Nº 2 · DE COLECCIÓN

RETRO MANIJA

NÚMERO Nº 2 ¡VOLVIMOS!



FIASCOS
PAC-MAN DE ATARI · DAIKATANA · SHENMUE
Seis papelones, de los fantasmas que titilan a los plomeros sin corbata.

12 JOYAS OCULTAS
SNATCHER · KID CHAMELEON · CHULIP · CHIBI-ROBO
Y ocho más que tenés en el Batocera y nunca abriste.

ÉXITOS CON HISTORIA
MEGA MAN 2 · POKÉMON ROJO · RESIDENT EVIL
Cómo se hicieron los que la rompieron.

CONSOLAS RARAS
PC-FX · WONDERSWAN COLOR · CHANNEL F
Las que casi nadie tuvo, con un juego que vale la pena.

LA CONSOLA DEL MES

PC ENGINE TURBOGRAFX-16
Reina en Japón, olvidada en América. La historia de la tarjetita de NEC y Hudson que se le animó a Nintendo, y sus tres imprescindibles: Bonk, Ys y el Drácula perdido.





PC ENGINE SUPER CD-ROM² · 1993

MANUAL BATOCERA
CONTROLES Y HOTKEYS
El joystick que tenés, guardar en cualquier lado y rebobinar ese salto.

DUELO
STREET FIGHTER II · PRINCE OF PERSIA
Súper, Mega o PC Engine: cuál conviene.

LA JOYA DE TAPA · CASTLEVANIA: RONDO OF BLOOD

EL CASTLEVANIA QUE NO TE DEJARON JUGAR

Salió sólo en Japón, en CD, y Occidente lo pudo jugar oficialmente en inglés recién en 2007.
Vos lo tenés en el Batocera, y el japonés no molesta (pág. 5).

PÓSTER CENTRAL
LA ESTANTERÍA DEL Nº 2

ARCADE Y PC
NINJA BASEBALL BAT MAN · DEATH RALLY
Tres de fichín y tres de DOS que nadie te nombró.

DE A DOS
BOMBERMAN '93 · CHUCHU ROCKET!
Seis para jugar con gente, de a dos o de a cinco.

LISTAS PARA EL FINDE
CON TU VIEJO · CON TU SOBRINA
Y para el insomnio, para el bondi y para cuando estás caliente.

TIRA + HUMOR
LOS PIBES DEL CIBER, 25 AÑOS DESPUÉS
Pato estrena joystick y no anda. Y el test: ¿qué consola rara sos?



LO QUE BUSCÁS DESDE LOS 11 AÑOS ESTÁ EN UN CAJÓN DE CABALLITO

ORIGINALES PROBADOS

Cada cartucho se prueba en el puesto, en una tele de tubo, delante tuyo. Si no arranca, no se vende.

REPROS HONESTAS

Las repros dicen REPRO en la etiqueta y valen como repro. Acá no hay gato por liebre.

CAJAS Y MANUALES

¿Tenés el cartucho pelado? Te hacemos la caja de reemplazo, con folleto y todo.

JOYSTICKS AL USB

Adaptadores para enchufar el joystick original a la compu o al Batocera. Lo probás antes de llevarlo.

CANJE, EL VIEJO Y QUERIDO CANJE

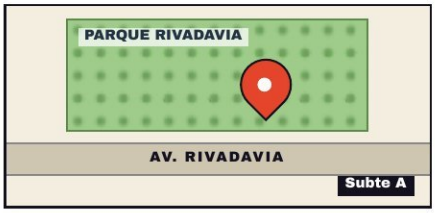
Traé lo que tenés juntando polvo y llevate lo que de verdad vas a jugar. Cartuchos, discos, revistas y hasta la consola entera, si viene con fuente.

TRAÉ ESTA PÁGINA

CON ESTE AVISO, el cartucho del cajón de saldos que elijas va de regalo con tu compra. Uno por lector, que somos manijas pero no millonarios.



DÓNDE ESTAMOS



PUESTO 114, entrando por Avenida Rivadavia, entre los de libros y los de discos. Buscá la sombrilla amarilla.

WA 11 5263-0491
IG @lafichaperdida

No compramos consolas sin probar. Si llueve no hay feria: avisamos por el grupo de WhatsApp.

SUMARIO

EN ESTE NÚMERO

PÁG.

4 **LA CONSOLA DEL MES: PC ENGINE**
Reina en Japón, olvidada en América. Y sus tres imprescindibles: Bonk, Rondo of Blood e Ys I & II

6 **JOYAS OCULTAS**
Shatterhand, Kid Chameleon, Space Station Silicon Valley, Ninja Five-O, Chulip y Snatcher

8 **ÉXITOS CON HISTORIA**
Space Invaders, Mega Man 2, Pokémon Rojo, Resident Evil, SimCity y Animal Crossing

10 **FIASCOS**
Pac-Man de Atari, Daikatana, Rise of the Robots, Plumbers Don't Wear Ties, Shenmue y Dr. Jekyll and Mr. Hyde

12 **JOYAS OCULTAS II**
Mole Mania, Silhouette Mirage, Defenders of Oasis, Chibi-Robo!, Zack & Wiki y Panzer Dragoon Orta

14 **CONSOLAS RARAS**
PC-FX, WonderSwan Color, ColecoVision, 32X, Supervision y Channel F

16 **PÓSTER: LA ESTANTERÍA**
Las cajas de todos los juegos del número, para colgar arriba de la tele

18 **ARCADE Y PC OLVIDADOS**
Ninja Baseball Bat Man, Dolphin Blue, Spikeout · Death Rally, Little Big Adventure y Abuse

20 **MANUAL: CONTROLES Y HOTKEYS**
Tu joystick, guardar en cualquier lado y rebobinar. A prueba de Battletoads

22 **DUELO DE VERSIONES**
Street Fighter II y Prince of Persia: Súper, Mega Drive o PC Engine

24 **TIRA CÓMICA**
Los pibes del ciber, 25 años después. Episodio 2: el slot 1

25 **HUMOR**
Test sin validez científica: ¿qué consola rara sos?

26 **DE A DOS (O DE A CINCO)**
Bomberman '93, Herzog Zwei, Kirby Air Ride, ChuChu Rocket!, Snowboard Kids y Puzzle Fighter

28 **LISTAS PARA EL FINDE**
Con tu viejo, con tu sobrina, con insomnio, en el bondi, antes del partido y con bronca

30 **PRÓXIMO NÚMERO**
Se viene la Jaguar · staff · mandanos tu joya

LA REDACCIÓN, EN PLENO CIERRE



Cuarenta minutos de discusión para elegir la tapa. Ganó Drácula, perdió el que quería a Bonk.

EDITORIAL

SIEMPRE VOLVEMOS AL MISMO

Tenés 21.000 juegos y anoche, después de veinte minutos bajando por la lista, terminaste con el Mario 3. Otra vez. Tranquilo: acá en la redacción pasa lo mismo.

En el Nº 1 dijimos que la abundancia te deja otra vez con un solo juego. Las cartas nos dieron la razón: mails, audios de WhatsApp de cuatro minutos y hasta una carta en papel, con estampilla, de un lector de Junín, a la vieja casilla de Pixel Manija. Casi todos decían lo mismo: "Les hice caso, probé tres de la lista y a la semana estaba otra vez con el Street Fighter de siempre". Leandro, de Lanús, lo confesó sin culpa: tiene 47 sistemas configurados y el Winning Eleven se lleva nueve de cada diez horas.

Tenemos una teoría. El juego de siempre no te pide nada: sabés dónde está cada cosa, las manos se acuerdan solas y en diez minutos estás donde lo dejaste en el 96. El nuevo te pide paciencia, te pide perder, te pide aprender qué hace cada botón. Y a las once de la noche, con el día encima, nadie tiene ganas de perder.

Por eso el manual de este número parece técnico, pero es casi de autoayuda: controles y hotkeys. Si podés guardar en cualquier lado y rebobinar el salto que te mató, el juego desconocido da menos miedo. Probalo con Battletoads, que es la prueba de fuego.

La consola del mes es la PC Engine, que para casi todos nosotros fue la que tenía un amigo de un amigo, o una foto en una revista importada. Acá está entera, con el Castlevania que no nos dejaron jugar.

El trato es simple: jugá a lo de siempre cuando quieras, que para eso es tuyo. Pero un día por semana abrí algo que no conozcas. Si te gusta, contanos (pág. 30). Si no, también.

MARTÍN LEDESMA
Y LA REDACCIÓN

LO QUE MÁS NOS PIDIERON POR EL Nº 1

1. "¿Cómo configuro el joystick que tengo?" Está en la pág. 20.

2. "Más PC Engine." Cumplimos: consola del mes, pág. 4.

3. "Que se vea como la tele de tubo." Paciencia: es el manual del Nº 3.

PC ENGINE / TURBOGRAFX-16 · NEC + HUDSON

LA CHIQUITA QUE LE HIZO FRENTE A NINTENDO



30/10/87 Sale la PC Engine en Japón	**4/12/88** CD-ROM²: primera consola con juegos en CD	**29/8/89** TurboGrafx-16 en EE.UU.	**15/12/89** Bonk (PC Genjin) en Japón	**1990** TurboExpress, la portátil	**1991-92** Duo y TurboDuo, con CD adentro	**1994** La sucede la PC-FX

En Japón fue la rival más seria de la Famicom y la primera consola con juegos en CD. En Estados Unidos la agrandaron, le pusieron nombre de turbo de auto y la mandaron a pelear con un juego de regalo que no conocía nadie. Acá la vimos, si la vimos, en la vidriera de algún importador.

La historia empieza con un portazo. En julio de 1985 Hudson Soft, la de Bomberman y Adventure Island, le fue a ofrecer a Nintendo un accesorio para la Famicom que leía tarjetas, y antes había querido venderle unos chips gráficos. Nintendo dijo que no. Del otro lado estaba NEC, dueña del mercado de computadoras japonesas con las PC-88 y PC-98, con ganas de entrar a los videojuegos y sin la menor idea de cómo. Hudson diseñó, NEC fabricó, y el 30 de octubre de 1987 salió la PC Engine a 24.800 yenes. Vendió medio millón en la primera semana.

Era una cajita blanca y los juegos venían en HuCard, unas tarjetas finitas del tamaño de una de crédito. Un año después le enchufaron el CD-ROM² (se pronuncia "CD-ROM-ROM") y la PC Engine pasó a ser la primera consola con juegos en disco: música grabada de verdad, voces y dibujitos animados entre nivel y nivel, cuando la Famicom todavía hacía bip.

EL 16 QUE NO ERA

Por dentro había una trampita: el procesador, un HuC6280 a 7,16 MHz, es de 8 bits; el "16" del nombre americano venía de los dos chips gráficos. Igual mostraba 482 colores a la vez y los shooters parecían de fichín: R-Type, Gradius, Soldier Blade, Super Star Soldier. Un detalle de época: tenía una sola entrada de joystick, así que para el Bomberman de a cinco había que comprar el MultiTap.

PERDIDA EN AMÉRICA

NEC hizo pruebas en Estados Unidos y concluyó que a los yanquis no les gustaba ni el nombre ni el tamaño: querían algo grande. Le hicieron una carcasa negra enorme, la llamaron TurboGrafx-16 y, entre rediseño y dudas, llegó el 29 de agosto de 1989 a 199,99 dólares, dos semanas después que la Genesis. Sega regalaba Altered Beast, un fichín que todos conocían; NEC, Keith Courage in Alpha Zones, que no conocía nadie. Con poca publicidad y pocas editoras de afuera, a marzo de 1991 llevaba 750.000 vendidas allá. La salida europea se canceló.

No se rindió: hubo una Shuttle con forma de nave para los más chicos, la portátil TurboExpress (PC Engine GT en Japón) y la Duo, con el CD adentro. Juntó unos 678 juegos y el último salió en 1999.

FICHA DE LA MÁQUINA

DISEÑO	Hudson Soft
FABRICA	NEC
PRECIO	¥24.800 (Japón) · US$199,99 (EE.UU.)
CPU	HuC6280, 8 bits, 7,16 MHz
VIDEO	2 chips de 16 bits · 482 colores de 512
JUEGOS	HuCard y CD-ROM²; unos 678
MASCOTA	Bonk (PC Genjin)
VENTAS	Discutidas: de 7,6 a más de 10 millones

OJO

¿LE GANÓ A LA FAMICOM?

Vas a leer por ahí que en 1988 vendió más que la Famicom. Las cifras de envíos de cada fabricante dicen que no: Nintendo siguió adelante y la Wikipedia japonesa la pone segunda. Tampoco hay acuerdo en el total: NEC habló de 10 millones en Japón hacia 1995; la Wikipedia japonesa da 5,84 en Japón y 7,64 en el mundo.

EN TU BATOCERA

Las tarjetas están en `pcengine` y los discos en `pcenginecd`. Para los CD hace falta el BIOS `syscard3.pce` en la carpeta `bios`; sin eso, no arranca ni uno.

TRES PARA ENTENDER LA PC ENGINE

Uno en tarjeta y dos en CD, porque la gracia de esta consola está en las dos cosas: la HuCard colorida y rápida, y el disco con música de verdad que ninguna otra tenía en 1989.

1 EN TARJETA LA MASCOTA



PC ENGINE

1989 · RED COMPANY Y ATLUS / HUDSON SOFT Y NEC · 1 JUGADOR

BONK'S ADVENTURE

Un cavernícola pelado y cabezón que pelea a cabezazos, trepa paredes agarrándose con los dientes y se transforma cuando come carne. Es la consola hecha juego: colorido, raro, simpático y con un humor que en la NES no se veía.

Arrancá por acá. Es cortito, se termina en una tarde, y los jefes son un festival de caras raras.

CÓMO SE HIZO

En Japón se llamó PC Genjin, chiste con el nombre de la consola ("Pithecanthropus Computerus"). El personaje nació en las historietas de la revista Gekkan PC-Engine, pensado como mascota de NEC. Salió allá el 15 de diciembre de 1989 y en EE.UU. en abril de 1990; lo diseñó Red Company y lo programó casi todo Atlus.

FORMATO	HuCard
IDIOMA	Inglés
DURA	Una tarde
DIFICULTAD	Media: perfecto para empezar

8 NOTA MANIJA

PC Engine › Bonk's Adventure (USA)

2 EN CD EL MEJOR



PC ENGINE CD

1993 · KONAMI · 1 JUGADOR

DRACULA X: CHI NO RONDO

Rondo of Blood para los amigos, y para muchos el mejor Castlevania clásico. Richter Belmont con látigo y subarmas, pero con niveles que se abren en caminos alternativos, salidas escondidas, chicas secuestradas para rescatar y Maria Renard, una nena de doce años que juega mejor que él.

Las escenas con voces están en japonés y no importa: es látigo y a cobrar.

CÓMO SE HIZO

Salió sólo en Japón el 29 de octubre de 1993, para Super CD-ROM², dirigido por Toru Hagihara. Occidente recibió en 1995 un recorte para Súper Nintendo (Dracula X) y recién en 2007 lo jugó oficialmente en inglés, dentro de The Dracula X Chronicles de PSP. Su secuela directa es Symphony of the Night.

FORMATO	Super CD-ROM²
IDIOMA	Japonés (no molesta)
DURA	Un finde
DIFICULTAD	Alta, pero justa

10 NOTA MANIJA

PC Engine CD › Akumajou Dracula X - Chi no Rondo (Japan)

3 EN CD EL QUE ABRIÓ



PC ENGINE CD

1989 · ALFA SYSTEM / HUDSON SOFT Y NEC · 1 JUGADOR

YS BOOK I & II

Dos RPG de acción de Falcom en un disco y la prueba de para qué servía el CD: banda de sonido grabada, voces en inglés y escenas animadas. Se pelea chocando a los bichos de costado, sin apretar ningún botón; suena raro y a los cinco minutos no podés parar.

Cortos, ágiles, sin relleno: para los que les escapan a los RPG de ochenta horas.

CÓMO SE HIZO

Falcom los había hecho para computadoras japonesas, con música de Yuzo Koshiro y Mieko Ishikawa. Esta versión la hizo Alfa System, la editó Hudson el 21 de diciembre de 1989 y Ryo Yonemitsu rearregló la música. En EE.UU. salió en mayo de 1990 y después vino de regalo con la TurboDuo. EGM lo premió como mejor RPG y mejor sonido.

FORMATO	CD-ROM²
IDIOMA	Inglés, con voces
DURA	Dos o tres tardes
DIFICULTAD	Media; el II es el más largo

9 NOTA MANIJA

PC Engine CD › Ys Book I & II - Ancient Ys Vanished (USA)

ENTERRADOS EN LA CARPETA

Entre los 21.000 del disco hay miles que no abriste nunca. Estos seis no vendieron, no salieron en la tapa de ninguna revista o llegaron tarde a la fiesta. Uno por uno, a desenterrarlos.

01



NES

1991 · NATSUME / JALECO · 1 JUGADOR

SHATTERHAND

Un policía con brazos biónicos que resuelve todo a las piñas, y las piñas suenan. Lo hizo Natsume, la de Shadow of the Ninja, en el último tramo de la NES, y la exprime: gráficos finos, música pesada, jefes grandes.

El chiche: juntás tres monedas con letras alfa y beta y se arma un robotito que pelea al lado tuyo; cada combinación da uno distinto. Lo enterró una tapa ridícula y salir cuando todos miraban la Súper. Si te gustaron Ninja Gaiden o el Batman de NES, éste es el que te faltaba.

9 NOTA MANIJA — NES › Shatterhand (USA)

02



MEGA DRIVE

1992 · SEGA TECHNICAL INSTITUTE / SEGA · 1 JUGADOR

KID CHAMELEON

Un pibe se mete en un fichín de realidad virtual que se traga a los jugadores y, para salir, se pone máscaras que lo transforman: con el casco de samurái pelea a espadazos, con la máscara de hockey tira hachas, con otra se achica y trepa paredes. Cada forma es casi un juego distinto.

Son más de cien niveles con atajos escondidos. La contra: no tiene passwords ni pila, es de una sentada. En variedad le pasa el trapo a casi cualquier plataformas de su época, y los diamantes que juntás destraban el poder especial de cada máscara.

8 NOTA MANIJA — Mega Drive › Kid Chameleon (USA, Europe)

03



NINTENDO 64

1998 · DMA DESIGN / TAKE-TWO · 1 JUGADOR

SPACE STATION SILICON VALLEY

Lo hicieron los de Lemmings, que después iban a hacer GTA, y se nota que estaban sueltos. Sos Evo, un robot reducido a un chip, y para avanzar te metés adentro de los animales mecánicos de una estación espacial: ovejas que planean, perros que muerden y bichos todavía más raros. Cada uno tiene su habilidad y cada nivel es un acertijo de a quién usar.

Humor británico, ideas por todos lados. IGN lo llamó quizás el juego más original de la 64. Salió casi junto con Ocarina of Time y no lo vio nadie. Los niveles son cortos y distintos entre sí: ideal para jugar de a uno por noche.

9 NOTA MANIJA — Nintendo 64 › SpaceStation Silicon Valley (USA)

04



GAME BOY ADVANCE

2003 · HUDSON SOFT / KONAMI · 1 JUGADOR

NINJA FIVE-O

Un ninja policía con un gancho a lo Bionic Commando: se cuelga del techo, se balancea, entra por la ventana y rescata a los rehenes antes de ir por el jefe. Los niveles son laberintos que piden memoria y paciencia, la acción es seca y precisa, y en Europa se llamó Ninja Cop.

Metacritic le puso 82 y lo vendieron casi sin publicidad. Hoy el cartucho original es de los más buscados de la Game Boy Advance; en el Batocera no te cuesta nada. Pasar un nivel sin que te toquen es de lo más satisfactorio de la portátil: te enseña a jugar a fuerza de fallar y, cuando sale, sale.

9 NOTA MANIJA — Game Boy Advance › Ninja Five-O (USA)

05



PLAYSTATION 2

2002 · PUNCHLINE / VICTOR Y NATSUME · 1 JUGADOR

CHULIP

El más raro de estas dos páginas, y eso que hay un robot metido en una oveja. Un pibe pobre se muda con el padre a un pueblo, se enamora y, para conquistar a la chica, tiene que ganarse la fama besando a los vecinos, uno por uno, cada cual a su hora y con sus manías.

Críptico, lento y sin ayuda: 57 en Metacritic. Pero tiene un culto chico y fiel. Divide aguas: jugalo con una libreta al lado. El pueblo parece una maqueta, con vecinos que cumplen su rutina hora por hora.

7 NOTA MANIJA — PlayStation 2 › Chulip

06



MEGA-CD

1994 · KONAMI · 1 JUGADOR

SNATCHER

Antes de Metal Gear Solid, Hideo Kojima hizo su Blade Runner: en Neo Kobe unos androides, los Snatchers, matan gente y les ocupan el lugar. Sos Gillian Seed, detective con amnesia, y avanzás mirando, preguntando y tiroteando de vez en cuando, con un robotito de ayudante: Metal Gear Mk. II.

La de Mega-CD fue la única versión oficial en inglés y, según su traductor Jeremy Blaustein, vendió un par de miles en EE.UU. Hoy es de culto. Diálogos largos, sangre y humor negro: no es para el sobrino.

9 NOTA MANIJA — Mega-CD › Snatcher (USA)

¿Uno de estos te cambió la vida y nadie te cree? Para eso estamos: mandanos tu joya y la defendemos en el próximo número.

SACALOS DEL POZO

LA ROMPIERON

Los conocés aunque no los hayas jugado. Lo que capaz no sabés es que casi todos nacieron de un no, de un rebote o de una idea que nadie quería pagar.



1980

7 NOTA MANIJA

ATARI 2600

ATARI (PROGRAMÓ RICK MAURER) · 1 O 2 JUGADORES

SPACE INVADERS

El fichín de Taito que llenó las galerías del mundo, metido en un cartucho. Los marcianitos bajan, vos tirás desde abajo, los escudos se gastan y cuantos menos quedan, más rápido van. En la 2600 hay seis por fila en vez de once, pero los nervios son los mismos. Probá las variantes: hay escudos que se mueven, bombas en zigzag e invasores invisibles.

Atari 2600 › Space Invaders (USA)

EL JUEGO QUE VENDIÓ CONSOLAS

Fue la primera conversión licenciada de un arcade a una consola hogareña. Rick Maurer la programó sin código ni documentación de Taito: estudiaba la máquina de fichín y la copiaba a ojo. El cartucho trae 112 variantes de juego. Según Wikipedia, cuadruplicó las ventas de la Atari 2600: más de 4,2 millones de cartuchos hasta fines de 1981 y casi 6,1 millones hacia 1983. Ahí nació la idea del juego que hace comprar la consola.

×4 LAS VENTAS DE LA ATARI 2600, SEGÚN WIKIPEDIA



1988

10 NOTA MANIJA

NES

CAPCOM · 1 JUGADOR

MEGA MAN 2

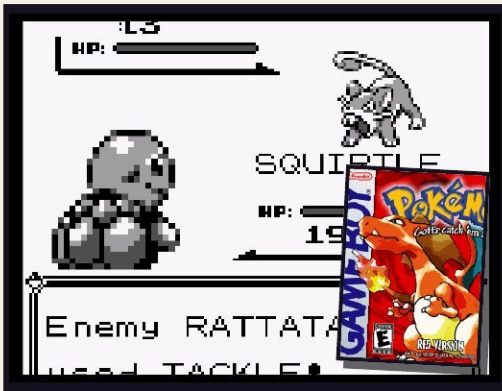
Ocho Robot Masters, ocho armas para robarles y el orden lo elegís vos: la fórmula ya estaba en el primero, pero acá quedó perfecta. Metal Man cae con su propia sierra, Quick Man te hace transpirar y el castillo de Wily tiene una de las músicas más tarareadas de la NES. Passwords con grilla de puntitos y, en la americana, un modo Normal para los menos pacientes.

NES › Mega Man 2 (USA)

LA SECUELA QUE NADIE QUERÍA

El primer Mega Man había vendido poco y Capcom no quería secuela. Dejó que el equipo de Akira Kitamura la hiciera con una condición: que siguieran con sus otros proyectos. Así que buena parte salió en horas propias, en tres o cuatro meses, y Keiji Inafune tuvo más peso que en el primero. Salió en Japón en diciembre de 1988 y en EE.UU. en junio de 1989, con el modo Normal agregado para Occidente. Vendió más de 1,5 millones.

1,5 M DE COPIAS DE UNA SECUELA QUE NADIE HABÍA PEDIDO



1996

9 NOTA MANIJA

GAME BOY

GAME FREAK / NINTENDO · 1 JUGADOR (2 POR CABLE)

POKÉMON ROJO

Elegís entre Bulbasaur, Charmander y Squirtle y salís a juntar 151 bichos que no entran en un solo cartucho: algunos sólo aparecen en la versión Azul, así que hay que cambiar por cable con un amigo. Ésa fue la idea genial. Las peleas por turnos son simples y el mundo es chico, pero te tiene semanas armando el equipo.

Game Boy › Pokemon - Red Version (USA, Europe)

DEL CABLE LINK A LA MANÍA

Satoshi Tajiri se lo propuso a Nintendo en 1990, inspirado en su infancia cazando insectos y en el cable Link de la Game Boy. En Japón salió como Rojo y Verde el 27 de febrero de 1996; en EE.UU., Rojo y Azul en septiembre de 1998, y en Europa en octubre de 1999. Mew lo metió a último momento el programador Shigeki Morimoto, como chiste interno. Revivió a una Game Boy de siete años y, entre todas sus versiones, pasó los 31 millones de copias.

31 M DE COPIAS, SUMANDO TODAS SUS VERSIONES

UN DÓLAR POR COPIA y un millón de arranque: eso le ofreció Nintendo a Maxis para llevar SimCity a la Súper.

CÓMO SE HICIERON

DE SWEET HOME A LA MANSIÓN

Lo propuso Tokuro Fujiwara, inspirado en Sweet Home (1989), un juego de terror que había hecho él para la Famicom, y lo dirigió Shinji Mikami. Arrancó pensado en 3D y en primera persona; Mikami pasó a cámaras fijas con fondos prerenderizados después de ver Alone in the Dark. En Japón se llamó Biohazard, nombre que no se pudo registrar en EE.UU. Salió el 22 de marzo de 1996 y Capcom informa más de 2,75 millones de la versión original.

2,75 M DE LA VERSIÓN ORIGINAL, SEGÚN CAPCOM

PLAYSTATION

CAPCOM (VIRGIN EN EUROPA) · 1 JUGADOR

RESIDENT EVIL

Una mansión en el bosque, perros que entran por la ventana y un zombie que se da vuelta despacito. Munición contada, baúles conectados por arte de magia, máquinas de escribir para grabar si tenés cinta, y cámaras fijas que te esconden lo que viene. Los controles de tanque cuestan un rato; los diálogos son patrimonio de la humanidad. Jugalo con Jill: más lugar y una ganzúa.

PlayStation › Resident Evil



1996

9 NOTA MANIJA

UN EDITOR DE MAPAS QUE SE VOLVIÓ JUEGO

Will Wright descubrió que se divertía más con el editor de mapas de Raid on Bungeling Bay que con el juego. De ahí salió SimCity, que Broderbund y otras editoras rechazaron hasta que lo publicó una Maxis chiquita, en 1989. Nintendo le ofreció a Maxis un dólar por copia más un millón de dólares para hacer esta versión. Salió en Japón en abril de 1991 y en EE.UU. en agosto; vendió 1,98 millones.

1,98 M DE COPIAS EN LA SÚPER NINTENDO

SUPER NINTENDO

NINTENDO EAD, CON LICENCIA DE MAXIS / NINTENDO · 1 JUGADOR

SIMCITY

Sos el intendente: trazás calles, marcás zonas residenciales, comerciales e industriales, ponés la usina y rezás para que no se prenda fuego el barrio. La Súper le sumó personalidad: el Dr. Wright te aconseja, Bowser aparece como desastre y de premio te dan una estatua de Mario. Para una noche larga con el mate al lado.

Super Nintendo › SimCity (USA)



1991

9 NOTA MANIJA

NACIÓ DE LA SOLEDAD

Nació como un RPG para el 64DD; salió primero en Japón para la N64 (Dōbutsu no Mori, abril de 2001) y en diciembre de ese año para GameCube. Su director, Katsuya Eguchi, contó a Edge que la idea venía de la soledad que sintió al mudarse a Kioto, lejos de familia y amigos. La versión americana (septiembre de 2002) fue la traducción más grande de Nintendo of America hasta entonces: le inventaron feriados y objetos nuevos que Japón terminó adoptando. Trae juegos de NES jugables adentro.

24 h EL PUEBLO VIVE EN TIEMPO REAL, IGUAL QUE VOS

GAMECUBE

NINTENDO EAD / NINTENDO · 1 JUGADOR

ANIMAL CROSSING

Te mudás a un pueblo de animales, le debés la casa a Tom Nook y la vida pasa en tiempo real: si son las tres de la mañana, en el juego también, y los negocios están cerrados. Pescás, juntás bichos, desenterrás fósiles, mandás cartas y pagás la hipoteca en cuotas. No tiene final y no le hace falta. El juego del "un ratito por día".

GameCube › Animal Crossing



2001

9 NOTA MANIJA

PLAYSTATION · SUPER NINTENDO · GAMECUBE

PLATA, HYPE Y UN DESASTRE

Cartuchos que vendieron millones y CD que no compró nadie, todos con el mismo final: el juego no estaba a la altura del aviso. Están en tu Batocera. Probalos, aunque sea para entender de qué se reía todo el mundo.



ATARI 2600

1982 · ATARI (TOD FRYE) / ATARI · 1 O 2 JUGADORES, POR TURNOS

3 NOTA MANIJA

PAC-MAN

FIASCO DE CONVERSIÓN

El fichín más famoso del planeta en la consola que tenía todo el mundo: no podía fallar, y falló. El laberinto es una grilla azul y marrón que no se parece al original, el sonido es un zumbido y los fantasmas titilan tanto que a la media hora te duelen los ojos.

Hoy se juega como pieza de museo: es el cartucho que todos señalan cuando se habla de la caída de Atari.

7,2 M DE CARTUCHOS VENDIDOS EN 1982. Y AUN ASÍ SOBRABAN.

LA HISTORIA

Tod Frye lo programó en seis meses, en un cartucho de 4 KB que Atari eligió para abaratar. Cada fantasma aparece uno de cada cuatro cuadros: de ahí el parpadeo. Salió en marzo de 1982 y vendió más de 7,2 millones de cartuchos ese año, pero a mitad de año ya sobraban copias en los depósitos, y la decepción se cuenta entre las causas del crash de 1983. El mito de los "12 millones de cartuchos fabricados" es falso: ese número es de consolas.

Atari 2600 › Pac-Man (USA)



NINTENDO 64

2000 · KEMCO (CONVERSIÓN DEL DE ION STORM) / KEMCO · FPS

3 NOTA MANIJA

DAIKATANA

FIASCO DE SOBERBIA

Un espadachín salta entre épocas con una katana mágica, por pasillos marrones, oscuros y borrosos. En PC fue la gran burla del shooter de fin de siglo; en la 64 la cosa empeora: GameRankings le da 42%, GameSpot un 3,7 y en IGN no pasó del 4.

Jugalo sólo si querés ver cómo se ve un juego que tardó años en salir.

3,7 SOBRE 10 LE PUSO GAMESPOT A LA VERSIÓN DE LA 64

LA HISTORIA

Lo creó John Romero, co-creador de Doom, en Ion Storm Dallas. Iba a salir en diciembre de 1997, pero Romero lo pasó del motor de Quake al de Quake II y se atrasó años, con medio equipo yéndose por la puerta. El aviso de 1997, "John Romero's about to make you his bitch", lo dejó odiado antes de tiempo; después pidió disculpas. La versión de PC salió recién en mayo de 2000 y la de N64, de Kemco, llegó a EE.UU. en agosto, primero como alquiler exclusivo de Blockbuster.

Nintendo 64 › John Romero's Daikatana (USA)



PC DOS

1994 · MIRAGE (INSTINCT DESIGN) / TIME WARNER INTERACTIVE · 1 O 2 JUGADORES

2 NOTA MANIJA

RISE OF THE ROBOTS

FIASCO DE JUGABILIDAD

En las fotos de las revistas parecía del año 2000: robots prerenderizados, brillantes, de otro planeta. Después lo jugabas. Se mueven como muñecos de madera, las piñas no pesan nada y a casi todos los rivales se les gana repitiendo la patada voladora. Mucho gráfico y nada de juego, el ejemplo de manual.

En el NAS está el de DOS, pero no te salvás cambiando de máquina: salió también para Amiga, Súper Nintendo, Mega Drive y 3DO, y en todas se juega igual de mal.

5% LE DIO AMIGA POWER. EDGE FUE GENEROSA: 2 SOBRE 10

LA HISTORIA

Tuvo una campaña de marketing millonaria (en libras) y fue de los juegos más promocionados de su época. Hasta se anunció música de Brian May, de Queen, pero al final quedó un solo tema suyo, "The Dark". La crítica lo hizo pedazos: Edge le puso 2 sobre 10 a la versión de PC y Amiga Power, un 5%. Igual tuvo secuela: Rise 2: Resurrection, en 1996.

PC (DOS) › Rise Of The Robots

OJO CON LA NOTA › En esta sección la nota en rojo dice si vale la pena jugarlo hoy, no cuánto vendió ni cuánto costó. Por eso hay un 9 acá abajo: hay fracasos que se juegan con gusto.

Y TRES MÁS PARA LLORAR



3DO

1 NOTA MANIJA

1994 · UNITED PIXTURES / KIRIN ENTERTAINMENT · 1 JUGADOR

PLUMBERS DON'T WEAR TIES

FIASCO DE CONCEPTO

La 3DO prometía "video interactivo" y esto fue lo que llegó: ni siquiera video. Son fotos fijas con voces encima, una fotonovela de revista de peluquería que cada tanto se frena para que elijas qué pasa. La trama: un plomero y una chica, los dos presionados por sus padres, que intentan encontrarse y no hay caso. Elijas lo que elijas, es peor.

Ponelo un viernes con amigos. Solo no aguantás diez minutos.

3% LE PUSO PC GAMER. SÍ, TRES POR CIENTO.

LA HISTORIA

Salió primero para Windows, en 1993, en cantidades tan chicas que una copia apareció recién en 2017, en una biblioteca universitaria. En septiembre de 1994 llegó a la 3DO y ahí lo conoció el mundo, para mal: desde entonces figura en cuanta lista de peores juegos se arme. Terminó siendo de culto: en 2024 Limited Run Games lo reeditó para consolas modernas.

3DO › Plumbers Don't Wear Ties (USA)



DREAMCAST

9 NOTA MANIJA

1999 · SEGA AM2 / SEGA · 1 JUGADOR

SHENMUE

FIASCO COMERCIAL

Acá el problema no está en el disco. Ryo Hazuki vuelve a su casa y ve cómo matan a su padre; lo que sigue es un barrio entero que vive con su propio horario: negocios que abren y cierran, gente que vuelve del trabajo, días de lluvia y de nieve. Preguntás por marineros, jugás al Space Harrier en el fichín de la esquina y terminás laburando con un autoelevador en el puerto.

Hay que tenerle paciencia. Si se la tenés, no hay nada parecido en toda la Dreamcast.

1,2 M DE COPIAS VENDIDAS. NI CERCA DE LO QUE COSTÓ.

LA HISTORIA

Yu Suzuki lo empezó en 1996 como un RPG de Virtua Fighter para la Saturn y lo mudó a la Dreamcast; salió en Japón el 29 de diciembre de 1999. Cuánto costó, se discute: se publicó que fueron 70 millones de dólares (The Guardian, 2015), pero Suzuki dijo en 2011 que fueron unos 47, marketing incluido. Con cualquiera de las dos cifras, no se recuperó, y quedó pegado a la caída de la consola.

Dreamcast › Shenmue



NES

1 NOTA MANIJA

1988 · ADVANCE COMMUNICATION CO. / TOHO Y BANDAI · 1 JUGADOR

DR. JEKYLL AND MR. HYDE

FIASCO DE DISEÑO

El doctor Jekyll camina hasta su casamiento. Ése es el juego. En el camino lo molesta todo el barrio y cada cosa le llena el medidor de bronca; cuando explota, se convierte en Hyde y pasa a un mundo de monstruos. Todo es lento, nada se explica y casi nunca entendés por qué perdiste.

Si algún día te quejás de un juego difícil, cargá éste cinco minutos y se te pasa.

0,5 SOBRE 10, EN GAME INFORMER. NI EL 1 LE REGALARON.

LA HISTORIA

Salió en Japón para la Famicom el 8 de abril de 1988, con Toho, y Bandai lo llevó a EE.UU. en julio de 1989. Game Informer lo volvió a mirar años después y dijo que fallaba "en todos los niveles fundamentales". La fama de culto le llegó por otro lado: James Rolfe lo eligió para el segundo episodio de The Angry Video Game Nerd, y medio mundo lo bajó para ver si era para tanto. Lo es.

NES › Dr. Jekyll and Mr. Hyde (USA)

MÁS TESOROS BAJO LA TIERRA

Una vuelta más por las carpetas que nunca abrís. Treasure, Nintendo y Sega, con juegos que casi nadie compró en su momento.



PLAYSTATION

8 NOTA MANIJA

1998 · TREASURE / ESP (JAPÓN), WORKING DESIGNS (EE.UU.) · 1 JUGADOR

SILHOUETTE MIRAGE

Treasure, los de Gunstar Heroes, haciendo lo que mejor les sale: acción 2D frenética y rarísima. Shyna tiene dos lados, Silhouette y Mirage, y según hacia dónde mire cambia el atributo de lo que tira. Cada enemigo es vulnerable a uno solo, así que te la pasás dándote vuelta en medio de los tiros y saltando por encima de los rivales para pegarles con el lado justo.

Los primeros diez minutos no entendés nada; a la hora no lo podés soltar. Salió primero en la Saturn, en Japón; la de PlayStation es la que cruzó a Occidente.

PlayStation › Silhouette Mirage



GAME BOY

8 NOTA MANIJA

1996 · NINTENDO EAD, PAX SOFTNICA / NINTENDO · 1 JUGADOR

MOLE MANIA

Un topo, una bola de hierro y una salida. Cada pantalla es un rompecabezas: hay que llevar la bola hasta la puerta, y para acomodarte cavás y pasás por abajo de la tierra, que es otro mapa con sus propias trampas. Lo produjo Miyamoto y se nota en lo bien que exprime una sola idea.

Le tocó el final de la Game Boy gris y en Japón no llegó a 90.000 copias.

Game Boy › Mole Mania (USA, Europe)



GAME GEAR

7 NOTA MANIJA

1992 · SEGA / SEGA · 1 JUGADOR

DEFENDERS OF OASIS

Un príncipe, Las mil y una noches de fondo y combates por turnos de los de antes. La Game Gear casi no tuvo RPG propios, y Time Extension eligió éste como el mejor de la consola.

No inventa nada, pero tiene el ritmo justo para jugar de a ratos, y en el emulador te ahorrás las seis pilas AA que la portátil se comía en una tarde.

Si tenés el Batocera en una portátil, éste es el candidato: partidas cortas, guardás en cualquier lado y lo retomás en el colectivo.

Game Gear › Defenders of Oasis (USA, Europe)

Tres de la generación que tenés más cerca y que igual se te pasó: GameCube, Wii y la primera Xbox, la que tenés que emular aparte.

LAS QUE LLEGARON TARDE A LA FIESTA



GAMECUBE

2005 · SKIP / NINTENDO · 1 JUGADOR

8 NOTA MANIJA

CHIBI-ROBO!

Sos un robot de diez centímetros en una casa enorme. Limpiás, juntás basura, ayudás a una familia que se está desarmando y cada tanto corrés a enchufarte porque se te acaba la batería.

Parece para chicos y a ratos lo es, pero tiene una historia de matrimonio en crisis que no esperás en un GameCube. Estaba congelado y lo rescató Miyamoto. Vendió poco.

GameCube › Chibi-Robo!



XBOX FUERA DEL NAS

2002 · SMILEBIT / SEGA · 1 JUGADOR

9 NOTA MANIJA

PANZER DRAGOON ORTA

Vas montado en un dragón por un recorrido fijo, pero mirás para todos lados y le cambiás la forma según lo que pida la pelea. Metacritic le da 90: de lo mejor de la primera Xbox. Vendió poco y la saga quedó dormida.

De yapa trae el Panzer Dragoon original de 1995 entero, desbloqueable.

Xbox › no está en el NAS: buscalo para xemu



WII

2007 · CAPCOM / CAPCOM · 1 JUGADOR

9 NOTA MANIJA

ZACK & WIKI

Un pibe pirata y un mono dorado que se convierte en campana: sacudís el Wiimote, suena, y los bichos del nivel se transforman en herramientas. Después cada herramienta se usa imitando el movimiento con el control: serruchar, girar una manija, pescar. Cada nivel es un mecanismo de relojería y equivocarse sale caro.

Es de los mejores usos del Wiimote que se hayan hecho, con 87 en Metacritic, y vendió tan poco que la propia Capcom calificó sus ventas en EE.UU. de "abismales".

Para jugarlo como corresponde en el Batocera te conviene un Wiimote de verdad con una barra de sensores; con el mouse como puntero zafa, pero pierde la gracia de agarrar el serrucho con la mano.

Wii › Zack and Wiki - Quest for Barbaros Treasure

FIERROS DE CULTO

Tres aparatos que en el barrio no tuvo nadie, cada uno con el juego que justifica cargar su carpeta en el Batocera.

PC-FX

NEC · JAPÓN, 1994



La hizo NEC con Hudson y salió en Japón el 23 de diciembre de 1994, a 49.800 yenes, sin chip para polígonos justo cuando arrancaban la PlayStation y la Saturn. NEC le pidió a Hudson juegos basados en animé: por eso no hubo Bomberman ni Bonk. Tuvo 62 juegos y la bajaron en febrero de 1998, con unas 300.000 vendidas.



PC-FX

1995 · HUDSON SOFT / HUDSON SOFT · 1 JUGADOR

7 NOTA MANIJA

ZENKI FX: VAJRA FIGHT

Acción 2D del animé Zenki en una consola que se llenó de novelas visuales: acá hay piñas, saltos y sprites enormes con animación de dibujito. Se termina en menos de una hora y la crítica quedó dividida, pero es la mejor vidriera de lo que la PC-FX sabía hacer en 2D.

LA HISTORIA

Salió sólo en Japón el 22 de diciembre de 1995, a 7.800 yenes. Es de los títulos más raros de la consola y hubo copias vendidas a más de 300 dólares. Retro Gamer lo puso entre lo mejor de la PC-FX; Hardcore Gaming 101 dice que su fama de "santo grial" está inflada.

PC-FX › Kishin Douji Zenki Vajura Fight FX (Japan)

WONDERSWAN COLOR

BANDAI · JAPÓN, 2000



Portátil de Bandai diseñada con Koto, la empresa de Gunpei Yokoi (el padre de la Game Boy): fue su último hardware antes de morir, en 1997. La WonderSwan salió en marzo de 1999 a 4.800 yenes y la Color en diciembre de 2000 a 6.800. Llegó al 8% del mercado portátil japonés, pero la GBA la tapó: unas 3,5 millones en total y adiós en 2003. Nunca salió de Japón.



WONDERSWAN COLOR

2004 · M-KAI / QUTE · 1 JUGADOR

9 NOTA MANIJA

JUDGEMENT SILVERSWORD

Shooter vertical rapidísimo y técnico, que no se ralentiza aunque la pantalla se llene de balas, y lo hizo un solo programador. Retro Gamer lo propuso como alternativa a Radiant Silvergun, y no exagera tanto. Se juega con la portátil parada, como en las capturas.

LA HISTORIA

M-KAI, un diseñador independiente, lo hizo con el WonderWitch, el kit de desarrollo de Qute, y lo publicó como demo gratis en su web en 2001. La "Rebirth Edition" comercial salió el 2 de febrero de 2004, un año después de que Bandai discontinuara la consola: 500 copias que se agotaron en horas y hubo que reeditar.

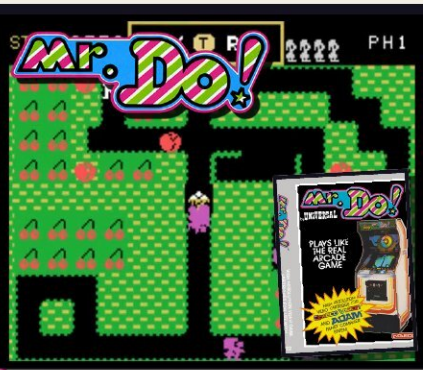
WonderSwan Color › Judgement Silversword - Rebirth Edition (Japan)

COLECOVISION

COLECO · EE.UU., 1982



Coleco la lanzó en agosto de 1982 en EE.UU., con Donkey Kong de regalo, a entre 169 y 189 dólares según Business Week. Gráficos casi de arcade y un módulo para jugar cartuchos de Atari 2600. Vendió más de 2 millones, pero el crash de 1983 y el fracaso de la computadora Adam hundieron a Coleco, que la discontinuó en 1985.



COLECOVISION

1983 · COLECO / COLECO · 1 O 2 JUGADORES

8 NOTA MANIJA

MR. DO!

Un payaso que cava túneles, junta cerezas y aplasta monstruos tirándoles manzanas por la cabeza. Es de las conversiones más fieles de su época y explica por qué la ColecoVision tenía fama de meter el fichín en el living. Se entiende en diez segundos y engancha igual que en el bar.

LA HISTORIA

El fichín de Universal (1982) fue el primero que se vendió como kit de conversión para otros muebles, y colocó unas 30.000 unidades en EE.UU. La versión de ColecoVision salió en agosto de 1983 y Computer and Video Games la elogió por fiel; tiene cambios, como que los monstruos no se comen las manzanas.

ColecoVision › Mr. Do! (USA, Europe)

Una apuesta de Sega contra sí misma, una portátil taiwanesa y la abuela de todas las consolas con cartucho.

DEL LIVING AL OLVIDO

32X
SEGA · 1994



Agregado para la Mega Drive que Sega of America armó a las apuradas a principios de 1994 para responderle al Atari Jaguar. Salió en noviembre de 1994 a 159,99 dólares, el mismo mes que la Saturn en Japón: Sega contra Sega. Tuvo 40 juegos; fabricaron 800.000, vendieron unas 665.000 a fines de 1994 y la abandonaron en 1996.



32X

7 NOTA MANIJA

1995 · SEGA / SEGA · 1 O 2 JUGADORES

KNUCKLES' CHAOTIX

El "Sonic" que tuvo sólo la 32X: Knuckles y compañía atados de a dos con un anillo elástico que hay que estirar y soltar para salir disparado. Colores fuertes y una música bárbara; la física del elástico a muchos no les cerró nunca. Igual es el juego insignia del aparato.

LA HISTORIA

Arrancó en abril de 1994 como un experimento para Mega Drive, Sonic Crackers, con Sonic y Tails unidos por una banda de energía. Pasó por planes de Saturn y terminó en la 32X, rearmado alrededor de Knuckles por un equipo interno de Sega que no era el Sonic Team. Salió en abril de 1995 en Japón y en mayo en EE.UU., y se hundió con la consola.

`32X › Knuckles' Chaotix (Japan, USA)`

SUPERVISION
WATARA · 1992



Portátil de Watara, con juegos hechos sobre todo en Taiwán y Hong Kong, que salió antes de la Navidad de 1992 a 49,95 dólares. Pantalla inclinable y un cable opcional para jugar en la tele. Fracasó por la pantalla borrosa, un catálogo chico y simple (algo más de 60 juegos) y la falta de editoras grandes. Cifras de ventas confiables, no hay.



SUPERVISION

5 NOTA MANIJA

1992 · BON TREASURE / WATARA · 1 JUGADOR

CRYSTBALL

El que venía con la consola: un Arkanoid con muchos power-ups y atajos, mejor que el Alleyway de la Game Boy. La pantalla de la Supervision dejaba estela y te hacía perder la pelotita; en el emulador, con la imagen limpia, queda un rompeladrillos más que digno.

LA HISTORIA

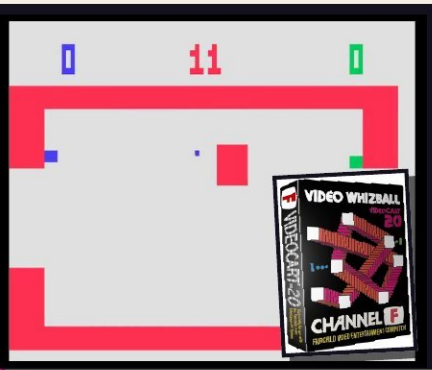
Venía de regalo con la Supervision. Obsolete Worlds le pone 6 sobre 10: un Breakout mejor que el promedio, arruinado en parte por el "fantasma" de la pantalla, y mala elección como regalo justamente porque deja ese defecto a la vista desde el primer minuto.

`Supervision › Crystball (USA, Europe)`

CHANNEL F
FAIRCHILD · EE.UU., 1976



Fairchild Camera and Instrument la lanzó en noviembre de 1976 a 169,95 dólares: la primera consola con microprocesador y cartuchos ROM, y la primera con botón de pausa. El equipo lo encabezó Jerry Lawson, uno de los pocos ingenieros negros de la industria. Vendió unas 350.000 hasta 1979, pero la Atari 2600 la pasó por arriba. Tuvo 27 cartuchos.



CHANNEL F

6 NOTA MANIJA

1978 · FAIRCHILD (BRADLEY REID-SELTH) / FAIRCHILD · 1 O 2 JUGADORES

VIDEO WHIZBALL

Pong al revés: no le pegás a la pelota, le disparás para empujarla hasta el arco del otro, y si le embocás a la paleta rival lo dejás congelado un rato. Contra la máquina o contra otro. Electronic Games lo llamó "asombrosamente único" y, para un cartucho de 1978, tiene razón.

LA HISTORIA

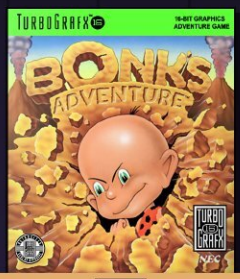
Es el Videocart-20, de noviembre de 1978. Esconde un easter egg con el nombre del programador, Bradley Reid-Selth, en el medio de la pantalla: uno de los más antiguos documentados, anterior al famoso de Adventure en la Atari (1980). En 1982 se llevó una mención en los premios Arkie como mejor variante de Pong.

`Channel F › Video Whizball (USA)`

LA ESTANTERÍA

54 CAJAS
24 SISTEMAS

CONSOLA DEL MES



p.5



p.5

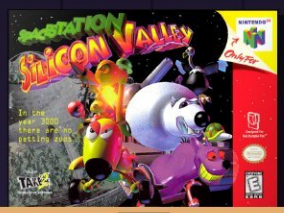
JOYAS OCULTAS



p.6



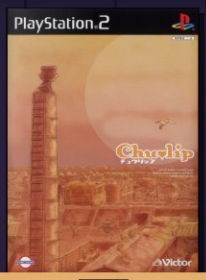
p.6



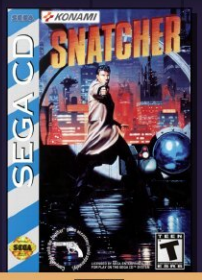
p.6



p.7



p.7



p.7

ÉXITOS



p.8



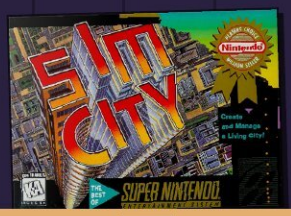
p.8



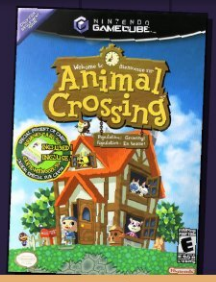
p.8



p.9

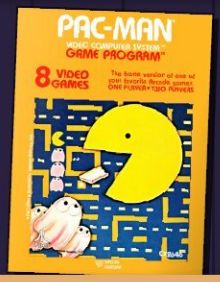


p.9



p.9

FIASCOS



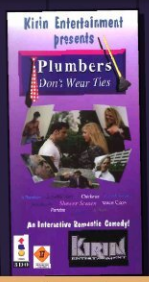
p.10



p.10



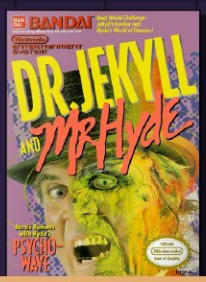
p.10



p.11



p.11



p.11

JOYAS OCULTAS II



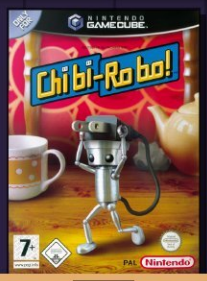
p.12



p.12



p.12



p.13



p.13

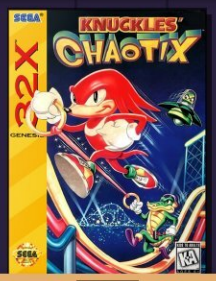
CONSOLAS RARAS



p.14



p.14



p.15

DEL Nº 2

TODO EL NÚMERO, EN CAJA. Los juegos de esta revista en el orden en que aparecen, con la caja que trae la colección. La etiqueta dice en qué página está cada uno. Faltan a la foto **RONDO OF BLOOD** (p. 5) y **ZENKI FX** (p. 14), que no tienen caja escaneada; **PANZER DRAGOON ORTA** (p. 13), que no está en el NAS; y los tres fichines de la p. 18, que no venían en caja: venían en un mueble.



p.15 p.15 p.19 p.19 p.19 p.21



p.21 p.21 p.22 p.22 p.22



p.23 p.23 p.23 p.26 p.26



p.26 p.27 p.27 p.27 p.28



p.28 p.28 p.29 p.29 p.29

FICHINES QUE NO PISARON EL BARRIO

Ni en el salón de la estación ni en el de la galería: estos tres casi no cruzaron el mar. Hoy los tenés en el Batocera con créditos infinitos y sin el grandote que te miraba por arriba del hombro esperando que pierdas. Y a la vuelta, tres de PC que se taparon entre tanto Doom.

MAME

Ninja Baseball Bat Man

1-4 P



1 FICHA

1993 · IREM · DE 1 A 4 JUGADORES · BEAT'EM UP

NINJA BASEBALL BAT MAN

Cuatro beisbolistas ninja (el capitán José, Ryno, Roger y Straw) contra un ejército de pelotas, guantes y bates con vida propia. Beat'em up de Irem de los de antes: piñas, agarres, especiales y, entre jefe y jefe, minijuegos. De a cuatro es un picado de los buenos; solo también rinde.

En Japón se llamó *Yakyū Kakutō League Man* y anduvo. En Estados Unidos vendió 43 placas. Cuarenta y tres. Lo salvó el MAME: medio mundo lo conoció años después, en una PC.

8 NOTA MANIJA

Arcade › Ninja Baseball Bat Man (World)

ATOMISWAVE

Dolphin Blue

1-2 P



1 FICHA

2003 · SAMMY · 1 O 2 JUGADORES · RUN AND GUN

DOLPHIN BLUE

Un Metal Slug con delfines. En serio: Eiro y Ann pelean contra un imperio en un mundo inundado, y cada uno tiene su delfín (azul el de él, rosa el de ella) que hace de lancha, de ataque especial y de búmeran. Hay fases a pie, otras arriba del agua montado en el bicho y otras abajo, como un matamarcianos lento.

Es dificilísimo: morís de un tiro y no hay disparo automático. Pero es precioso, y la música es orquestal, de Akihiro Uchida, que venía de SNK. Nunca salió en consolas: fichín o nada.

7 NOTA MANIJA

Atomiswave › Dolphin Blue

MODEL 3

Spikeout Final Edition

4 en red



1 FICHA

1999 · AMUSEMENT VISION / SEGA · 1 JUGADOR POR GABINETE

SPIKEOUT: FINAL EDITION

El beat'em up en 3D que Sega armó para la Model 3, la placa de Virtua Fighter 3. El gancho: enlazar hasta cuatro gabinetes, cada uno con su pantalla y todos en la misma calle repartiendo trompadas. Lo dirigió Toshihiro Nagoshi, el que después inventó Yakuza.

Final Edition es la revisión del 99, con dos fases nuevas, fases de bonus y personajes rebalanceados. A la Dreamcast no llegó (según Nagoshi, no le daba la potencia) y el Battle Street de Xbox es otro juego. Era esto o nada.

7 NOTA MANIJA

Model 3 › Spikeout Final Edition

Y EN LA PC, TRES QUE TAPÓ EL DOOM

En los noventa la PC era Doom, Doom y más Doom, y los CD de demos que venían con las revistas. En el medio se perdieron estos tres. En el Batocera corren con DOSBox: elegís y jugás, sin pelearte con el CONFIG.SYS.

C:\> PC DOS



1996 · REMEDY / APOGEE · CARRERAS CON FIERROS

DEATH RALLY

Autitos vistos desde arriba, con ametralladoras en el capó y minas en el baúl. Corrés, cobrás y entre carrera y carrera pasás por el taller a ponerle motor, blindaje y armas, hasta que la chatarra del principio es una bestia.

De piloto invitado aparece Duke Nukem. Es un Micro Machines con mala leche y engancha como pocos: "una más y me voy a dormir", y son las cuatro.

LA HISTORIA

Fue el primer juego de Remedy, el estudio que armaron en 1995 miembros de Future Crew, el grupo de la demoscene, y que después hizo Max Payne. Lo programaron en el sótano de uno de ellos, en Espoo, Finlandia. En 2009 Remedy lo regaló para Windows.

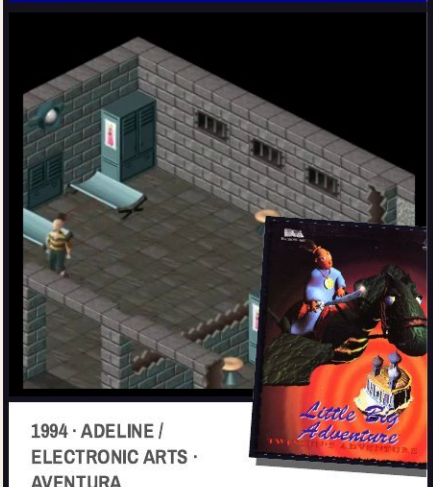
> En el Batocera: si no querés teclado, el pad2key te pasa las teclas al joystick.

+ El taller: siempre falta una carrera más para el próximo fierro.
– Las pistas se repiten bastante después de un rato.

9 NOTA MANIJA

PC (DOS) › Death Rally

C:\> PC DOS



1994 · ADELINE / ELECTRONIC ARTS · AVENTURA

LITTLE BIG ADVENTURE

Twinsen arranca preso en la isla de la Ciudadela y desde ahí es una aventura de acción isométrica enorme, con personajes poligonales sobre fondos prerrenderizados que en el 94 parecían de otro planeta.

Tiene cuatro "modos de conducta" (normal, deportivo, agresivo y discreto) que cambian cómo salta, pelea o se esconde. Y guardaba solo, algo rarísimo en esa época.

LA HISTORIA

Lo hizo Frédérick Raynal, el de Alone in the Dark, con su estudio Adeline. En Europa vendió bien; en Estados Unidos salió como *Relentless: Twinsen's Adventure* y vendió unas 30.000 copias. Por eso de este lado casi nadie lo cruzó.

> En el Batocera: es para jugar con tiempo y sin apuro. Con el autoguardado, podés cortar cuando quieras.

+ Un mundo grande, raro y con humor, para perderse un mes.
– Cambiar de modo de conducta todo el tiempo cansa.

9 NOTA MANIJA

PC (DOS) › Little Big Adventure

C:\> PC DOS



1996 · CRACK DOT COM / ELECTRONIC ARTS · TIROS

ABUSE

Plataformas y tiros de costado en una cárcel tomada por mutantes: oscuro, sucio, con bichos que salen de las paredes y explosiones que llenan la pantalla.

Lo distinto es el control: te movés con el teclado y apuntás con el mouse para cualquier lado. En 1996 eso era de otro mundo, y hoy se siente moderno, como los juegos de dos palancas que vinieron mucho después.

LA HISTORIA

Crack dot Com liberó el código fuente unos dos años después de lanzarlo. Por eso hoy Abuse corre en casi cualquier cosa, y por eso sigue vivo cuando otros de su época quedaron en un disquete.

> En el Batocera: enchufale teclado y mouse, como se pensó. Apuntar con el pad no es lo mismo.

+ Apuntar con el mouse en 1996. Todavía se siente bien.
– Es oscurísimo: subile el brillo a la tele.

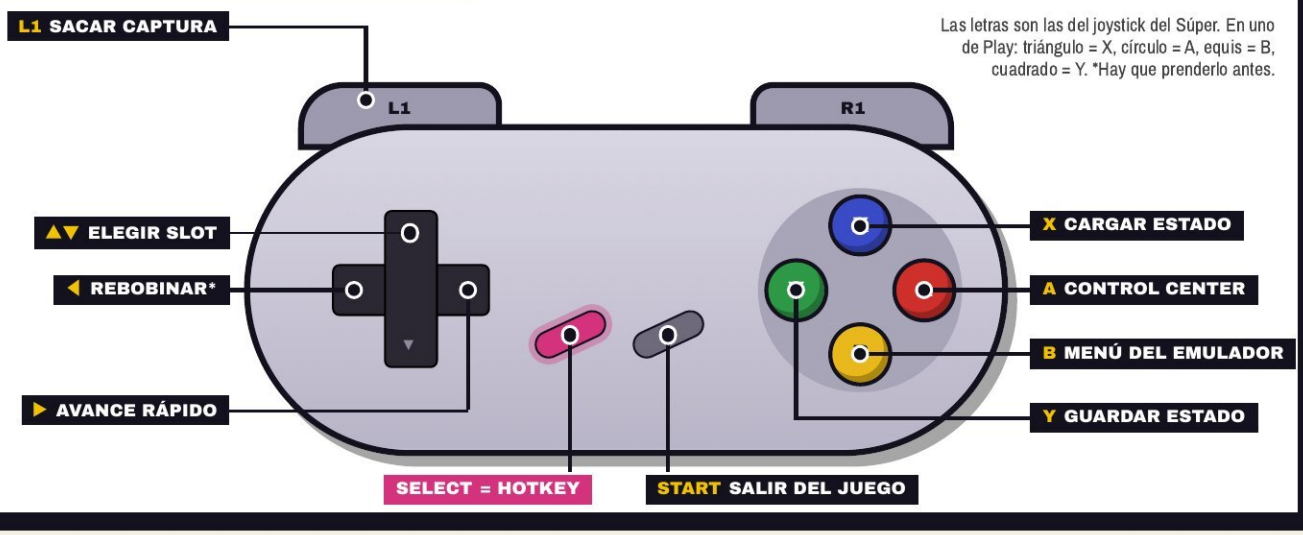
8 NOTA MANIJA

PC (DOS) › Abuse

GUARDÁ DONDE QUIERAS, VOLVÉ ATRÁS

Batocera es un sistema entero que grabás en un pendrive o una SD y convierte cualquier compu en consola. RetroPie se instala arriba de Raspberry Pi OS, en una Raspberry o en una PC. Los dos usan EmulationStation y RetroArch, pero los atajos no son iguales. Todo pasa por un botón: el hotkey. Lo apretás y, sin soltarlo, apretás otro. Sólo funciona en el joystick del jugador 1.

HOTKEY + BOTÓN · ASÍ VIENE EN BATOCERA



Las letras son las del joystick del Súper. En uno de Play: triángulo = X, círculo = A, equis = B, cuadrado = Y. *Hay que prenderlo antes.

MACHETE · BATOCERA CONTRA RETROPIE

PARA...	BATOCERA	RETROPIE (DE FÁBRICA)
EL HOTKEY ES	SELECT o el botón Home/Guide del joystick	SELECT
SALIR DEL JUEGO	HK + START	SELECT + START
GUARDAR ESTADO	HK + Y	SELECT + R
CARGAR ESTADO	HK + X	SELECT + L
CAMBIAR DE SLOT	HK + ▲ / ▼	SELECT + ▶ / ◀
REBOBINAR	HK + ◀ (prendelo antes, ver abajo)	Viene apagado y sin botón: se asigna a mano
AVANCE RÁPIDO	HK + ▶	Sin botón en el joystick; en el teclado, la barra espaciadora
MENÚ	HK + B menú del emulador	SELECT + X menú de RetroArch
REINICIAR	Desde el menú del emulador	SELECT + B

1 · CONFIGURAR EL JOYSTICK

BATOCERA

Los joysticks conocidos andan solos. Si el tuyo no, aparece la pantalla para mapearlo. Enchufalo con las palancas quietas: lo que lee en ese momento lo toma como el centro.

Los cuatro botones se asignan por posición, como en el del Súper: arriba X, derecha A, abajo B, izquierda Y. ¿Te faltan botones? Mantené apretado cualquiera y lo saltea. Para rehacerlo: START › *Controller and Bluetooth settings* › *Controller mapping*.

RETROPIE

En el primer arranque te pide mantener apretado un botón y después seguís las instrucciones. Al llegar a OK, apretá el que configuraste como A. Para sumar otro joystick, desde el menú START de EmulationStation.

2 · PRENDER EL REBOBINADO

BATOCERA

START › *Game settings* › *Rewind*. Lo podés prender para todo, por sistema o para un solo juego, y anda si el emulador lo soporta. Después, **HK + ◀** y el tiempo va para atrás.

En el mismo menú está *Auto save/load*: al salir guarda el estado y al entrar te deja donde estabas.

RETROPIE

Viene apagado porque come rendimiento. En `/opt/retropie/configs/all/retroarch.cfg` poné `rewind_enable = "true"` y asignale un botón con `input_rewind_btn`.

Ojo: con los logros de RetroAchievements en modo *hardcore* no hay rebobinado ni estados.

3 · PALANCA Y BOTONERA

En Batocera la palanca va como la cruz. Los cuatro botones de la izquierda, en rombo, son los del joystick; los dos que sobran, L1 y R1. En uno de pelea tipo Capcom:



El hotkey va en SELECT o en un botón Home. **Nunca en START**: el atajo salta solo y te saca del juego en plena partida.

¿Joystick USB sin marca? Si Batocera no lo tiene en su lista, al enchufarlo aparece la pantalla de mapeo: lo hacés una vez y queda guardado.

ACÁ EL REBOBINADO TE SALVA LA VIDA

De pibes los dejábamos por la mitad o los terminaba el primo que tenía paciencia. Con el hotkey a mano ya no hay excusa: guardás antes del tramo jodido y, si la pifiás, rebobinás tres segundos. ¿Es trampa? Un poco. ¿Importa? No.



NES 1991 · RARE / TRADEWEST · 1 O 2 JUGADORES

BATTLETOADS

De los más difíciles de la NES: GameTrailers lo puso primero en su lista de los más jodidos. No hay passwords ni partida guardada, los continues se cuentan con los dedos y, si juegan de a dos, se pueden matar entre ustedes. Amistades rotas, garantizadas.

Y encima es lindísimo: de lo mejor que se le vio a la NES.

DÓNDE TE SALVA

En el Turbo Tunnel, la tercera fase, la de las motos: ahí abandonaba casi todo el mundo. Guardá estado (HK + Y) antes de cada tramo y rebobiná (HK + ◀) cada vez que una pared te come.

8 NOTA MANIJA — NES › Battletoads (USA)

SUPER NINTENDO 1991 · CAPCOM · 1 JUGADOR

SUPER GHOULS'N GHOSTS

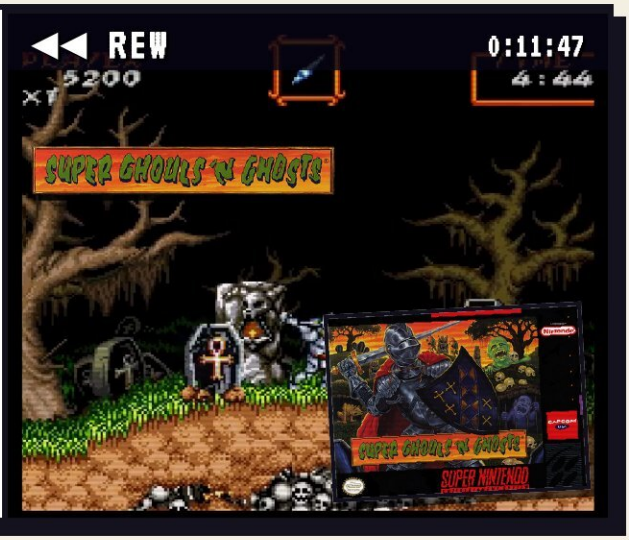
Arthur aguanta dos golpes: el primero lo deja en calzoncillos. El salto no se corrige en el aire y, cuando la pantalla se llena, todo se pone en cámara lenta. Encima, para el final de verdad hay que darlo vuelta dos veces: el brazalete que vence al jefe final aparece recién en la segunda vuelta.

O sea: llegás al final después de sudar la gota gorda y el juego te manda de nuevo al principio. Capcom, en su salsa.

DÓNDE TE SALVA

En cada tramo de saltos. Un salto mal medido y, en vez de volver al último punto de control, rebobinás dos segundos (HK + ◀) y probás otra vez.

9 NOTA MANIJA — Super Nintendo › Super Ghouls'n Ghosts (USA)





MEGA DRIVE 1994 · KONAMI · 1 O 2 JUGADORES

CONTRA: HARD CORPS

La versión americana es mucho más dura que la japonesa. Allá había barra de vida de tres golpes y continues infinitos; acá te matan de un tiro y tenés cinco continues. Y el juego no te espera: jefes enormes, uno atrás del otro, y caminos que se abren en varias direcciones, con más de un final.

De a dos es una fiesta y también un caos.

DÓNDE TE SALVA

En cada bifurcación: guardá un estado por decisión (HK + ▲▼ para cambiar de slot) y recorré todas las ramas sin jugar el juego entero de nuevo.

9 NOTA MANIJA — Mega Drive › Contra - Hard Corps (USA, Korea)

ROUND 1 · FIGHT!

STREET FIGHTER II: ¿CUÁL BAJO?

En el Batocera tenés como diez Street Fighter II y te quedás mirando la lista sin saber cuál abrir. Agarramos las tres versiones de consola del 93, las del Champion Edition y el Turbo, y las hicimos pelear: una de Nintendo, una de Sega y una japonesa que acá casi nadie vio.



VS



VS



SUPER NINTENDO

1993 · CAPCOM · 1 O 2 JUGADORES

STREET FIGHTER II TURBO

El Hyper Fighting del fichín en 20 megabits: modo Turbo con cuatro velocidades (seis con un truco) y un modo Normal que es el Champion Edition.

Volvieron la fase de los barriles y la voz que anuncia cada país, que el primer Street Fighter II de Súper no tenía. Y el joystick de la consola ya traía seis botones: se juega como en la galería, sin comprar nada.

9 NOTA MANIJA

Super Nintendo › Street Fighter II Turbo (USA)

MEGA DRIVE

1993 · CAPCOM · 1 O 2 JUGADORES

SPECIAL CHAMPION EDITION

Cartucho de 24 megabits, el más grande de su momento: Champion Edition más un modo con las reglas y la velocidad del Hyper Fighting.

Capcom le rebotó dos prototipos y Sega lo demoró para que entrara lo del Turbo; de paso sacó su pad de seis botones pensando en él. Vendió 1,665 millones de cartuchos, menos de lo esperado: se le cruzó Mortal Kombat.

8 NOTA MANIJA

Mega Drive › Street Fighter II' - Special Champion Edition (USA)

PC ENGINE

1993 · CAPCOM / NEC · 1 O 2 JUGADORES

CHAMPION EDITION

Sólo en Japón: salió el 12 de junio de 1993, a 9.800 yenes, en una HuCard de 20 megabits, la más grande que tuvo la consola. Trae la fase de los barriles y un montón de voces.

El problema: la PC Engine tenía dos botones. NEC Avenue sacó para este juego el Avenue Pad 6, de seis. Con el pad común es un sufrimiento.

No salió de Japón hasta que la subieron a la Consola Virtual de la Wii.

8 NOTA MANIJA

PC Engine › Street Fighter II' - Champion Edition

CARA A CARA	SUPER NINTENDO	MEGA DRIVE	PC ENGINE
SOPORTE	Cartucho de 20 Mbit	**Cartucho de 24 Mbit**	HuCard de 20 Mbit
SALIDA	Julio de 1993 (Japón)	Septiembre de 1993	Junio de 1993, sólo Japón
QUÉ TRAE	**Turbo + Champion (modo Normal)**	**Champion + modo Hyper Fighting**	Champion Edition
SEIS BOTONES	**De fábrica, en el joystick**	Pad de seis de Sega	Avenue Pad 6, aparte
VENTAS / PRENSA	**4,1 millones de copias**	1,665 millones de cartuchos	34/40 en Famitsu
NOTA MANIJA	**9**	**8**	**8**

VEREDICTO: GANA EL SÚPER, POR EL JOYSTICK

Es la más completa (Turbo y Champion en el mismo cartucho) y se juega con seis botones sin pensarlo. **La de Mega Drive** es la misma pelea con otro sonido, más áspero en las voces: si te criaste con la Sega, quedate tranquilo que no te perdiste nada. **La de PC Engine** es la rareza, y sale bastante mejor de lo que uno espera de una consola de dos botones. Un consejo para el Batocera: fijate en las opciones del emulador que el pad de la PC Engine esté en modo de seis botones, o vas a pelear con la mitad de las piñas.

1º SUPER NINTENDO

2º MEGA DRIVE

2º PC ENGINE (EMPATE TÉCNICO)

ROUND 2 · FIGHT!

PRINCE OF PERSIA: TRES PRÍNCIPES

El de Jordan Mechner salió para todo lo que tuviera enchufe, y en tu colección hay una docena. Las tres versiones de consola que vale la pena mirar son tres juegos distintos: una le agrega ocho niveles, otra le pone voces y la otra lo hace correr.



SUPER NINTENDO

1992 · ARSYS SOFTWARE / KONAMI · 1 JUGADOR

PRINCE OF PERSIA

Casi un juego nuevo: de los 12 niveles del original pasa a 20, con trampas, enemigos y jefes que no estaban, música compuesta para esta versión y 120 minutos de reloj en vez de 60. Guarda con passwords.

Es más largo y bastante más difícil. Si lo terminaste en la PC de tu primo, acá vas a sufrir de nuevo, y eso es un elogio. Además, los fondos tienen un detalle que la versión de computadora ni soñaba.

9 NOTA MANIJA

Super Nintendo › Prince of Persia (USA)

VS



MEGA-CD

1992 · BITS LABORATORY / SEGA · 1 JUGADOR

PRINCE OF PERSIA

Los 12 niveles de siempre, sin agregados, más lo que daba el CD: música en audio, escenas con voces y la posibilidad de guardar al empezar cada nivel.

Las escenas son casi fotos fijas a las que se les mueve la boca, y el juego entero pasa en el mismo calabozo gris. Sega-16 le puso un 6 y recomendó la de Mega Drive en cartucho. Coincidimos.

A favor: tiene varias ranuras para guardar, así que se presta para correr contra el reloj.

6 NOTA MANIJA

Mega-CD › Prince of Persia (USA)

VS



PC ENGINE CD

1991 · RIVERHILL SOFT · 1 JUGADOR

PRINCE OF PERSIA

Salió en Japón en noviembre de 1991, para Super CD-ROM², y en EE.UU. al año siguiente. Gráficos redibujados y banda sonora nueva en el CD, de T's Music.

Y algo que ninguna otra tiene: regulás la velocidad del movimiento (de 1 a 5) y la de las peleas (de 1 a 9). El príncipe corre más que en casi todas las versiones. En una encuesta de PC Engine FAN, en 1993, le elogiaron las animaciones y le criticaron el control.

8 NOTA MANIJA

PC Engine CD › Prince of Persia (USA)

CARA A CARA	SUPER NINTENDO	MEGA-CD	PC ENGINE CD
SOPORTE	Cartucho	CD	CD (Super CD-ROM²)
SALIDA	1992	1992 (Japón)	**Noviembre de 1991 (Japón)**
LO QUE SUMA	**8 niveles, jefes y música nuevos**	Voces, música en CD, guardar	**Gráficos y música nuevos, velocidad a gusto**
LO FLOJO	Más largo y más difícil	Escenas quietas, todo gris	El control, según la prensa japonesa
PARA QUIÉN	El que ya lo terminó	El coleccionista de Mega-CD	El que quiere el original, pero lindo
NOTA MANIJA	**9**	**6**	**8**

VEREDICTO: GANA EL SÚPER, POR GOLEADA

La menos fiel y la que más juego tiene: ocho niveles más, jefes y un reloj que te da el doble de tiempo para morir el doble de veces. **Si querés el Prince of Persia que jugaste en la compu**, andá a la de PC Engine: los mismos saltos, más linda, más rápida y con la velocidad a tu gusto. **La de Mega-CD** queda tercera: el CD le dio voces y música, pero las escenas son diapositivas y el calabozo no cambia nunca de color.

1º SUPER NINTENDO
2º PC ENGINE CD
3º MEGA-CD

EPISODIO 2: EL SLOT 1

LOS PIBES DEL CIBER, 25 AÑOS DESPUÉS









REGLAS DEL LIVING

Pegadas con cinta al lado de la tele desde el sábado. Nadie las cumple.

1. El slot 1 es de Lucía. El 2 también, por si acaso.
2. Antes de tocar nada, preguntá cuál es el Hotkey.
3. El joystick que "no anda" está de jugador 2.
4. No se rebobina en las peleas de a dos.
5. El que guarda encima de otro ceba mate un mes.
6. Si sale "juego al azar", se juega. Sin llorar.
7. Prohibido decir "en mi época era más difícil". Va por vos, Don.
8. El cable del joystick no es para colgar ropa.
9. Si se cuelga, no se golpea. Esto no es el ciber.
10. A las 2 de la mañana se corta. Mentira: a las 3.



"Y cuando apagaba la consola, ¿qué sentía?"

TEST PSICOLÓGICO

¿QUÉ CONSOLA RARA SOS?

Todos tenemos adentro una máquina que salió mal, costó una fortuna o duró dos meses en las vidrieras. Contestá con la mano en el corazón (y la otra en el joystick) y descubrí cuál te tocó.

ANOTÁ CUÁNTAS A, B, C Y D SACASTE. GANÓ LA LETRA QUE MÁS SE REPITE. SIN TRAMPA: NO HAY SAVE STATE.

1 SÁBADO A LA NOCHE. ¿QUÉ HACÉS?

- **A** Me encierro con auriculares y no veo a nadie.
- **B** Salgo, pero vuelvo temprano: soy de bolsillo.
- **C** Cena cara, con un vino que no puedo pagar.
- **D** Me quedo en casa. Yo traigo mi propia pantalla.

2 ¿CÓMO TE VESTÍS?

- **A** Todo rojo sobre negro.
- **B** Chiquito, colorido, con un botón que hace clic.
- **C** De marca, en doce cuotas.
- **D** Blanco y negro, con calcos de colores encima.

3 TU FRASE EN UNA DISCUSIÓN

- **A** "Me duele la cabeza, me voy."
- **B** "Cortito, que me quedo sin pilas."
- **C** "Esto vale lo que vale."
- **D** "Lo importante son las líneas."

4 TU EX DIRÍA QUE SOS...

- **A** Difícil de mirar mucho rato.
- **B** Lindo, pero te dejó en un cajón.
- **C** Carísimo de mantener.
- **D** De otra época, pero con estilo.

5 TU COMIDA IDEAL

- **A** Una sola cosa. Roja.
- **B** Una picadita al paso.
- **C** Sushi con delivery premium.
- **D** Lo que hay en la heladera desde 1982.

6 EN EL GRUPO DE WHATSAPP SOS...

- **A** El que lee todo y no contesta nunca.
- **B** El que manda stickers.
- **C** El que pregunta quién paga.
- **D** El que manda fotos viejas.

RESULTADOS

(las máquinas son reales; lo tuyo, un diagnóstico)

MAYORÍA A

VIRTUAL BOY

Intenso y de pocos amigos: te ponés los auriculares y desaparecés. Ves todo en rojo y a los veinte minutos a todos les duele la cabeza con vos. En Japón duraste menos de seis meses, pero los que te entienden te defienden a muerte.



MAYORÍA B

NEO GEO POCKET COLOR

Chiquito, simpático, con un joystick que hace clic. Todos los que te conocieron te recomiendan, pero casi nadie te conoció: en 2000 SNK te sacó de América y de Europa. Sos el del "tenemos que vernos más".



MAYORÍA C

3DO

Fino, caro y con aspiraciones. Saliste en 1993 a 699 dólares y nadie podía invitarte a comer. Tenías todo para ser el futuro y terminaste de adorno en la vitrina. Te queremos igual, pero pagá vos.



MAYORÍA D

VECTREX

Llevás tu propia pantalla a todos lados: la Vectrex traía monitor incorporado y dibujaba con líneas. Para darle color le ponían un plástico transparente adelante. Sos de 1982 y se nota, pero estilo te sobra.



¿EMPATE? Sos una PC Engine: en tu barrio nadie te entiende, pero en Japón te aman. Andá a las páginas 4 y 5 y vas a ver que no estás solo.

PASAME EL OTRO JOYSTICK

Tu Batocera tiene 21.000 juegos y vos los jugás solo, de noche, como un ermitaño. Esta sección es para cuando cae gente a casa: seis juegos que se disfrutan más con otro al lado (y, si es posible, con el otro perdiendo).



PC ENGINE 1992 · HUDSON SOFT · 1 A 5 JUGADORES

BOMBERMAN '93

El modo batalla es la razón de ser de este juego: cinco Bomberman en un laberinto, bombas que se encadenan y siempre uno que se encierra solo y se vuela a sí mismo. EGM lo eligió el mejor juego de TurboGrafx-16 de 1993.

La PC Engine tenía un solo puerto de joystick, así que para jugar de a varios había que comprar el multitap (TurboTap en EE.UU.). En el emulador el multitap es una opción del menú; lo que tenés que conseguir son los amigos.

IDEAL PARA Cuatro amigos y el que pierde siempre y pide revancha.

9 NOTA MANIJA PC Engine › Bomberman '93 (USA)

MEGA DRIVE 1989 · TECHNOSOFT / SEGA · 1 O 2 JUGADORES

HERZOG ZWEI

Uno contra uno, en pantalla partida y en tiempo real. Cada uno maneja un robot que se hace avión, lleva tropas por el mapa, toma bases y va por la del otro. Parece un shooter y es un juego de estrategia.

Los de Westwood contaron que lo jugaban durante horas antes de hacer Dune II, así que buena parte de la estrategia en tiempo real le debe algo. Contra la máquina es correcto; contra un amigo, es otra cosa.

IDEAL PARA Dos que se tienen bronca hace años y quieren arreglarlo sin hablar.

8 NOTA MANIJA Mega Drive › Herzog Zwei (USA, Europe)





GAMECUBE 2003 · HAL LABORATORY / NINTENDO · 1 A 4 JUGADORES

KIRBY AIR RIDE

Carreras de Kirby que se manejan con un solo botón, y no es chiste. Lo que hay que jugar es el City Trial: los cuatro recorren una ciudad juntando mejoras para la nave, se pegan entre ellos y al final compiten en una prueba sorpresa.

Fue el primer juego de GameCube con partidas en red local, con el adaptador de banda ancha. La crítica fue tibia (61 en Metacritic), pero tiene una banda de fanáticos que lo sigue jugando.

IDEAL PARA Una noche con primos chicos que no saben qué es un juego de carreras.

7 NOTA MANIJA GameCube › Kirby Air Ride

Un consejo de amigo: antes de que llegue la gente, probá que los cuatro joysticks anden y estén en el orden correcto. Nada mata más una noche de juego que veinte minutos de configuración con todos mirándote.

CUATRO JOYSTICKS, CERO EXCUSAS



DREAMCAST 1999 · SONIC TEAM / SEGA · 1 A 4 JUGADORES

CHUCHU ROCKET!

Puzzle para cuatro: cada uno pone flechas en el tablero para llevar ratones a su cohete y desviar gatos al cohete de los demás. A los treinta segundos la pantalla es un caos de ratones, y a los dos minutos alguien grita.

Fue el primer juego online de la Dreamcast, pero donde brilla es en el sillón, con cuatro joysticks. Lo entiende en un minuto hasta la tía que vino sólo por las empanadas.

IDEAL PARA Mezclar a los que juegan con los que "no juegan nada".

9 NOTA MANIJA — Dreamcast › Chuchu Rocket!

NINTENDO 64 1997 · RACDYM / ATLUS · 1 A 4 JUGADORES

SNOWBOARD KIDS

Un Mario Kart en la nieve, con tablas en vez de karts. Hacés piruetas y juntás monedas para comprar ítems en plena bajada, y se los tirás a los otros sin asco. Simple, caótico y con un humor muy japonés.

Funciona bien con gente que no juega seguido: no hay que aprenderse nada y el que viene último siempre tiene una chance. Hacete el favor de jugarlo de a cuatro antes de opinar.

IDEAL PARA El domingo a la tarde, con un tupper de alfajores en la mesa.

8 NOTA MANIJA — Nintendo 64 › Snowboard Kids (USA)





PLAYSTATION 1996 · CAPCOM · 1 O 2 JUGADORES

SUPER PUZZLE FIGHTER II TURBO

Personajes de Street Fighter y Darkstalkers en versión cabezona, peleando con gemas. Las rompés con una gema especial del mismo color y cada combo le tira al rival bloques con cuenta regresiva. Un mal movimiento y te tapan.

EGM lo dejó entre los finalistas a puzzle del año 1997. Es para dos y se presta para revanchas interminables: nadie dice "la última" y la cumple.

IDEAL PARA Una pareja que quiere pelear sin que nadie se ofenda (no funciona).

9 NOTA MANIJA — PlayStation › Super Puzzle Fighter 2 Turbo

UN JUEGO PARA CADA SITUACIÓN

Abrir el Batocera sin un plan es la forma más rápida de pasar dos horas mirando carátulas. Acá no: decinos con quién estás y en qué estado, y te decimos qué jugar.

1 SITUACIÓN CON TU VIEJO, QUE TENÍA EL ATARI



ATARI 2600

1982 · CAROL SHAW / ACTIVISION · 1 O 2 JUGADORES, POR TURNOS

RIVER RAID

Fue el más vendido de Activision en 1983 y para enero del 84 casi llegaba al millón de cartuchos: si tu viejo tuvo un Atari, lo jugó.

Se entiende en diez segundos: volar río arriba, tirar y no quedarse sin nafta. Y se juega por turnos, así que el joystick va y viene y él te explica que "antes los puentes eran más difíciles".

`Atari 2600 › River Raid (USA)`

JOYSTICKS
Uno, que se pasa

APRENDIZAJE
Diez segundos

RIESGO
Que te cuente toda su adolescencia

9 NOTA MANIJA

2 SITUACIÓN CON TU SOBRINA DE 4 QUE NUNCA AGARRÓ UN JOYSTICK



NINTENDO 64

1997 · NINTENDO EAD / NINTENDO · 1 JUGADOR

YOSHI'S STORY

La crítica le reprochó que era corto y demasiado fácil, que es exactamente lo que hace falta con alguien de 4 años. Colores de libro de cuentos, una música pegadiza y una meta que se explica sola: comer 30 frutas por nivel.

Lo que para un adulto es un defecto, para una nena que nunca agarró un joystick es una ventaja. Vos sentate al lado y festejá cada melón como un gol.

`Nintendo 64 › Yoshi's Story (USA) (En,Ja)`

JOYSTICKS
Uno (y vos de copiloto)

APRENDIZAJE
"Comé la fruta"

RIESGO
Que no te lo devuelva más

7 NOTA MANIJA

3 SITUACIÓN PARA EL INSOMNIO (O PARA BAJAR UN CAMBIO)



WII

2007 · ARIKA / NINTENDO · 1 JUGADOR

ENDLESS OCEAN

Buceo libre en un mar tropical inventado, buscando peces y restos de naufragios. No hay enemigos (los tiburones no te atacan), no hay reloj y la música son canciones de Hayley Westenra.

Hasta se podían cargar MP3 propios desde la tarjeta SD. Bajale el volumen, apagá la luz y nadá un rato: es lo más parecido a un acuario que vas a encontrar en tu colección.

`Wii › Endless Ocean`

JOYSTICKS
El Wiimote, y apenas

VOLUMEN
Bajito

RIESGO
Dormirte con el control en la mano

8 NOTA MANIJA

Tres más para el resto del fin de semana: la previa del partido, el bondi del lunes que ya se asoma y ese rato en que necesitás romper algo sin romper nada.

Y SI NO, ESTO OTRO

4 SITUACIÓN PREVIA DEL PARTIDO, CON AMIGOS



PLAYSTATION

1997 · KCE TOKYO / KONAMI · 1 O 2 JUGADORES

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER PRO

En Japón es el Winning Eleven '97, del equipo de Konami Tokio que después armó el Pro Evolution Soccer: 32 selecciones, motor 3D nuevo y un 9 en Edge y en EGM.

Nombres inventados, pero los reconocés igual. Torneo antes del partido: el que pierde pone la pizza.

`PlayStation › International Superstar Soccer Pro`

JOYSTICKS
Dos, y fila para el que sigue

SELECCIONES
32

RIESGO
Que se peleen más que en la cancha

9 NOTA MANIJA

5 SITUACIÓN VIAJE EN BONDI (EN LA PORTÁTIL O EL CELU CON EMULADOR)



NEO GEO POCKET COLOR

1999 · UKIYOTEI / SNK · 1 JUGADOR

METAL SLUG: 1ST MISSION

Metal Slug en miniatura para la Neo Geo Pocket Color, con gráficos simplificados pero el mismo espíritu: tiros, tanques y soldados que se asustan. Tiene cinco niveles de dificultad y un personaje extra al terminarlo.

Para el colectivo es ideal: se juega con dos botones, la pantalla chica no le hace nada y lo podés cortar en cualquier parada. Ojo de no pasarte de la tuya.

`Neo Geo Pocket Color › Metal Slug - 1st Mission (World) (En,Ja)`

BOTONES
Dos

DURACIÓN
De Pompeya a Constitución

RIESGO
Pasarte de parada

8 NOTA MANIJA

6 SITUACIÓN CUANDO ESTÁS ENOJADO



PLAYSTATION 2

2005 · PANDEMIC STUDIOS / THQ · 1 JUGADOR

DESTROY ALL HUMANS!

Sos un alien en la Norteamérica de 1959: levantás humanos con telequinesis, los tirás por el aire, los desintegrás y arrasás pueblos enteros desde el plato volador, con física Havok y edificios que se caen de verdad.

La crítica le marcó misiones repetitivas. Pero vos no venís a pensar: venís a romper un pueblo entero en vez de contestarle a tu jefe. Funciona mejor que contar hasta diez.

`PlayStation 2 › Destroy All Humans!`

JOYSTICKS
Uno, bien apretado

CULPA
Cero

RIESGO
Que te guste demasiado

8 NOTA MANIJA

PRÓXIMO NÚMERO

SE VIENE EL Nº 3 >

ATARI JAGUAR

"DO THE MATH!"



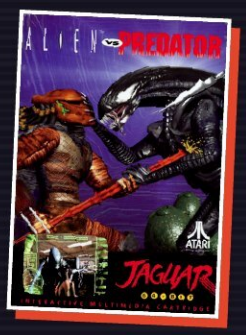
Atari la vendió como **la primera consola de 64 bits** y le pidió a la gente que hiciera la cuenta. La cuenta no cerró: un joystick con teclado de teléfono, 63 juegos licenciados y unas 125.000 vendidas en dos años. Te contamos cómo se hundió, y por qué igual vale la pena prenderla en el Batocera.



CONSOLA DEL MES

TEMPEST 2000

Jeff Minter, techno y psicodelia: la mejor excusa para tener una Jaguar.



CONSOLA DEL MES

ALIEN VS PREDATOR

Tres campañas y mucho miedo. El más vendido de la consola.



CONSOLA DEL MES

RAYMAN

Dibujado a mano y, en Jaguar, de lo mejor que tuvo.



DUELO

DOOM

Jaguar, 32X y 3DO: tres Doom y, por una vez, gana la Jaguar.

Y ADEMÁS, EN EL Nº 3

MANUAL	Que se vea como en la tele de tubo: shaders, bezels, resolución y el input lag que te arruina el salto.
FIASCOS	Kasumi Ninja, el Mortal Kombat de Atari, y el Tomb Raider que enterró a Lara.
ÉXITOS	Punch-Out!!, Star Fox, Silent Hill y Halo, con su historia.
CONSOLAS RARAS	Amiga CD32, Odyssey², Mega Duck y la SuperGrafx.

MANDANOS TU JOYA

¿Hay un juego en tu Batocera que nadie conoce y que te cambió un verano? Contanos cuál, en qué sistema, el nombre exacto del archivo y por qué, en cinco líneas como mucho. Las mejores salen con tu nombre, tu ciudad y tu nota Manija. La carta de Junín del Nº 1 ya está en la pared de la redacción.

MAIL › joyas@retromanija.com.ar
CARTA › Casilla de Correo 4498, (1000) Correo Central · CABA

RETRO MANIJA

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* (tachó tres "TurboGrafx" mal escritos)
PUBLICIDAD
Valentina Ríos · publicidad@retromanija.com.ar
AGRADECIMIENTOS
Gustavo Ferraro, por la casilla y por el nombre

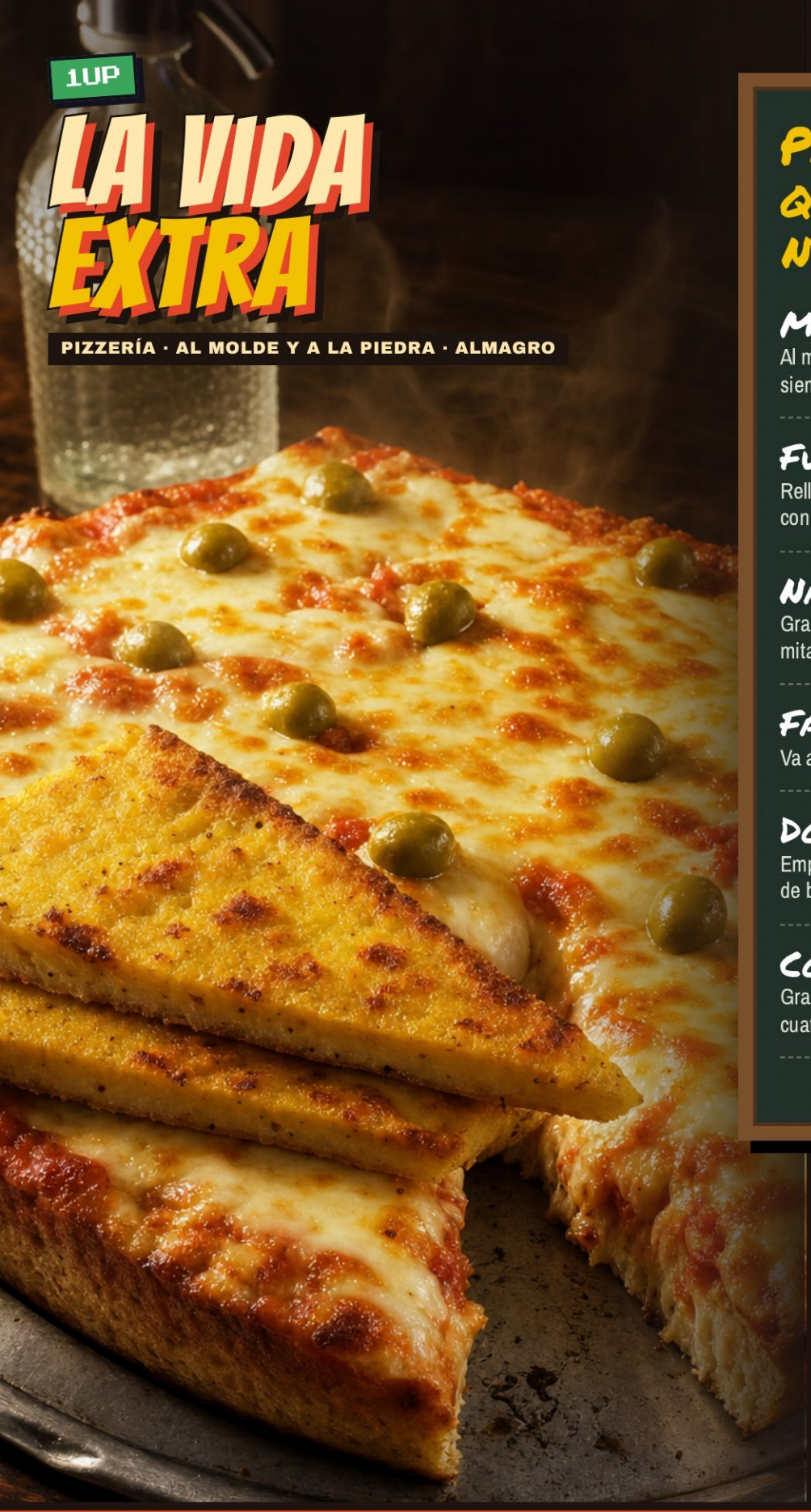
* Ya hacían Pixel Manija en 1998.

Retro Manija es una publicación de Ediciones Cicl0n (nueva época), Capital Federal. Las marcas y personajes citados pertenecen a sus dueños. No vendemos ni regalamos juegos: jugá los tuyos. Impreso en Argentina.

1UP

LA VIDA EXTRA

PIZZERÍA · AL MOLDE Y A LA PIEDRA · ALMAGRO



Para la partida que no termina nunca

Muzza Turbo
Al molde, doble muzzarella y aceitunas. La de siempre, pero más.

Fugazzeta Nivel Final
Rellena, con cebolla de verdad. Pedila si tenés con quién compartir el jefe.

Napo de dos jugadores
Grande, con tomate en rodajas y ajo. Mitad y mitad sin pelear.

Fainá Continue
Va arriba de la porción, como manda la ley.

Docena Pulsá Start
Empanadas de carne cortada a cuchillo, al horno de barro.

Combo Maratón
Grande de muzza, docena y dos litros. Para cuatro, o para vos solo en una noche de RPG.

¡Y faltan las de jamón y queso!

DECÍ "MANIJA"
Y LA FAINÁ VA DE REGALO

DELIVERY HASTA LAS 2. VIERNES Y SÁBADOS, HASTA LAS 3.

Si a la medianoche seguís en el mismo nivel, nosotros seguimos con el horno prendido.

WA 11 4862-5530

AV. MEDRANO 845, ALMAGRO
MARTES A DOMINGOS DESDE LAS 19 ·
@LAVIDAEXTRA.PIZZA

KOTOBA

JAPONÉS PARA JUGADORES · BOEDO

¡LA PRIMERA CLASE ES GRATIS!

VEINTE AÑOS JUGANDO SIN ENTENDER EL MENÚ

Japonés desde cero para los que tienen media colección en japonés y juegan apretando botones a ver qué pasa. A los tres meses leés los menús; al año, los diálogos del Rondo of Blood.

HIRAGANA EN UN MES
Y katakana en el otro. Con eso ya sacás los menús de la PC Engine y la Saturn.

CON JUEGOS DE VERDAD
Leemos pantallas de RPG, manuales escaneados y revistas japonesas viejas.

SÁBADOS, PARA PIBES
De 10 a 14 años. Traen el Pokémon japonés y se van leyéndolo.

GRUPOS DE OCHO
Martes y jueves de 19 a 21, después del laburo. Nadie te toma lección delante de todos.

PROFE NATIVA
Keiko Higa, de Okinawa y de Boedo desde 1991. Le gana a cualquiera al Puyo Puyo.

APUNTE INCLUIDO
Cuaderno de ejercicios y la tabla de kana plastificada, para pegar al lado de la tele.



Cuaderno, lápiz y mate: no hace falta nada más.

WA 11 4923-7716
Carlos Calvo 3910, Boedo
Lunes a jueves 18 a 22 · sábados 10 a 13

No traducimos ROMs ni vendemos parches: te enseñamos a leer, lo demás es cosa tuya. Cuota mensual sin matrícula. Si faltás, la clase te la mandamos por mail con la tarea, que también se hace.