Batman no te lo va a decir.

2 NOTA MANIJA *GOTHAM SE INUNDA*

GameCube › Batman - Dark Tomorrow

PLAYSTATION · MEGA-CD · GAMECUBE

SEIS MÁS QUE NADIE VIO

Tres portátiles, tres consolas de living y ningún éxito de ventas. Todos tienen algo que no vas a encontrar en otro lado.

WII 2009 · TREASURE / NINTENDO · 1 O 2 JUGADORES

SIN AND PUNISHMENT: SUCCESSOR OF THE SKIES

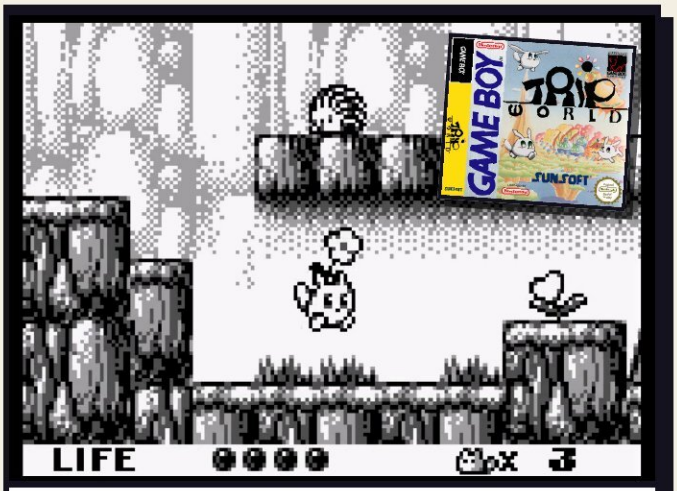
Treasure en estado puro. Volás sobre rieles con Isa o con Kachi, apuntás con el Wiimote, esquivás y le das con la espada a todo lo que se acerque. Jefes del tamaño de la pantalla, balas por todos lados y un multiplicador que te castiga cada vez que te tocan.

Es la secuela de un juego de Nintendo 64 que en su momento no salió de Japón.

POR QUÉ SE ESCAPÓ 87/100 en Metacritic y pasó desapercibido. En América se llamó *Star Successor*.

9 NOTA MANIJA Wii › Sin And Punishment - Successor Of The Skies





GAME BOY 1992 · SUNSOFT · 1 JUGADOR

TRIP WORLD

Yakopoo, un bicho con pinta de conejo, tiene que recuperar la flor Maita: sin ella, los habitantes de Trip World se volvieron locos. Cambia de forma cuando quiere para nadar, planear o pegar patadas, y casi ningún enemigo te lastima si lo tocás: te empujan, y se enojan sólo si les pegás.

Lo dibujó Toshihiko Narita, el de Gimmick!, y se nota en lo redondito de todo. Cinco mundos: una tarde.

POR QUÉ SE ESCAPÓ Sólo salió en Japón y Europa y se fabricaron pocos: hoy el cartucho se paga caro.

8 NOTA MANIJA Game Boy › Trip World (Europe)



PS2 2001 · ZENER WORKS / SONY · 1 JUGADOR

OKAGE: SHADOW KING

Ari es el pibe al que nadie escucha. Un fantasma le echa una maldición a la hermana (la deja hablando en jeringozo) y, para curarla, a Ari se le mete en la sombra Stan, autoproclamado Rey del Mal, que grita mucho y asusta poco. RPG por turnos de los clásicos, en un mundo de personajes cabezones y torcidos tipo Tim Burton.

Lo que vale es el humor: los diálogos son lo mejor del juego.

POR QUÉ SE ESCAPÓ En su momento no salió en Europa y en América pasó sin ruido. La caja de la colección es la japonesa.

7 NOTA MANIJA PlayStation 2 › Okage - Shadow King

Una en Game Boy Color con la Advance ya en la vidriera, otra en la Dreamcast cuando Sega bajaba la persiana. Y un fantasma.

LLEGARON TARDE, PERO LLEGARON



GAME BOY COLOR 2002 · WAYFORWARD / CAPCOM · 1 JUGADOR

SHANTAE

Una media genio que pelea a latigazos con el pelo y que, bailando, se convierte en mono para trepar paredes o en elefante para romper todo. Recorre Sequin Land para frenar a la pirata Risky Boots, entrando en mazmorras que le enseñan bailes nuevos.

Plataformas y exploración con gráficos que exprimen la Color como casi nadie lo hizo.

POR QUÉ SE ESCAPÓ Se fabricaron unas 20-25.000 copias. Hoy es de culto y el origen de toda una saga.

8 NOTA MANIJA Game Boy Color › Shantae (USA)



NINTENDO DS 2010 · CAPCOM · 1 JUGADOR

GHOST TRICK: PHANTOM DETECTIVE

Sissel se despierta muerto y sin memoria. Como fantasma se mete en los objetos y los mueve, y ante cada cadáver vuelve cuatro minutos atrás para evitar esa muerte. Cada capítulo es un dominó contra reloj. Lo escribió Shu Takumi, el de Ace Attorney, y se nota: personajes delirantes, chistes por todos lados y un final que ata cada cabo suelto.

POR QUÉ SE ESCAPÓ Fracasó en Japón: 81.325 copias físicas hasta fines de 2010. Afuera, culto.

9 NOTA MANIJA Nintendo DS › Ghost Trick - Détective Fantôme



DREAMCAST 2000 · OVERWORKS / SEGA · 1 JUGADOR

SKIES OF ARCADIA

Vyse es pirata del aire, de los buenos, en un mundo de islas flotantes. Con Aika y Fina se mete contra el Imperio Valuano, que quiere despertar armas antiguas capaces de borrar el mundo. RPG por turnos a la vieja escuela, con batallas entre barcos voladores y un mapa que arranca en blanco: lo vas llenando con descubrimientos.

Lo produjo Rieko Kodama, la de Phantasy Star.

POR QUÉ SE ESCAPÓ 93/100 en Metacritic, pero vendió poco: llegó al final de la vida de la Dreamcast. Ojo: en la colección también está *Skies Of Arcadia Legends*, la versión de GameCube.

9 NOTA MANIJA Dreamcast › Skies of Arcadia

SEIS APARATOS QUE NADIE TUVO

Consolas que duraron un suspiro, costaron una fortuna o se vendieron en un solo país. Cada una con el juego que la justifica.

Nintendo



VIRTUAL BOY

1995 | US$179,95 | 770.000 vendidas | 22 juegos

La diseñó el equipo de Gunpei Yokoi, el padre de la Game Boy. Pantalla roja y negra, un 3D que no convencía, nada de portátil y quejas de dolor de cabeza. Salió en julio de 1995 en Japón y en agosto en EE.UU.; en diciembre ya la discontinuaban en Japón, y en 1996 en América.



LA HISTORIA

Lo hizo buena parte de Nintendo R&D1, con Gunpei Yokoi de productor. GamePro lo consideró el mejor juego de la consola y las retrospectivas lo siguen poniendo arriba; las críticas iban contra el aparato y contra lo corto que es.

VIRTUAL BOY 1995 · NINTENDO R&D1 / NINTENDO · 1 JUGADOR

VIRTUAL BOY WARIO LAND

El que más se acerca a justificar el aparato. Wario busca tesoros en unas cavernas y salta entre el frente y el fondo del escenario: la única vez que el 3D del Virtual Boy sirve para algo de verdad.

Si vas a jugar uno solo del Virtual Boy, que sea este. Es corto: una tarde larga y lo terminaste. En el Batocera lo jugás en rojo y negro, sin dolor de cabeza y sin apoyar la cara en nada.

8 NOTA MANIJA — Virtual Boy › Virtual Boy Wario Land (Japan, USA)

GCE / Milton Bradley



VECTREX

1982 | US$199 | monitor propio

Traía su propio monitor vectorial: no necesitaba tele. La fabricó General Consumer Electronics, que Milton Bradley compró en 1983. El crack de 1983 la hundió: bajaron el precio un 25%, después un 50%, y en febrero de 1984 se discontinuó, con una pérdida de US$31,6 millones para Milton Bradley.



LA HISTORIA

El Mine Storm original se colgaba en el nivel 13. A quien llamaba para quejarse le mandaban gratis un cartucho de Mine Storm II, idéntico pero corregido; como pocos llamaron, es rarísimo. Las Vectrex posteriores ya traían la versión arreglada.

VECTREX 1982 · JOHN HALL / GCE · 1 O 2 JUGADORES

MINE STORM

Venía adentro de la consola: la prendías y ya estabas jugando. Es un Asteroids con minas que se parten en minas más chicas, en líneas vectoriales finitas y brillantes, con la lámina de plástico de colores pegada a la pantalla.

El primer campo es un paseo, las minas sólo flotan; después vienen las que te persiguen y las que disparan. Hoy parece poca cosa. Jugalo diez minutos y entendé por qué la gente pagaba 199 dólares por esto.

7 NOTA MANIJA — Vectrex › Mine Storm (World)

Atari



ATARI LYNX

1989 | US$179,99 | ~2 millones

Nació en Epyx con el nombre de Handy, diseñada por RJ Mical y Dave Needle (ex Amiga), y fue la primera portátil con pantalla LCD color. Perdió contra la Game Boy por precio, pilas (4-5 horas) y catálogo. En 1991 salió la Lynx II a US$99 y el soporte terminó en 1995.



LA HISTORIA

Se considera el primer juego para ocho jugadores, y fue el único de la Lynx que llegó a ese número vía ComLynx. Ganó el premio a juego del año de Game Players Magazine. Las versiones de Mega Drive y PC Engine CD de 1992 recortaron el multi a dos, con pantalla partida.

LYNX 1990 · EPYX / ATARI · 1 A 8 JUGADORES

TODD'S ADVENTURES IN SLIME WORLD

Todd baja a un planeta de moco a buscar gemas, con una pistola de agua y un mapa. Cavernas que se abren para todos lados, paredes que se trepan y enemigos rojos que, si les tirás, te salpican un moco que te mata en el acto: a veces conviene no disparar.

Siete modos, del paseo a la carrera contra reloj.

7 NOTA MANIJA — Lynx › Todd's Adventures in Slime World (USA, Europe)

De la tele de 1979 a una portátil que murió por un cambio de dueño y una consola taiwanesa que no llegó al año.

RAREZAS DE VIDRIERA



LA HISTORIA
Lo diseñó y programó Don Daglow. Guinness lo reconoce como el primer juego de construcción de ciudades (y lo fecha en 1981; Wikipedia da junio de 1982). Por los turnos con tiempo, hay quien lo ve como abuelo de la estrategia en tiempo real.

INTELLIVISION 1982 · DON DAGLOW / MATTEL · 1 O 2 JUGADORES

UTOPIA

Dos islas, dos gobernantes y rondas con tiempo. Gastás oro en casas, escuelas, fábricas, hospitales y fuertes, plantás cultivos y movés tu bote pesquero detrás del cardumen. La lluvia te paga las cosechas; los huracanes y los piratas, no.

Antes de arrancar elegís cuántas rondas (hasta 50) y cuánto dura cada una (de 30 a 120 segundos). No hay rival de la máquina: de a uno se juega por puntaje, y de a dos te peleás por el cardumen.

6 NOTA MANIJA

Intellivision › Utopia (World)



Mattel

INTELLIVISION

1979 **US$275** **+3,75 millones**

Mattel la vendió como la rival "más realista" de la Atari 2600, con avisos de George Plimpton comparando gráficos. Vendió más de 3,75 millones entre 1980 y 1983, pero tras el crack Mattel vendió la división en 1984. INTV Corporation la siguió fabricando hasta 1990. El control era un disco de 16 direcciones con teclado numérico y láminas para cada juego.



LA HISTORIA
Fue el primer cruce entre SNK y Capcom. Salió en dos versiones, SNK y Capcom, con mazos iniciales y cartas exclusivas distintas para intercambiar por cable. La secuela, Card Fighters 2 Expand Edition (2001), quedó en Japón y fue el último juego de la consola allá.

NEO GEO POCKET COLOR 1999 · SNK · 1 O 2 JUGADORES

SNK VS. CAPCOM: CARD FIGHTERS' CLASH

Cartas coleccionables con luchadores de SNK y de Capcom. Cada carta tiene su poder y su habilidad, cada jugador arranca con 1.000 de vida, y las partidas duran lo justo para un viaje en colectivo.

Sencillo, adictivo y el mejor motivo para tener una Neo Geo Pocket Color.

8 NOTA MANIJA

Neo Geo Pocket Color › SNK vs. Capcom - Card Fighters' Clash - SNK Version (USA, Europe)



SNK

NEO GEO POCKET COLOR

1999 **US$69,95**

Salió en marzo de 1999 en Japón y en agosto en EE.UU., con un stick de microswitches que todos elogiaron. En enero de 2000 Aruze, fabricante de pachinkos, compró SNK y en junio cerró sus operaciones en Norteamérica y Europa. Poco apoyo de comercios y terceros, y Pokémon en la Game Boy, hicieron el resto.



LA HISTORIA
La revista polaca PPE.pl lo señala como el título más popular de la Super A'Can, pensado como respuesta a Super Mario. Su nombre chino, 嘻遊記, es un juego de palabras con *Viaje al Oeste*. No hay reseñas de época en inglés: el dato sale de una sola fuente.

SUPER A'CAN 1995 · FUNTECH · PLATAFORMAS

C.U.G. (XI YOU JI)

Un monito salido de *Viaje al Oeste* salta entre troncos y nubes en un plataformas colorido y prolijo. Nada que no hayas visto en el Súper, pero en una consola de la que salieron doce juegos.

Se juega sin entender una palabra de chino, cosa que no pasa con casi nada más del sistema. Ideal para demostrar que la Super A'Can existió.

6 NOTA MANIJA

Super A'Can › C.U.G. / Journey to the Laugh (Taiwan)



Funtech

SUPER A'CAN

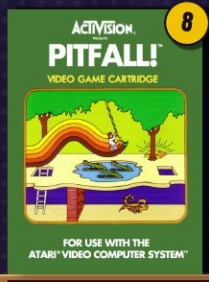
1995 **NT$2.900** **12 juegos**

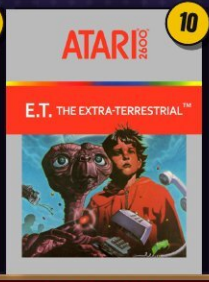
Salió en Taiwán el 25 de octubre de 1995 y se discontinuó en abril de 1996. Hardware 2D (68000 + 6502) en plena llegada del 3D y un precio alto: Funtech perdió más de US$6 millones y el stock que sobró se vendió como partes. Llegó semanas después de que la PlayStation desembarcara en Estados Unidos.

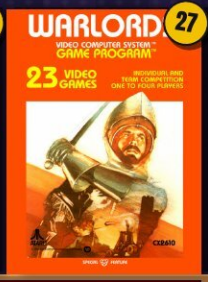
LA ESTANTERÍA

TODAS LAS CAJAS DEL NÚMERO, DE FRENTE COMO EN EL VIDEOCLUB

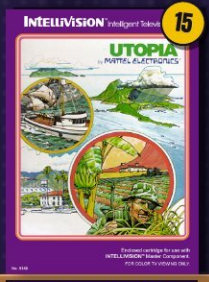
PÓSTER CENTRAL







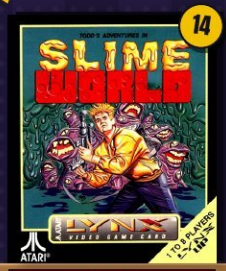
ATARI 2600



INTELLIVISION

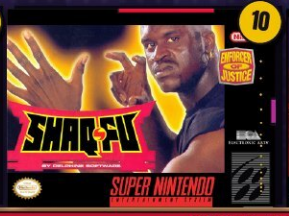


VECTREX



LYNX









SÚPER NINTENDO

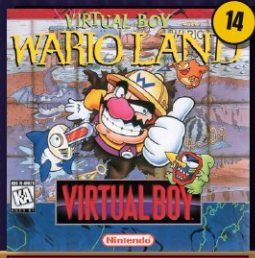
¿Y LOS FICHINES? NO TIENEN CAJA: VIVEN EN UN MUEBLE. PÁG. 18







NINTENDO 64



VIRTUAL BOY

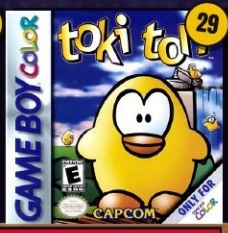






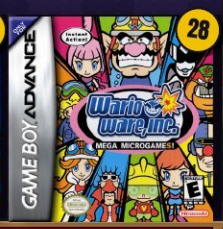
GAME BOY





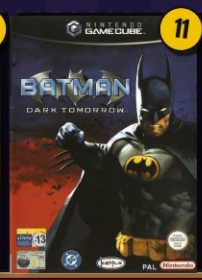
GAME BOY COLOR

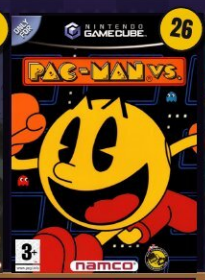




GAME BOY ADVANCE







GAMECUBE



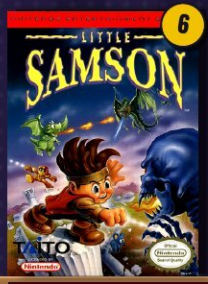


WII

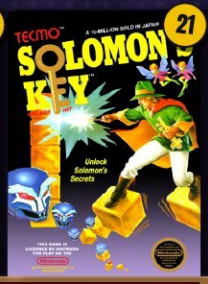
DEL Nº 1

ABIERTO

Las cajas reales de los juegos de esta revista, ordenadas por consola como en el videoclub del barrio. El número en el sticker es la página donde está cada uno. Acá no hay recargo por devolver tarde.

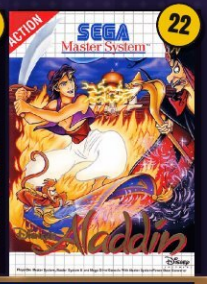




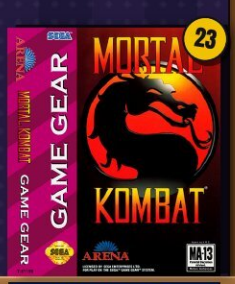


NES





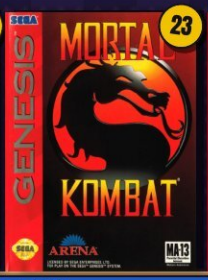
MASTER SYSTEM



GAME GEAR







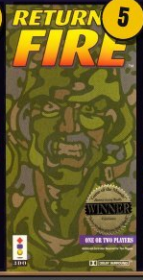


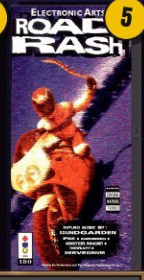
MEGA DRIVE



MEGA-CD

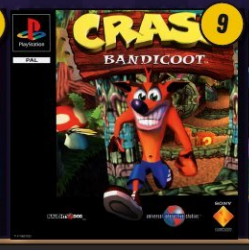






3DO

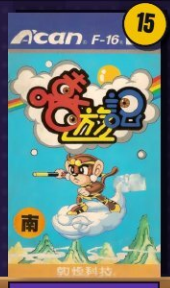








PLAYSTATION

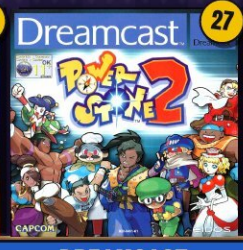


SUPER A'CAN



NG POCKET COLOR







DREAMCAST





NINTENDO DS

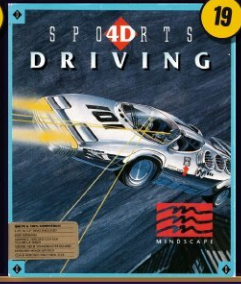






PLAYSTATION 2







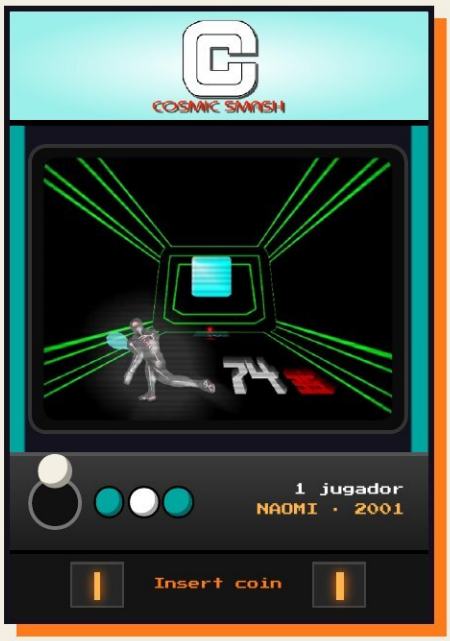
PC · DOS

6 = LA PÁGINA DE LA RESEÑA · TODO ESTÁ EN TU BATOCERA: SISTEMA › NOMBRE DEL ARCHIVO

TRES FICHINES QUE NO LLEGARON A TU GALERÍA

En el local de la esquina había Street Fighter, Metal Slug y el de autitos. Estos tres no: se quedaron en Japón o en Europa, o pasaron tan rápido que nadie los vio. En el Batocera están, y las fichas son gratis.







MAME

BATTLE CIRCUIT

1997 · CAPCOM · 1 A 4 JUGADORES

El último beat 'em up que Capcom hizo para los fichines, y el más chiflado: un superhéroe de traje azul, un capitán plateado, una chica arriba de un avestruz rosa y un alien verde salen a cazar delincuentes, empezando por un tal Dr. Saturn.

Entre nivel y nivel hay una tienda: con la plata que sueltan los enemigos comprás discos de mejoras que te enseñan golpes nuevos. Si dos tiran el especial a la vez, sale uno combinado. De a cuatro es un quilombo hermoso.

POR QUÉ NO LO VISTE

No salió en los fichines de Norteamérica y recién tuvo lanzamiento mundial en 2018, dentro del Capcom Beat 'Em Up Bundle. Hardcore Gaming 101 lo pone entre lo mejor del género.

OJO En MAME el romset tiene que ser de la misma versión que el emulador. Si no arranca, es eso.

9 NOTA MANIJA

`Arcade › Battle Circuit (Euro 970319)`

NAOMI

COSMIC SMASH

2001 · SEGA ROSSO / SEGA · 1 JUGADOR

Squash contra un Breakout, en un cuarto blanco que parece la sala de espera del año 3000. Un muñequito transparente le pega a la pelota contra la pared y tenés que romper todos los paneles antes de que se acabe el reloj; cada sala que pasás te devuelve tiempo.

Hay tiros con efecto que atraviesan lo que el golpe común no rompe, pero mientras los cargás el reloj corre más rápido. Las estaciones se bifurcan como un mapa de subte. Es hipnótico.

POR QUÉ NO LO VISTE

Salió en fichines de Japón y Europa y en Dreamcast sólo en Japón, en 2001, en una caja tipo DVD rarísima para esa consola. En 2023 volvió en realidad virtual como C-Smash VRS.

OJO Poné la BIOS naomi.zip en bios/dc. La wiki de Batocera dice que es opcional, pero que conviene.

9 NOTA MANIJA

`NAOMI › Cosmic Smash (Rev. A)`

MODEL 2

ZERO GUNNER

1997 · PSIKYO · 1 O 2 JUGADORES

Psikyo, la de Gunbird y Strikers 1945, haciendo un shooter de helicópteros en 3D sobre una placa de Sega. Elegís entre un Cobra, un Apache y un helicóptero artillado, fijás el blanco y le seguís tirando mientras girás alrededor del enemigo.

El argumento: en 2016 unos terroristas se quedan con los ejércitos del mundo y mandan al escuadrón ZERO. En 1997, 2016 era el futuro.

POR QUÉ NO LO VISTE

Nunca tuvo versión hogareña. En Japón le fue bien: en febrero de 1998 la revista Game Machine lo puso sexto entre los fichines más exitosos. La secuela salió en NAOMI y Dreamcast.

OJO El emulador de Model 2 corre adentro de Wine: la primera vez que abrís un juego tenés que tener internet, porque baja librerías. Tarda hasta diez minutos y sin barra de progreso. Paciencia, es una sola vez.

7 NOTA MANIJA

`Model 2 › Zero Gunner (Model 2B)`

TRES DISQUETES DE MANO EN MANO

La PC del primo, la de la oficina del viejo, la del ciber: siempre había un disquete con algo raro que alguien había copiado de otro. No todo era Doom. Estos tres se merecían más fama.



PC DOS 1992 · EPIC MEGAGAMES · 1 JUGADOR

JILL OF THE JUNGLE

Plataformas con una protagonista mujer cuando eso no lo hacía casi nadie, y con transformaciones: Jill se vuelve rana para saltar, pez para nadar y fénix para volar. Se la nombra mucho menos que a Commander Keen o a Duke Nukem, y no hay por qué.

Shareware puro: el primer episodio circulaba gratis y, si te gustaba, pedías los otros dos (Jill Goes Underground y Jill Saves the Prince).

EL QUE LO HIZO

Lo diseñó Tim Sweeney: según él, fue el último juego que diseñó. Después vino el Unreal Engine. La trilogía completa hoy es gratis en GOG.

8 NOTA MANIJA — PC (DOS) › Jill Of The Jungle

PC DOS 1990 · DISTINCTIVE SOFTWARE / MINDSCAPE · 1 JUGADOR

4D SPORTS DRIVING (STUNTS)

Un Hard Drivin' de entrecasa (se inspiraron en ese fichín): pistas con rulos, saltos y rampas imposibles, once autos con caja automática o manual y seis rivales de la máquina. Lo mejor: el editor de pistas, que te comía tardes enteras, y las repeticiones con cuatro cámaras.

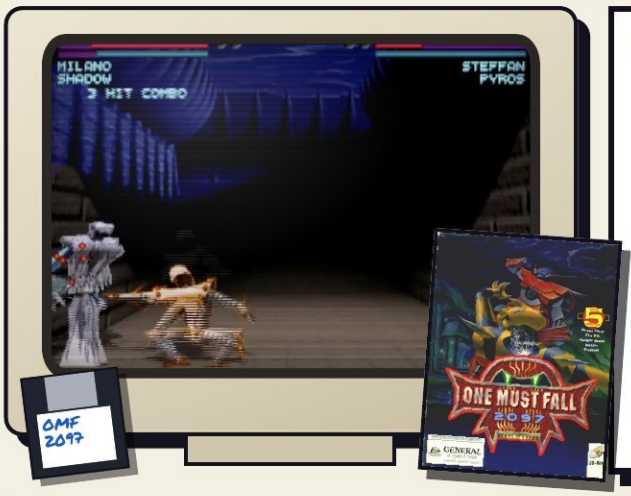
La protección anticopia te pedía una frase del manual: si le errabas tres veces, el auto se estrellaba a los cuatro segundos.

POR QUÉ VOLVER

PC Gamer lo puso 22º entre los mejores juegos de PC de la historia en 1994, y todavía hay una comunidad que compite mandándose repeticiones.

9 NOTA MANIJA — PC (DOS) › 4D Sports Driving





PC DOS 1994 · DIVERSIONS ENT. / EPIC MEGAGAMES · 1 O 2 JUGADORES

ONE MUST FALL: 2097

Piñas entre robots gigantes: once robots, diez pilotos y arenas con trampas, como pinches que salen de la oscuridad. En el modo torneo, con la plata de los premios le vas mejorando el robot hasta ser campeón del mundo.

En una PC que casi no tenía juegos de pelea que valieran la pena, éste era original y andaba bárbaro. De a dos se arman peleas de verdad, y de codazos.

POR QUÉ VOLVER

GameSpot lo destacó como uno de los pocos juegos de pelea originales de PC que valían la pena. En 1999 lo liberaron como freeware: hoy es gratis y legal.

8 NOTA MANIJA — PC (DOS) › One Must Fall 2097

C:\>_ En el Batocera: cada juego de DOS va en su propia carpeta terminada en .pc dentro de roms/dos (por ejemplo, roms/dos/Jill.pc). Para arrancar, la wiki recomienda el emulador DOSBox Pure: es el que menos configuración pide.

PC (DOS)

CÓMO ENCONTRAR QUÉ JUGAR ENTRE 21.000

Bajaste el pack, prendiste el Batocera y te quedaste media hora bajando con la cruz por la lista de la Mega Drive. Todos pasamos por eso. EmulationStation (el menú del Batocera y del RetroPie) tiene herramientas para no perderse. Casi nadie las usa.

1 PRIMERO, SCRAPEÁ

Todo lo que sigue (nota, género, cantidad de jugadores, año, descripción) sale de los datos que baja el *scraper*. Sin eso, los filtros no tienen con qué filtrar.

BATOCERA: START › SCRAPE. Prendé SCRAPE RATINGS para tener la nota. Con tu usuario de ScreenScraper va mucho más rápido (te da más hilos en paralelo). Cuando termina, UPDATE GAMES LISTS.

RETROPIE: el scraper del propio EmulationStation (TheGamesDB o ScreenScraper), desde START; o Skyscraper, que se instala desde RetroPie-Setup.

2 FAVORITOS: LA LISTA CORTA

BATOCERA: parado sobre un juego, **mantené apretado** el botón de arriba (Y en el joystick de Xbox, triángulo en el de PlayStation) y queda marcado. Otra vez, se desmarca. SELECT mantenido muestra sólo tus favoritos; repetís y vuelve la lista entera. Y en las opciones de interfaz, SHOW FAVORITES ON TOP te los pone primeros.

RETROPIE: el botón que configuraste como Y agrega o saca de favoritos.

3 LA RULETA: JUEGO AL AZAR

BATOCERA: mantené apretado el botón de la izquierda (X de Xbox, cuadrado de PlayStation), o SELECT › SELECT RANDOM GAME.

RETROPIE: en una lista, X te lleva a un juego al azar de esa consola; en el carrusel de consolas, X te tira una consola al azar. Hay además una colección automática RANDOM que se baraja de nuevo con GET NEW RANDOM GAMES.

4 ORDENÁ POR NOTA

SELECT › SORT GAMES BY. En los dos podés ordenar por nota, cantidad de jugadores, veces jugado, último jugado, fecha de salida, género, desarrolladora o editora. Batocera suma tiempo de juego. Poné RATING, DESCENDING y los mejor puntuados quedan arriba.

5 FILTRÁ LO QUE NO VA

BATOCERA: SELECT › OTHER FILTERS: favoritos, género, jugadores, editora o desarrolladora, nota, año, idioma, región, ya jugados y más. Y FILTER GAMES BY TEXT para buscar por nombre.

RETROPIE: SELECT › FILTER GAMELIST: favoritos, género, jugadores, nota, editora o desarrolladora.



6 COLECCIONES AUTOMÁTICAS

START › GAME COLLECTION SETTINGS › AUTOMATIC GAME COLLECTIONS. **BATOCERA** arma todos los juegos, favoritos, últimos jugados, nunca jugados, de 2 y de 4 jugadores, y en arcade, por fabricante (Sega, SNK, Namco…). **RETROPIE** arma todos, favoritos, últimos jugados y la del azar, si tu theme las soporta.

7 COLECCIONES TUYAS

En el mismo menú, CREATE NEW CUSTOM COLLECTION: le ponés nombre y quedás en modo edición. El botón Y agrega el juego que tenés marcado. Terminás con FINISH EDITING COLLECTION. En RetroPie, mientras editás no podés marcar favoritos.

8 SÓLO BATOCERA LAS MEJORES

CREATE NEW DYNAMIC COLLECTION: en vez de elegir juegos, ponés reglas (consola, género, editora, jugadores, nota, ya jugado) y se llena sola cada vez que sumás ROMs, como las carpetas inteligentes del mail. Y SELECT › FIND SIMILAR GAMES te junta el resto de una saga.

9 SEGUÍ DONDE DEJASTE

La colección de últimos jugados es tu "seguir jugando". Y si ordenás por TIMES PLAYED, DESCENDING (veces jugado) aparecen tus favoritos de verdad: los que abrís aunque nunca los hayas marcado.

MACHETE: QUÉ BOTÓN EN CADA UNO

PARA…	BATOCERA (JOYSTICK DE XBOX / PLAYSTATION)	RETROPIE
Marcar favorito	Mantener Y / triángulo	Y
Juego al azar	Mantener X / cuadrado, o SELECT › SELECT RANDOM GAME	X en una lista
Ver sólo favoritos	Mantener SELECT	SELECT › FILTER GAMELIST › FAVORITES
Ordenar y filtrar	SELECT	SELECT
Colecciones	START › GAME COLLECTION SETTINGS (en los dos)	

En RetroPie, "X" e "Y" son los botones a los que les pusiste ese nombre cuando configuraste el joystick. Los de Batocera son los de la wiki para la versión 31 en adelante; si tenés una más vieja, mirá la ayuda de abajo de la pantalla.

PROBALO CON ESTOS TRES

Tres juegos para estrenar lo de la página anterior: uno para la colección de cortitos, uno para el botón del azar y uno para tener en favoritos cuando hay cinco minutos y nada más.



DREAMCAST

SPACE CHANNEL 5

1999 · SEGA AM9 (UNITED GAME ARTISTS) / SEGA · 1 JUGADOR

Sos Ulala, periodista espacial, y los Morolianos invadieron la ciudad haciendo bailar a todo el mundo. Repetís sus pasos al ritmo (arriba, abajo, "chu, chu, chu") y rescatás rehenes en vivo, con el rating del canal como barra de vida. Cuatro niveles: ideal para cuando cae alguien a casa.

El "chu" existe porque a los actores les costaba decir "shoot" en una sílaba. Y aparece Michael Jackson, con voz y todo.

8 NOTA MANIJA — `Dreamcast › Space Channel 5`



NES

SOLOMON'S KEY

1987 · TECMO · 1 JUGADOR

Dana, un hechicero, crea y rompe bloques de piedra para llegar a la llave y después a la puerta. Cada sala entra en una pantalla y es un acertijo cerrado: pensás, probás, te matan, pensás de nuevo. Tecmo se inspiró en Lode Runner y se nota.

Nació como fichín en 1986. La versión de NES tiene 48 salas ordenadas por los signos del zodíaco, más 15 secretas. Ideal para cuando el azar te lo tira y tenés diez minutos: entrás, resolvés una, salís.

8 NOTA MANIJA — `NES › Solomon's Key (USA)`



GAME BOY

KIRBY'S PINBALL LAND

1993 · HAL LABORATORY / NINTENDO · 1 JUGADOR

Kirby hecho bola. Tres mesas (Whispy Woods, Kracko y Poppy Bros.) de tres pisos cada una, con el jefe arriba de todo y King Dedede esperando al final. Se entiende en diez segundos y una partida dura lo que dura.

HAL reusó el motor para Pokémon Pinball, y en 1994 fue durante dos meses el juego de Game Boy más vendido del Reino Unido. Si scrapeaste, el filtro por género "Pinball" lo saca solo.

7 NOTA MANIJA — `Game Boy › Kirby's Pinball Land (USA, Europe)`

EL MÉTODO MANIJA

LA RECETA DE LA REDACCIÓN PARA ELEGIR ENTRE 21.000

1. **Tres consolas por semana, no treinta.** Las demás, escondelas: en Batocera, opciones de interfaz › *Systems displayed*.
2. **Ordená por nota y salteá los diez primeros.** Ésos ya los conocés. La joya está del once al cincuenta.
3. **Regla de los quince minutos.** Si no te enganchó, afuera sin culpa. Si te enganchó, a favoritos.
4. **Dos colecciones tuyas: "Pendientes" y "Terminados".** La primera se llena con esta revista; la segunda, con paciencia.
5. **Una vez por semana, ruleta.** Juego al azar y lo jugás aunque sea diez minutos. Sin trampa.
6. **No juzgues por la tapa.** Leé la descripción scrapeada: muchas joyas tienen cajas espantosas.
7. **"Nunca jugados" es tu colección más grande.** El objetivo de vida es achicarla. De a uno.

— LA REDACCIÓN

DUELO 1 · ALADDIN

ALADDIN: TRES JUEGOS CON EL MISMO NOMBRE

En el 93 el pibe que tenía Sega y el que tenía Nintendo juraban que tenían "el de Aladdin". Tenían razón los dos: eran juegos distintos, hechos por equipos distintos. Y la Master System tuvo un tercero. En tu Batocera están los tres; acá te decimos cuál abrir primero.



VS



VS



MEGA DRIVE

1993 · VIRGIN GAMES / SEGA

LA DE LA ESPADA

El equipo de David Perry en Virgin y animadores de Disney dibujando a mano: unos 1.400 cuadros pasados a cartucho. Aladdin corta con la cimitarra y revolea manzanas, y se mueve como en la película. Vendió más de cuatro millones.

9 NOTA MANIJA

Mega Drive › Aladdin (USA)

SUPER NINTENDO

1993 · CAPCOM / CAPCOM

LA DE LOS SALTOS

Otro juego entero, diseñado por Shinji Mikami (sí, el de Resident Evil). Sin espada: le saltás en la cabeza a los guardias y tirás manzanas. Más plataforma pura, más colorida. Vendió 1,75 millones: el licenciado más vendido del Súper.

8 NOTA MANIJA

Super Nintendo › Aladdin (USA)

MASTER SYSTEM

1994 · SIMS / SEGA

LA DE LA PELÍCULA

La misma que salió en Game Gear, hecha por SIMS. Persecuciones, alfombra y exploración, con escenas animadas y diálogos de la película entre nivel y nivel. Aladdin casi no pelea: tira piedras, y encima escasean. En Master sólo salió en Europa y Brasil.

6 NOTA MANIJA

Master System › Aladdin (Europe)

RUBRO	MEGA DRIVE	SUPER NINTENDO	MASTER SYSTEM
GRÁFICOS	★ Animación dibujada por Disney ("Digicel"): parece un dibujito animado. Nadie había visto eso en un cartucho.	Más colores y fondos muy prolijos; Aladdin se mueve bien, pero no "respira" como el de Sega.	Lindos para 8 bits, con escenas animadas entre niveles. Sprites chicos.
SONIDO	Los temas de la película arreglados por Donald Griffin y Tommy Tallarico, exprimiendo el chip de la Mega.	★ El chip de sonido del Súper hace lo suyo; el paseo en alfombra con Jasmine dura lo que dura "A Whole New World".	Chiptune de 8 bits, correcto y nada más.
CONTROL	★ Espada y manzanas: pelea de cerca y de lejos. Responde fino, con peso.	Saltar encima y tirar manzanas, al estilo Mario. Preciso.	Casi no se pelea: piedras contadas y mucho esquivar.
CONTENIDO	Caminos que se cruzan, bonus con Abu y la tragamonedas del Genio.	Escape en alfombra de la Cueva de las Maravillas con la lava atrás; 7 niveles.	★ El más fiel al guion: persecución, alfombra, exploración y diálogos.
DIFICULTAD	Accesible; varias revistas de la época lo encontraron fácil.	Nintendo Power: "menos desafío del que esperás de Capcom".	Bastante fácil: una tarde.
LO QUE CAMBIA	**Todo.** No son tres versiones de un juego sino tres juegos con la misma licencia: Sega y Capcom sacaron la licencia cada una por su lado; la de Sega la terminó haciendo Virgin con Disney encima, y la de 8 bits la hizo SIMS. Por eso se pueden jugar los tres sin repetir nada.		

¿CUÁL BAJAR?

VEREDICTO DE LA REDACCIÓN

La de Mega Drive, y no hay discusión. Hasta Shinji Mikami, que hizo la de Capcom, dijo que él se compraría la de Sega. Después jugate la de Capcom, que es otro juego y bien hecho. La de Master, para el que vio la película veinte veces en VHS.

1º MEGA DRIVE
2º SUPER NINTENDO
3º MASTER SYSTEM

DUELO 2 · MORTAL KOMBAT

MORTAL KOMBAT: SANGRE, SUDOR Y UN CÓDIGO

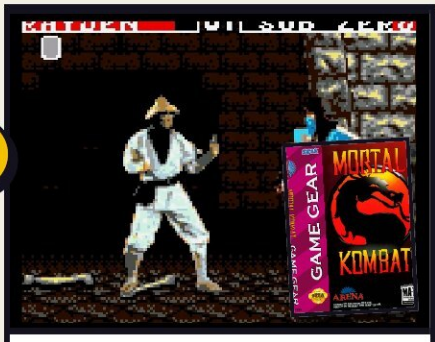
Salieron todas juntas el 13 de septiembre de 1993, el "Mortal Monday". En la del Súper la sangre era sudor gris; en la de Sega bastaba un código para que corriera roja. Así se decidió una guerra de consolas. En la galería se discutía a las piñas; acá, con tabla.



VS



VS



SUPER NINTENDO

1993 · SCULPTURED SOFTWARE / ACCLAIM

LA LINDA (Y CENSURADA)

La que más se parece al fichín: sprites más nítidos, mejor paleta y la voz del locutor. Pero Nintendo no quería sangre: la cambiaron por "sudor" gris y casi todos los fatalities por remates suaves. Sin código para volver atrás.

7 NOTA MANIJA

`Super Nintendo › Mortal Kombat (USA)`

MEGA DRIVE

1993 · PROBE SOFTWARE / ARENA (ACCLAIM)

LA QUE GANÓ LA GUERRA

Más opaca y con los fatalities más toscos, pero más rápida. Arranca limpia; metés ABACABB en la presentación y aparece todo. Fue el juego de consola más vendido de 1993 en Estados Unidos.

8 NOTA MANIJA

`Mega Drive › Mortal Kombat (World)`

GAME GEAR

1993 · PROBE SOFTWARE / ARENA (ACCLAIM)

LA DE BOLSILLO

Sin Kano, con dos escenarios y algo de parpadeo, pero en color y mucho más jugable que la de Game Boy. También esconde la sangre detrás de un código. GamePro la eligió mejor juego portátil de 1993.

6 NOTA MANIJA

`Game Gear › Mortal Kombat (USA, Europe)`

RUBRO	SUPER NINTENDO	MEGA DRIVE	GAME GEAR
GRÁFICOS	★ Los más cercanos al arcade: definición y colores.	Más apagados; los luchadores digitalizados pierden detalle.	Muy nítidos para una portátil; sólo dos escenarios.
SONIDO	★ El mejor, y con la voz del locutor.	Correcto, más áspero.	Básico, de pitido.
CONTROL	Responde tarde; los luchadores van más lentos.	★ Más ágil, aunque pensado para el joystick de 3 botones: algunos golpes quedan incómodos.	Dos botones, pero responde mejor que la de Game Boy.
SANGRE Y FATALITIES	Sudor gris y remates suaves. Sólo con Game Genie.	★ Todo, con ABACABB.	Todo, con un código en la intro.
PLANTEL	Los siete del arcade.	Los siete del arcade.	Uno menos: falta Kano.
LO QUE CAMBIA	Es el mismo juego en las tres, con distinto envase. La diferencia real fue política: la censura de Nintendo le costó ventas y la crítica le dio con un caño durante años. Al año siguiente, para Mortal Kombat II, Nintendo devolvió la sangre.		

¿CUÁL BAJAR? VEREDICTO DE LA REDACCIÓN

La de Mega Drive con el código puesto. La del Súper se ve mejor, pero un Mortal Kombat sin sangre es un Street Fighter con actores. La de Game Gear, para jugar una pelea en la cola del banco. Y si te sobra un rato, probá la de Súper sin código: vas a entender por qué en el 93 nadie la quería.

1º MEGA DRIVE
2º SUPER NINTENDO
3º GAME GEAR

LOS CÓDIGOS DE SANGRE

MEGA DRIVE — En la pantalla de presentación: `A B A C A B B`

GAME GEAR — En la tercera pantalla de la intro: `2 1 2 ↓ ↑`

SÚPER — Sólo con Game Genie: `BDB4-DD07`, desde el menú de trucos de RetroArch.

LOS PIBES DEL CIBER
25 AÑOS DESPUÉS

EPISODIO 1: VEINTIÚN MIL

NACHO "TINTA" FERREYRA
GUION Y DIBUJO









LAS 10 FRASES DEL DUEÑO DEL CIBER, VERSIÓN JUBILADO

Anotadas por los pibes, ya grandes, en un living con una cajita enchufada a la tele.

1. "¿Veintiún mil? Yo con ocho les hacía la tarde."
2. "Esa cajita anda. El problema sos vos."
3. "¿Guardar en cualquier lado? Eso es trampa."
4. "No se come arriba del joystick."
5. "Pongan el de las piñas, que ése lo entiendo."
6. "¿Y la luz de todo esto quién la paga?"
7. "Bajen la voz, que el vecino es escribano."
8. "En mi época el juego se elegía en un minuto."
9. "Media hora es media hora, aunque sea gratis."
10. "Cierro en cinco minutos." *(Es la casa de Pato.)*

MARCÁ LOS TUYOS

LOS 8 TIPOS DE JUGADOR RETRO

Te armás un Batocera, lo llenás de juegos y te convertís en alguno de estos. Hicimos el relevamiento entre la redacción, los amigos y los habitués de la galería. Nadie salió ileso: el que escribe esto es el 1, el 4 y el 7.

DIAGNÓSTICO **0 a 2:** mentís. **3 a 5:** lector promedio, bienvenido. **6 o más:** escribinos, te queremos para la redacción.



Tipo 1 en estado salvaje: la colección completa, las carátulas perfectas y el joystick con telaraña.

1 EL SCRAPEADOR

Tiene carátula, video, logo, reseña y año de los 21.000. Prolijo como biblioteca de escribano. Jugó a tres, y uno era para ver si andaba el joystick.

"ESPERÁ QUE BAJO LOS VIDEOS DE LA NEO GEO."

RECETA Un fin de semana con el wifi apagado. ☐ SOY YO

2 EL DEL JUEGO DE SIEMPRE

Veintiún mil juegos y entra derecho al mismo de hace treinta años. Recorre el menú como quien lee la carta sabiendo que va a pedir milanesa con puré.

"UNA Y DESPUÉS PRUEBO OTRO."

RECETA El botón de "juego al azar" (te lo explicamos en la página 20). ☐ SOY YO

3 EL PURISTA DEL CRT

Rescató de la vereda una tele de tubo de 29 pulgadas que pesa como un ropero. Los filtros de scanlines le parecen una falta de respeto y lo dice en voz alta.

"ESO NO ES UNA SCANLINE: ES UN DIBUJITO DE UNA SCANLINE."

RECETA Ninguna. Tiene razón, y lo sabe. ☐ SOY YO

4 EL COMPLETISTA

No quiere un juego: quiere el set. Todas las regiones, todas las revisiones, las betas y los hacks en chino. Tiene once versiones del mismo cartucho y no jugó ninguna.

"ME FALTA LA JAPONESA, REVISIÓN B."

RECETA Jugar la que tiene. La B es igual. ☐ SOY YO

5 EL DEL REBOBINADO

Guarda cada tres pasos y rebobina cada vez que le pega un murciélago. Terminó Ghouls'n Ghosts "sin morir nunca". Técnicamente, es verdad.

"NO PERDÍ: VOLVÍ EN EL TIEMPO."

RECETA Una partida sin guardar, con testigos. ☐ SOY YO

6 EL NOSTÁLGICO DESILUSIONADO

Busca dos horas el juego de su infancia, lo encuentra, juega cuatro minutos y lo cierra con cara de velorio. No era como se acordaba. Nunca lo es.

"ERA MEJOR EN MI CABEZA."

RECETA Jugarlo con el amigo que lo jugaba con vos. ☐ SOY YO

7 EL DE LOS JOYSTICKS

Once controles, un stick arcade con botones japoneses y una caja de adaptadores. Ninguno es el definitivo. Mide el input lag filmando la tele con el celular.

"ESTE TIENE DOS MILISEGUNDOS DE MÁS. SE NOTA."

RECETA Jugar. Con cualquiera de los once. ☐ SOY YO

8 EL PAPÁ EVANGELIZADOR

Armó el Batocera "para los chicos". Los chicos miran tres minutos y vuelven a la tablet; él sigue solo a la una de la mañana, con el volumen bajito.

"MIRÁ, A ESTO JUGABA PAPÁ."

RECETA Página 28: hay uno para jugar con un pibe de 6. ☐ SOY YO

DE A DOS (O DE A CUATRO)

Multi

SEIS PARA NO JUGAR SOLO

Al Batocera le enchufás cuatro joysticks sin drama, y vos tenés amigos (o primos, o una pareja con paciencia). Estos seis se disfrutan el doble con gente al lado gritando. Solos, ni los abras.



NES

1990 · EASTRIDGE TECHNOLOGY / MINDSCAPE

M.U.L.E.

Cuatro colonos en el planeta Irata (Atari al revés) que turno a turno compran parcelas, les ponen una mula robot para sacar comida, energía o mineral, y venden en subastas en vivo donde todos mueven el muñequito al mismo tiempo para subir o bajar el precio. Pero si la colonia se queda sin comida, se hunden todos juntos. Oferta y demanda con chicanas: se juega más con la boca que con el joystick. La subasta en tiempo real Bunten la traía de un juego anterior suyo, Wheeler Dealers.

Lo diseñó Dani Bunten en 1983; Will Wright le dedicó Los Sims y Miyamoto lo nombró como influencia de Pikmin. La de NES casi nadie la tuvo.

QUÉ HACE FALTA
Cuatro joysticks y el adaptador de cuatro (Four Score o Satellite) activado en el emulador. Si son menos, la máquina ocupa los lugares vacíos.

IDEAL PARA: AMIGOS QUE SE PELEAN POR LA CUENTA DEL ASADO.

8 NOTA MANIJA

ARMADO ■■□
Cuatro pads y una opción

NES › M.U.L.E. (USA)



MEGA DRIVE

1991 · JOHNSON VOORSANGER / SEGA

TOEJAM & EARL

Dos raperos extraterrestres (ToeJam, rojo y de tres piernas; Earl, naranja, gordo y de anteojos negros) se estrellan en la Tierra y tienen que juntar las diez partes de la nave, repartidas en islas flotantes que se arman al azar en cada partida. La Tierra es hostil: camiones de helado fantasma, manadas de nerds, buzones que muerden. Todo con una banda de funk que no se te despega más.

La gracia son los regalos: hasta que no abrís uno, no sabés qué traen los de ese dibujo. Sega lo dio por fracaso y se hizo de culto de boca en boca. La revista Mega lo resumió: "¿No tenés amigos? Compralo y hacete".

QUÉ HACE FALTA
Dos joysticks. Cerca, comparten pantalla; si se separan, se parte sola. De a dos aparecen diálogos y chistes que jugando solo no ves.

IDEAL PARA: DOS HERMANOS SIN APURO.

9 NOTA MANIJA

ARMADO ■□□
Enchufar y jugar

Mega Drive › ToeJam & Earl (World)



GAMECUBE

2003 · NINTENDO EAD / NAMCO

PAC-MAN VS.

Uno es Pac-Man y juega en un Game Boy Advance conectado a la GameCube: ve el laberinto entero. Los demás son fantasmas en la tele y apenas ven un círculo alrededor. El que lo agarra pasa a ser Pac-Man. Lo mejor no pasa en la pantalla sino en el living: gritos, traiciones, "¡está a tu izquierda!" y nadie que le crea a nadie. Mario relata la partida.

Miyamoto lo hizo en un mes, como demo del cable de la GBA, y Namco lo publicó. Casi siempre vino de regalo con otro juego: lo jugó poca gente. La crítica le reprochó lo cortito y que no guarda récords en la memory card; Metacritic 78.

QUÉ HACE FALTA
Dolphin con un GBA emulado en el puerto 4 y hasta tres joysticks. Pide configuración: hacelo antes de que caigan los invitados.

IDEAL PARA: UN CUMPLEAÑOS DE 40 CON PIBES DE 10.

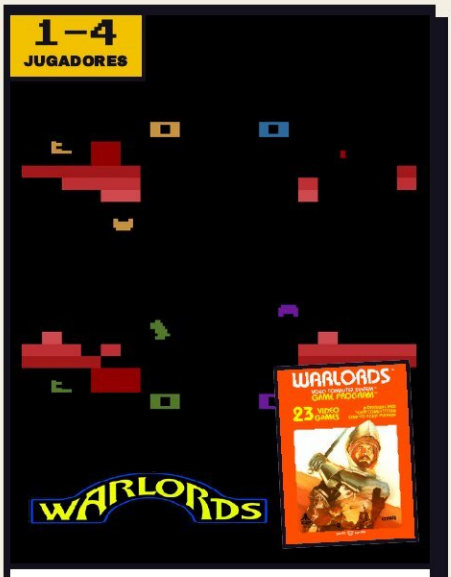
9 NOTA MANIJA

ARMADO ■■■
Una tarde de Dolphin

GameCube › Pac-Man vs.

ANTES DE QUE TOQUEN EL TIMBRE

1. Enchufá todos los joysticks antes de prender, así los reconoce en orden.
2. En la configuración de controles del Batocera asignás quién es el jugador 1, 2, 3 y 4.
3. NES y PlayStation: buscá el multitap (o el adaptador de cuatro) en las opciones del emulador.
4. Pilas de repuesto para los inalámbricos. Y un árbitro.



ATARI 2600

1981 · ATARI / ATARI

WARLORDS

Cuatro castillos en las esquinas, un rey adentro de cada uno, un escudo por jugador y una bola de fuego que rebota y va comiendo ladrillos. Es Pong más Breakout, todos contra todos: atajás, devolvés, y si apretás el botón la agarrás y la largás con más fuerza. El último rey en pie gana la ronda.

Empezó como juego de 2600 (se llamaba Castles & Kings) y terminó también en fichín. Una revista de la época lo dijo sin vueltas: para uno o dos, pasá de largo. Con cuatro es otra cosa, y en 2009 Game Informer lo puso 25º entre los mejores juegos de la historia.

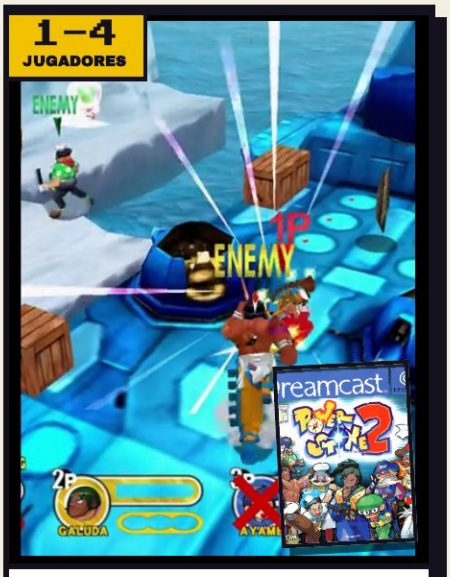
QUÉ HACE FALTA
En la consola, dos pares de paddles. En el Batocera, los paddles se manejan con el stick analógico o con el mouse: probalo antes, con la cruz no es lo mismo.

IDEAL PARA: CUATRO AMIGOS Y CERO RENCOR (DURA POCO).

8 NOTA MANIJA

ARMADO ■■□
Paddles con el analógico

Atari 2600 › Warlords (USA)



DREAMCAST

2000 · CAPCOM / CAPCOM (EIDOS EN EUROPA)

POWER STONE 2

Pelea en 3D para cuatro donde el escenario también pega. En el del avión arrancan a las piñas en la cubierta, el avión se desarma, siguen en caída libre y terminan en una plataforma flotante: tres peleas en una. Y por todos lados, cajas con de todo para revolear: lanzallamas, martillos gigantes, patines, sillas, una revista.

Juntás tres Power Stones y tu personaje se transforma en una versión exagerada de sí mismo durante unos segundos de abuso. Tiene modo aventura con tienda para combinar objetos. Metacritic 87; IGN y Eurogamer le pusieron 9.

QUÉ HACE FALTA
Cuatro joysticks y nada más. Ojo: de a dos ya es bueno, de a cuatro es un desastre hermoso.

IDEAL PARA: SÁBADO A LA NOCHE CON PIZZA.

9 NOTA MANIJA

ARMADO ■□□
Enchufar y jugar

Dreamcast › Power Stone 2



PLAYSTATION

1997 · KONAMI / KONAMI

POY POY

Cuatro muñequitos en una arena cerrada tirándose piedras, troncos, bloques de hielo y, cuando no queda nada a mano, a los otros jugadores. Cada personaje tiene su fuerza y su velocidad, y antes de pelear elegís un guante con poderes "psíquicos" que lo cambian todo. Seis escenarios con trampas, tres rondas y la amistad en juego.

Next Generation lo llamó "el mejor juego multijugador de PlayStation, sin discusión". GameSpot, que lo reseñó meses después, fue mucho más frío. Tenían razón los dos: solo no vale nada; de a cuatro, es Bomberman con piedras.

QUÉ HACE FALTA
Multitap activado en el emulador y cuatro joysticks. La caja que muestra el Batocera es la japonesa: allá se llamó Poitter's Point.

IDEAL PARA: PRIMOS EN LAS FIESTAS.

8 NOTA MANIJA

ARMADO ■■□
Multitap y cuatro pads

PlayStation › Poy Poy

SEIS JUEGOS, SEIS PLANES

No te preguntamos qué querés jugar: te preguntamos qué vas a hacer el finde. Elegí tu situación y abrí ése. Si dudás más de cinco minutos, ya perdiste.

SITUACIÓN

TENÉS 15 MINUTOS

Antes de salir, mientras se calienta el agua del mate o en el entretiempo.

15'
Y NI UNO MÁS



GBA 2003 · NINTENDO R&D1 / NINTENDO

WARIOWARE, INC.: MEGA MICROGAME$!

Más de 200 microjuegos de tres o cuatro segundos cada uno: sacale el moco a un tipo, esquivá lo que cae, atajá, apretá a tiempo. La consigna aparece en una palabra ("¡Esquivá!") y ya. Cada vez más rápido, hasta que perdés las cuatro vidas.

POR QUÉ FUNCIONA › las etapas son cortas y en un cuarto de hora te hacés varias. Te queda la sensación de haber jugado un montón. Metacritic 89.

9 NOTA MANIJA — Game Boy Advance › WarioWare, Inc. - Mega Microgame$! (USA)

SITUACIÓN

PARA JUGAR CON UN PIBE DE 6

Sábado a la mañana: el pibe con el joystick, vos con el café.

6
AÑOS (O 5, O 7)



WII 2010 · GOOD-FEEL / NINTENDO

KIRBY'S EPIC YARN

Kirby convertido en un hilo de lana que corre por un mundo hecho de tela, botones y cierres. Precioso, tranquilo y con ideas en cada nivel: tira de una costura y el escenario se frunce. Empezó siendo un juego del príncipe Fluff; a mitad de camino le dieron el protagónico a Kirby.

POR QUÉ FUNCIONA › Kirby no puede morir: si lo golpean o se cae sólo pierde cuentas, así que no hay game over ni llanto. Y el segundo jugador entra como el príncipe Fluff: el adulto ayuda sin sacarle el joystick al pibe.

9 NOTA MANIJA — Wii › Kirby's Epic Yarn

SITUACIÓN

NOCHE DE TERROR CON LA LUZ APAGADA

Viernes a la noche, cortinas cerradas y nadie más despierto en la casa.

00:00
AURICULARES PUESTOS



PS2 2001 · TECMO / TECMO (WANADOO EN EUROPA)

PROJECT ZERO

Miku busca a su hermano en la mansión Himuro, una casa japonesa llena de fantasmas. La única arma es la Cámara Obscura, una cámara antigua. En Estados Unidos (allá se llamó Fatal Frame) lo vendieron como "basado en una historia real"; no lo es, pero se inspira en leyendas japonesas.

POR QUÉ FUNCIONA › para lastimar a un fantasma tenés que mirarlo por el visor y esperar a que se acerque, cuanto más cerca mejor la foto. Ahí está el miedo: te obliga a quedarte quieto.

9 NOTA MANIJA — PlayStation 2 › Project Zero

LISTAS PARA EL FINDE

ARMATE LA COLECCIÓN "FINDE"

Marcá estos seis como favoritos o juntalos en una colección propia del Batocera (cómo se hace, en la página 20). El viernes a la noche ya tenés la lista en la pantalla de inicio y te ahorrás la hora de scrollear entre veintiún mil carátulas.

PS2 2002 · LEVEL-5 / SONY COMPUTER ENTERTAINMENT

DARK CHRONICLE

RPG de acción enorme (en Estados Unidos, Dark Cloud 2): mazmorras, armas que crecen con vos, y pueblos que reconstruís pieza por pieza para cambiar el futuro. Encima pescás, criás peces, jugás al golf en cada piso y sacás fotos para inventar cosas.

POR QUÉ FUNCIONA › nunca se termina. Sony hablaba de más de cien horas sólo con los inventos; Metacritic 87. Una tarde no alcanza: por eso "y la que sigue".

9 NOTA MANIJA

PlayStation 2 › Dark Chronicle



SITUACIÓN

TARDE DE LLUVIA (Y LA QUE SIGUE)

Afuera diluvia y no hay plan: frazada, mate y joystick.

+100
HORAS, SEGÚN SONY

NINTENDO DS 2008 · LEVEL-5 / NINTENDO

PROFESSOR LAYTON AND THE LOST FUTURE

Una aventura de detectives en Londres, con viajes en el tiempo y una montaña de acertijos: de lógica, de matemática, de mirar bien. Sin reloj, y con pistas si te trabás. La del NAS es la española, en castellano; lo táctil va con el mouse.

POR QUÉ FUNCIONA › cero reflejos: uno agarra el mouse, el otro piensa en voz alta. Metacritic 86; Nintendo Power y 1UP, mejor juego de ingenio de 2010.

9 NOTA MANIJA

Nintendo DS › Professor Layton And The Lost Future



SITUACIÓN

CON TU PAREJA QUE NO JUEGA

Domingo a la noche en el sillón, con la consola en el medio.

0
REFLEJOS NECESARIOS

GAME BOY COLOR 2001 · TWO TRIBES / CAPCOM

TOKI TORI

Un pollito amarillo tiene que juntar todos los huevos de cada nivel con un número contado de herramientas: un puente, un teletransporte, un bloque. Cuatro mundos de quince niveles. Se piensa más de lo que se aprieta.

POR QUÉ FUNCIONA › se juega de a un nivel y es silencioso, cosa de ir apagándote de a poco. Ojo: en Game Boy Color corre un reloj por nivel (en las versiones posteriores lo sacaron), así que no te duermas del todo.

8 NOTA MANIJA

Game Boy Color › Toki Tori (USA, Europe)



SITUACIÓN

PARA EL INSOMNIO

Son las tres, mañana se labura y el techo no te deja dormir.

3 AM
VOLUMEN BAJITO

PRÓXIMO NÚMERO

SALE CUANDO LO TERMINEMOS

Nº 2

LA CONSOLA DEL Nº 2

PC ENGINE

OJO CON EL CD



O TURBOGRAFX-16 · REINA EN JAPÓN, OLVIDADA EN AMÉRICA

La diseñó Hudson y la fabricó NEC; los juegos venían en HuCards del tamaño de una tarjeta de crédito, y en 1988 fue la primera consola con juegos en CD. En Japón le peleó el trono a Nintendo; en Estados Unidos casi nadie se enteró. Te contamos por qué.



PC ENGINE

BONK'S ADVENTURE

El cavernícola cabezón que pelea a cabezazos y trepa con los dientes. La mascota que NEC quería tener.



PC ENGINE CD

RONDO OF BLOOD

Para muchos, el mejor Castlevania clásico. Salió sólo en Japón y acá casi nadie lo vio.



PC ENGINE CD

YS BOOK I & II

El RPG que mostró para qué servía el CD en una consola: música grabada y voces, en 1989.



PC ENGINE

BOMBERMAN '93

Hasta cinco a la vez en el modo batalla. Conseguí el multitap y llamá a los vecinos.

Y ADEMÁS el duelo de **Street Fighter II** en Súper, Mega Drive y PC Engine · fiascos con **Daikatana** y **Rise of the Robots** · joyas como **Shatterhand** y **Snatcher** · y el manual de controles y hotkeys: guardar en cualquier lado y rebobinar.

¡MANDANOS TU JOYA!

¿Tenés un juego que nadie conoce y que te cambió un verano? Contanos cuál es, en qué consola, el nombre exacto del archivo en tu Batocera y por qué hay que jugarlo. Valen también fiascos que defiendas a muerte. Las mejores salen en la revista, con tu nombre y tu nota Manija.

Retro Manija · Mandanos tu joya
Casilla de Correo 4498, (1000) Correo Central · CABA

› joyas@retromanija.com.ar

CUPÓN · VALE FOTOCOPIA

MI JOYA

CONSOLA Y ARCHIVO

POR QUÉ HAY QUE JUGARLA

NOMBRE, EDAD Y LOCALIDAD

RETRO MANIJA

REVISTA DE JUEGOS RETRO
Nº 1 · DE COLECCIÓN

DIRECCIÓN
Martín Ledesma*

JEFA DE REDACCIÓN
Camila Ferraro

REDACCIÓN
Tomás Arregui, Julieta Benítez, Lautaro "Lag" Ortiz

ARCADE Y PC
Ezequiel Mansilla*

DISEÑO Y ARMADO
Hernán Kowalski*

HISTORIETA
Nacho "Tinta" Ferreyra*

CORRECCIÓN
Ana María Vidal* *(sigue tachando "PS1" y poniendo "PlayStation")*

PUBLICIDAD
Valentina Ríos
publicidad@retromanija.com.ar

AGRADECIMIENTOS
Gustavo Ferraro, por la casilla y por el nombre

*** Ya hacían Pixel Manija en 1998.** Camila es hija de Gustavo Ferraro, el director de aquella revista: aprendió a leer con las pruebas de galera.

La casilla de correo es la misma de Pixel Manija: Gustavo la siguió pagando todos estos años y todavía llegan cupones del concurso del 98.

Retro Manija es una publicación de Ediciones Ciclón (nueva época), Capital Federal. Las marcas y personajes citados pertenecen a sus dueños. No vendemos ni regalamos juegos: jugá los tuyos. Impreso en Argentina.

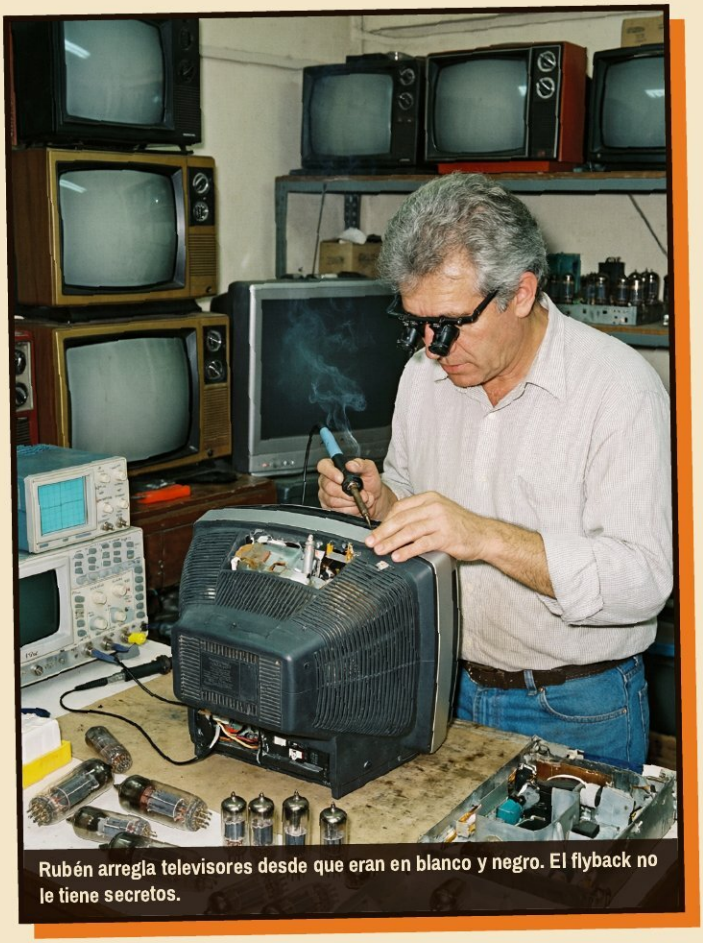
DON TUBO

SERVICE · DESDE 1979

Rubén Galván e hijos

LA TELE DE TUBO NO SE TIRA. SE ARREGLA.

Tu Batocera, tu Súper o tu Play se ven como tienen que verse en una pantalla de tubo: sin retraso, con las líneas y los colores de siempre. Si la tuya no prende, hace ruido o tiene la imagen torcida, traela. La abrimos, te explicamos qué tiene y te decimos cuánto sale antes de tocar nada.



Rubén arregla televisores desde que eran en blanco y negro. El flyback no le tiene secretos.

QUÉ HACEMOS

- **TELEVISORES DE TUBO** de 14 a 29 pulgadas, todas las marcas.
- **MONITORES DE FICHÍN**: chasis, fuente, flyback y convergencia.
- **ENTRADA DE VIDEO** agregada a teles que sólo tienen antena.
- **GEOMETRÍA Y COLOR**: te la dejamos derechita y sin manchas.
- **RETIRO Y ENTREGA** en Capital y GBA. Las de 29", también.

FICHINES RESTAURADOS

Gabinetes de madera de los de la galería, rehechos de cero: pintura, panel, monitor, fuente y placa. Para el quincho, el living o el bar.

¿Tenés uno arrumbado en el garaje? Lo restauramos o te lo compramos.

Si todavía tiene la placa original, la dejamos andando como el día que llegó a la galería.



GARANTÍA ESCRITA DE 6 MESES EN TODOS LOS TRABAJOS

"Me dejó la tele de mi vieja como cuando la compramos para el Mundial 90. Ahí juego al Bomberman con mis hijos."

Sergio, de Morón

CUENCA 3214 · VILLA DEL PARQUE

Lunes a viernes de 9 a 18 · sábados de 9 a 13
Presupuesto sin cargo en el taller

CONSULTAS Y TURNOS
MANDÁ FOTO DE LA TELE Y EL MODELO

WHATSAPP 11 6024-8817

@DONTUBO.SERVICE

COSPELITOS

CARAMELOS CON FORMA DE FICHA · DESDE 1986

¿TE QUEDASTE SIN FICHAS? COMETE UNA.

El caramelo redondo con la ficha estampada, el del kiosco de la galería, el que te comprabas con el vuelto de las fichas. Sigue igual: duro por fuera, masticable por dentro y con el mismo sabor a ananá que te dejaba la lengua amarilla.

INSERT COSPELITO
› 1 UP



CUATRO SABORES:

- ANANÁ FIZZ
- FRUTILLA
- MENTA POLAR
- COLA

¡AHORA CON FIGURITAS!
JUNTÁ LAS 24 CONSOLAS RARAS EN EL ÁLBUM DE LA GALERÍA

MASTICÁ UNO Y SEGUÍ JUGANDO.

Cospelitos es una marca de Golosinas La Ficha S.R.L. · Lanús, Buenos Aires · Industria Argentina. No insertar en máquinas.

EXCESO EN AZÚCARES
MINISTERIO DE SALUD