32 PÁGINAS + PÓSTER: LA ESTANTERÍA DEL Nº 3 — PARA EL QUE TIENE 21.000 JUEGOS Y NO SABE QUÉ JUGAR

RETRO MANIJA

Nº 3 · DE COLECCIÓN

NÚMERO Nº 3

JOYAS · ÉXITOS
FIASCOS · DUELOS



TEMPEST 2000: LA MEJOR RAZÓN PARA TENER UNA JAGUAR

MANUAL BATOCERA / RETROPIE

QUE SE VEA COMO EN LA TELE DE TUBO

Shaders, bezels, resolución e input lag: tu emulador, con las rayitas de antes.

FIASCOS

52 JUEGOS ROTOS EN UN CARTUCHO

Action 52, Kasumi Ninja, la Lara de PS2 y Catwoman: lo peor, con su historia.



¡OJO!

DUELO DE VERSIONES

DOOM: JAGUAR VS. 32X VS. 3DO

Y Earthworm Jim por triplicado: cuál bajar.

JOYAS OCULTAS · 12 JUEGOS

LO BUENO QUE SE TE PASÓ

Mr. Gimmick, Terranigma, Einhänder, Psychonauts, Bangai-O y siete más.

LA CONSOLA DEL MES

ATARI JAGUAR: HACÉ LA CUENTA

Se vendía como "la primera de 64 bits" y casi nadie la compró. La historia del fracaso y los tres que la salvan: Tempest 2000, Alien vs Predator y Rayman.



ÉXITOS CON HISTORIA

CÓMO SE HICIERON

Star Fox, Silent Hill, Halo, Punch-Out!! y los 82 millones de Wii Sports.

CONSOLAS RARAS

LAS QUE NADIE TUVO

Adventure Vision, GX4000, Mega Duck, SuperGrafx, Odyssey² y CD32.

ARCADE Y PC OLVIDADOS

FICHÍN Y DISQUETE

Osman, Cannon Spike, la tabla de Top Skater, Tyrian y Hocus Pocus.

DE A DOS · PARA EL FINDE

CON QUIÉN Y CUÁNDO

Micro Machines 2 con cuatro pads, Samba de Amigo, y Rez a oscuras con auriculares.

TIRA: LOS PIBES DEL CIBER, 25 AÑOS DESPUÉS — HUMOR: EL DICCIONARIO DEL JUGADOR RETRO — Y MANDANOS TU JOYA

> TELES DE TUBO Y MONITORES PARA JUGAR_

CATÓDICA

VENTA · PROBADERO · MONITORES DE FICHÍN · CABLES

NO ARREGLAMOS TELES: LAS ELEGIMOS, LAS AJUSTAMOS Y TE LAS DAMOS LISTAS PARA JUGAR._

¿EL SHADER NO TE ALCANZA? LLEVATE EL ORIGINAL.

Teles de tubo y monitores elegidos para jugar, no para ver el noticiero: entrada de video, imagen derecha y colores en su lugar. La enchufás a tu consola acá mismo y, si no te convence, probás la de al lado.

TELES CHICAS PARA EL ESCRITORIO

De 14 y 20 pulgadas, con audio y video. Entran en el rincón de la pieza y en el baúl del auto.

MONITORES DE FICHÍN

Los de 15 kHz, sacados de gabinetes de verdad, para tu bartop o para enchufar por RGB.

MONITORES DE ESTUDIO

Los que usaban los canales y las productoras. Entran pocos: dejá tu nombre en la lista.

HOJA DE CALIBRACIÓN

Cada una sale con su planilla firmada: geometría, convergencia, brillo y fecha. Si al mes se corrió, la reajustamos sin cargo.

CABLES Y PISTOLAS

Video compuesto, S-Video y RGB armados a medida. Y una mesa con pistolas de luz para probar el Duck Hunt.

> "Fui a mirar una de 14 para el escritorio y volví con una de 20 y la pistola del Duck Hunt. En casa todavía no saben."
> — FEDE, DE REMEDIOS DE ESCALADA

PROBADERO ABIERTO
Traé tu consola o tu Batocera y elegí mirando tu juego



El probadero: elegís la tele con tu juego, no con el noticiero.

WHATSAPP Y TELÉFONO

11 3518-2740

CATÓDICA · LANÚS OESTE
Av. Hipólito Yrigoyen 4410
A cuatro cuadras de la estación Lanús · @catodica.lanus

HORARIO
Martes a viernes de 15 a 21 · sábados de 11 a 19

SEÑA Y RESERVA
¿Te gustó una? Con una seña te la guardamos una semana.

ENVÍOS
Al Gran Buenos Aires, con flete propio y la tele bien envuelta. Al interior no: el tubo no viaja.

Las pistolas de luz de las consolas viejas funcionan sólo en televisores de tubo. Vendemos equipos probados y calibrados; no hacemos reparaciones. Consultá stock antes de venir: las de 14 vuelan.

EN ESTE Nº

PÁG.

4 LA CONSOLA DEL MES: ATARI JAGUAR
"Do the Math": la historia de la "primera de 64 bits" y sus tres esenciales: Tempest 2000, Alien vs Predator y Rayman.

6 JOYAS OCULTAS
Mr. Gimmick, Rocket Knight Adventures, Rocket: Robot on Wheels, Astro Boy: Omega Factor, Psychonauts y Survival Kids.

8 ÉXITOS CON HISTORIA
Adventure, Punch-Out!!, Star Fox, Silent Hill, Halo y Wii Sports: cómo se hicieron.

10 FIASCOS
Action 52, Kasumi Ninja, la Lara de The Angel of Darkness, Mortal Kombat: Special Forces, SwordQuest y Catwoman.

12 JOYAS OCULTAS II
Kid Dracula, Terranigma, Einhänder, Little King's Story, Bangai-O y Solatorobo.

14 CONSOLAS RARAS
Amiga CD32, Odyssey², SuperGrafx, Adventure Vision, GX4000 y Mega Duck.

16 PÓSTER: LA ESTANTERÍA DEL Nº 3
Las cajas de todos los juegos del número, para colgar.

18 ARCADE Y PC OLVIDADOS
Osman, Cannon Spike, Top Skater, Alien Carnage, Hocus Pocus y Tyrian.

20 MANUAL BATOCERA / RETROPIE
Que se vea como en la tele de tubo: shaders, bezels, resolución e input lag. Para probarlo: Ecco, Wario Land II y Metal Slug X.

22 DUELO DE VERSIONES
Doom en Jaguar, 32X y 3DO. Earthworm Jim en Mega Drive, Súper Nintendo y Mega-CD.

24 TIRA CÓMICA
Los pibes del ciber, 25 años después.

25 HUMOR
Diccionario del jugador retro.

26 DE A DOS (O DE A CUATRO)
Pocky & Rocky, Joust, Champions of Norrath, Micro Machines 2, Samba de Amigo y Rampart.

28 LISTAS PARA EL FINDE
De Kirby en una sentada a Rez a oscuras con auriculares, pasando por Wonder Boy III con mate.

30 PRÓXIMO NÚMERO
Lo que viene, el staff y mandanos tu joya.

EDITORIAL



La redacción, un viernes a la una de la mañana, frente a un juego que no vamos a nombrar. Bueno, sí: está en la pág. 10.

EL PLACER DE JUGAR ALGO MALO

Una consola que vendió poco, seis fiascos con nombre y apellido y un cartucho de 199 dólares que se colgaba. Lo armamos así a propósito.

Hay una noche que todos los que escribimos acá tenemos guardada. Viernes, tarde, cuatro amigos, una pizza fría y un juego espantoso que alguien sacó del videoclub porque los buenos estaban alquilados. A la media hora nadie jugaba para ganar: jugábamos para ver qué otra cosa se rompía. Nos reímos más esa noche que con cualquier obra maestra.

Con el Batocera pasa algo parecido. Tenés 21.000 juegos, la mayoría del montón, y cuando ya probaste los cinco que recomienda todo el mundo el resto parece ruido. Nuestra teoría: para entender por qué un juego es bueno hay que haber sufrido uno malo. Después de un rato de Kasumi Ninja, cualquier Mortal Kombat se siente como manejar un auto recién salido de la agencia.

Por eso la consola del mes es la Jaguar. Atari la vendía como "la primera de 64 bits" y, según sus propios papeles, en dos años colocó unas 125.000. Joystick con teclado de teléfono y biblioteca flaca. Y aun así prendés el Tempest 2000 y te cambia la cara. Lo malo y lo genial vivían en la misma caja negra.

OJO: no vamos a defender lo indefendible. Un fiasco se juega un rato, con alguien al lado que se ría. Para la semana entera están las joyas.



Action 52 sigue siendo una estafa y en la pág. 10 lo explicamos con lujo de detalles. Pero jugarlo diez minutos es mejor plan que pasar otra hora en el menú mirando carátulas sin elegir nada, que es el deporte nacional del que tiene un emulador.

Y si querés que lo malo se vea como se veía, en el manual de la pág. 20 te explicamos cómo ponerle las rayitas de la tele de tubo al emulador. Un fiasco con scanlines tiene otra dignidad.

Mandanos el peor juego que hayas terminado (pág. 30). Prometemos no juzgarte. Mucho.

Martín Ledesma
DIRECTOR, POR LA REDACCIÓN

EL ÚLTIMO MANOTAZO DE ATARI

ATARI JAGUAR

Prometía 64 bits cuando en casa todos tenían 16, la fabricaba IBM y tenía un gato en la tapa. Vendió poco, Atari la abandonó a los dos años y hoy es de esas consolas que nadie tuvo y todos nombran. En el Batocera, por suerte, no hay que salir a buscarla.



DO THE MATH! 64 BITS (MÁS O MENOS)

EL "TELÉFONO": 17 botones, tres de acción y un teclado de 12 con plantillas de plástico para cada juego.

HECHA POR IBM: el acuerdo de fabricación fue de US$500 millones.

DE DÓNDE SALIÓ

La hizo Atari Corporation, la empresa que Jack Tramiel armó en 1984 con lo que quedaba de la Atari de Warner; en los 90 la presidía su hijo, Sam Tramiel. El diseño vino de Flare II, el equipo de Martin Brennan y John Mathieson (ex Flare Technology), que con plata de Atari hacía en paralelo la Panther, de 32 bits. En 1991 Atari mató la Panther y se jugó todo a la Jaguar.

Salió el 23 de noviembre de 1993, pero sólo en Nueva York y San Francisco, a US$249,95, con Cybermorph adentro y un eslogan que hoy da vergüenza ajena: "Get bit by Jaguar", que te muerda el Jaguar. El resto de Estados Unidos la tuvo en 1994; Europa, el 27 de junio de ese año, y Japón, el 8 de diciembre. Salir para Navidad en dos ciudades es salir a medias, y eso fue toda la vida de la Jaguar.

DO THE MATH!

Así la vendían: "la primera consola de 64 bits". El bus de memoria era de 64, sí, pero el Motorola 68000 y los dos chips propios, que se llamaban Tom y Jerry, ejecutan instrucciones de 32. Electronic Gaming Monthly se burló de la cuenta: *"si Sega hiciera la cuenta como Atari, la Saturn sería un monstruo de 112 bits"*.

Next Generation le dio la derecha a Atari por el ancho del bus. Para nosotros la discusión se termina en la tele: la mitad del catálogo no lo demostraba.

POR QUÉ SE CAYÓ

Por todo junto. Biblioteca chica y floja: 63 juegos licenciados en total, 50 en cartucho y 13 en CD. Un hardware difícil de programar, con errores cuando Tom y Jerry tenían que trabajar sincronizados, que obligaba a apoyarse en el 68000, el más lento de los tres. Demoras constantes. Y una Atari sin plata para pelearle a la Saturn y a la PlayStation.

El joystick tampoco ayudó: tres botones de acción para una consola que quería pelear con los juegos de lucha. IGN lo eligió en 2006 el peor de la historia. Atari sacó después el Pro Controller, con tres botones más y dos gatillos, pero se vendía aparte.

CÓMO TERMINÓ

En 1995 la bajó a US$149,99 y en noviembre de ese año la abandonó. En 1996 Atari se fusionó con JTS y en mayo de 1999 Hasbro Interactive, ya dueña de todo, liberó las patentes: desde entonces cualquiera le hace juegos sin pedir permiso.

El remate es de película. Los moldes de la carcasa los compró Imagin, una empresa de equipos dentales, para una cámara dental; salvo unos prototipos, nunca se usaron. En 2014 fueron a parar a la Retro VGS, después Coleco Chameleon, otra consola que se cayó en 2016. Ni para la segunda vida tuvo suerte.

¿Y qué juego? Los tres de al lado. Kasumi Ninja está en Fiascos (pág. 10) y el Doom, contra 32X y 3DO, en el Duelo (pág. 22).

FICHA JAGUAR

EMPRESA	Atari Corporation (la armaba IBM)
SALIDA	23/11/1993, sólo NY y San Francisco
PRECIO	US$249,95 con Cybermorph; US$149,99 en 1995
CHIPS	Motorola 68000 + Tom y Jerry, de 32 bits; bus de 64
JUEGOS	63 licenciados (50 cartuchos, 13 CD)
EN EL NAS	54 archivos en la carpeta jaguar; del CD, ninguno

125.000 consolas

Vendidas de fines de 1993 a fines de 1995, según el informe 10-K que Atari presentó en abril de 1996. Había otras **100.000 en el depósito**. Los 250.000 que aparecen en algunas fichas no salen de ese documento.

EL CD: EL INODORO



Salió el 21/9/1995 a US$149,95 y se calzaba arriba, en la ranura del cartucho. Más de una revista dijo que parecía un inodoro, y cuesta discutirlo. Tuvo 13 juegos. Traía Blue Lightning, Vid Grid, el CD con la música de Tempest 2000 y una demo de Myst.

TRES QUE JUSTIFICAN EL GATO

De los 50 cartuchos de la Jaguar, la mayoría se puede saltear sin culpa. Estos tres no: son la razón por la que alguien, en 1994, defendía la consola en el recreo. Cargalos y hacé la cuenta vos.



1

JAGUAR

1994 · LLAMASOFT / ATARI · 1-2 JUGADORES

TEMPEST 2000

Si vas a jugar uno solo de la Jaguar, que sea este. Jeff Minter agarró el Tempest de fichín de 1981 (un tubo de vectores que mirás desde la boca mientras los bichos trepan hacia vos) y lo pasó por una licuadora de colores, partículas y techno al palo.

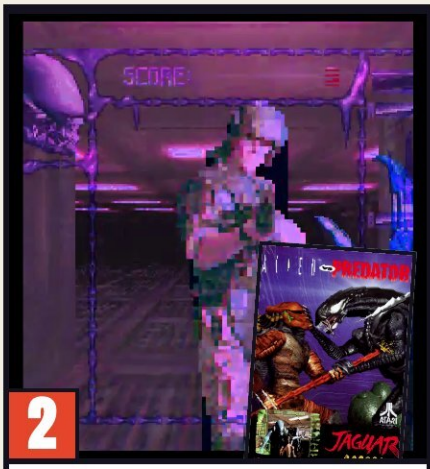
Girás por el borde, disparás, tirás el Superzapper cuando te tapan, y los power-ups te dan un láser de partículas, un salto para esquivar lo que corre por el borde y un droide que tira solo. Cien niveles, y la pantalla te grita cosas como "Eat electric death!". Guarda solo cada par de niveles y con las "llaves" retomás desde ahí, y si pasás los cien te espera el Beastly Mode, más rápido y más malo. La crítica de 1994 lo puso por las nubes y EGM lo eligió juego del año de Jaguar.

CÓMO SE HIZO

En una convención, Atari pidió a los desarrolladores que levantaran la mano por los fichines que querían llevar a la Jaguar. Minter, que trabajaba desde Gales, se anotó para Tempest, uno de sus favoritos. Salió en abril de 1994 y para el 1/4/1995 llevaba más de 30.000 copias. La música, de Imagitec Design, se editó aparte en CD. El control rotativo que pedía a gritos nunca salió: Atari no lo fabricó.

9 NOTA MANIJA — EL MEJOR MOTIVO PARA TENER UNA JAGUAR

Jaguar › Tempest 2000 (World)



2

JAGUAR

1994 · REBELLION / ATARI · 1 JUGADOR

ALIEN VS PREDATOR

El FPS que la Jaguar le podía mostrar a un dueño de Súper. Tres campañas y tres juegos distintos: el marine sale del calabozo sin armas, sin tarjetas y sin detector de movimiento, y tiene que ir juntando todo de los muertos hasta llegar a la autodestrucción; el Predator se hace invisible (a los aliens no los engaña) y gana armas a fuerza de puntos; el alien va a garra, mandíbula y cola, no se cura, y para tener vidas extra tiene que convertir marines en capullos.

Los pasillos en penumbra de la base dan miedo de verdad, y a los aliens conviene bajarlos de lejos, porque de cerca te salpican ácido. El framerate es bajo y hay que bancarlo, pero en 1994 nadie tenía nada parecido en un cartucho.

CÓMO SE HIZO

Arrancó como proyecto de Lynx en otro estudio; en 1993 Atari se lo pasó a Rebellion, que se fue diez meses del plazo y del presupuesto, y Sam Tramiel aprobó estirarlo y agrandar el cartucho. Según documentos internos de Atari, al 1/4/1995 llevaba 52.223 copias: el más vendido de la consola. Y el modelo de la reina alien entró al Reino Unido escondido en una valija, porque la aduana había frenado el envío.

8 NOTA MANIJA — JUGALO DE NOCHE Y CON AURICULARES

Jaguar › Alien vs Predator (World)



3

JAGUAR

1995 · UBI PICTURES / UBI SOFT · 1 JUGADOR

RAYMAN

Plataformas 2D dibujado a mano, con animación de dibujo animado: el pibe sin brazos ni piernas que revolea el puño como un boomerang. Seis mundos, jaulas de Electoons escondidas en cada nivel y poderes que vas ganando (colgarte, correr, volar con el pelo como hélice). Ojo, que la cara de dibujito engaña: se pone difícil en serio.

La versión de Jaguar es de lo mejor del catálogo; Next Generation la llamó "impecable". GamePro y EGM preferían la de PlayStation por el sonido y la respuesta del control. Nosotros no nos peleamos: son primos hermanos.

Un consejo: buscá al Mago, que está escondido en algunos niveles. Te abre salas contrarreloj que, si las ganás, pagan con Tings o vidas extra, y vas a necesitar cada una.

CÓMO SE HIZO

Michel Ancel lo empezó en Atari ST, pasó al CD-ROM de la Súper y, cuando Nintendo canceló ese periférico en 1993, Ubi Soft llevó el desarrollo a la Jaguar, que bancaba los gráficos que querían. ¿Salió primero en Jaguar? Depende de a quién le preguntes: unas fuentes ponen la de PlayStation en EE.UU. el 7/9/1995 y la de Jaguar el 19/9/1995, y otras dan vuelta el orden. Una versión de Súper de 1992 que se creía perdida apareció en 2016.

8 NOTA MANIJA — LA JAGUAR A LA PAR DE LA PLAY

Jaguar › Rayman (World)

SEIS QUE ESTABAN ENTERRADOS

Llegaron tarde, llegaron a un solo país o llegaron con un nombre que no le decía nada a nadie. Están en el NAS, perdidos entre veinte mil. Acá van, con pala y todo.



NES 1993 · SUNSOFT · 1 JUGADOR — 01

MR. GIMMICK

Yumetaro es un bichito verde con un cuerno, el juguete que le regalaron por error a una nena. Los demás juguetes cobran vida y se la llevan a otra dimensión, y él sale a buscarla. Su única arma es una estrella que hace aparecer sobre la cabeza y revolea: rebota por todo el escenario, liquida enemigos y te subís arriba para llegar a donde no llegás saltando. Todo el juego es aprender a usar esa estrella. Gráficos de primer 16 bits y una dificultad de NES de las bravas.

Sunsoft de América no lo quiso sacar y en Europa sólo llegó a Escandinavia, en pocas cantidades.

OJO: la europea no tiene el chip de sonido Sunsoft 5B de la japonesa (Gimmick!, 1992), así que la música suena recortada.

9 NOTA MANIJA — NES › Mr. Gimmick (Europe)

MEGA DRIVE 1993 · KONAMI · 1 JUGADOR — 02

ROCKET KNIGHT ADVENTURES

Sparkster es una zarigüeya caballero, con espada y mochila cohete, contra un imperio de chanchos. Dejás apretado el botón, se llena la barra y sale disparado para cualquiera de las ocho direcciones, rebotando contra las paredes. Lo dirigió Nobuya Nakazato, el de Contra III y Contra: Hard Corps, y se nota: cada nivel cambia de idea a cada rato y los jefes son enormes.

Tuvo buenas críticas, pero hoy, fuera del circuito retro, casi nadie lo nombra. Mal hecho: es de lo mejor que Konami hizo para la Mega.

SI TE QUEDÁS CON GANAS: en el NAS están las dos secuelas, Sparkster de Mega Drive y Sparkster de Súper, que son juegos distintos.

9 NOTA MANIJA — Mega Drive › Rocket Knight Adventures (USA)





NINTENDO 64 1999 · SUCKER PUNCH / UBI SOFT · 1 JUGADOR — 03

ROCKET: ROBOT ON WHEELS

Rocket es el robot de mantenimiento de Whoopie World, un parque de diversiones, y anda en una rueda. La noche antes de la inauguración, el mapache Jojo lo desmaya de un mazazo, se roba los tickets y secuestra a la morsa Whoopie. Siete mundos, 12 tickets y 200 fichas por mundo, y vehículos para resolver puzzles (en el primero, un auto con forma de pancho).

Lo especial está abajo del capó: fue el primero en una consola hogareña con un motor de física realista, y los puzzles juegan con masa, inercia y fricción. Es el primer juego de Sucker Punch, los que después hicieron Sly Cooper. Pasó de largo en una 64 que ya tenía a Banjo.

8 NOTA MANIJA — Nintendo 64 › Rocket - Robot on Wheels (USA)

Y TRES DE LA ÚLTIMA CAMADA

Portátiles y 128 bits: la época en que salían tantos juegos por semana que los buenos se perdían igual. Una de Treasure, una de Tim Schafer y una isla desierta en la Game Boy Color.

GAME BOY ADVANCE · 2004 · TREASURE, HITMAKER / SEGA · 1 JUGADOR

04

ASTRO BOY: OMEGA FACTOR

Treasure, los de Gunstar Heroes, en una portátil y con licencia, que casi nunca sale bien. Esta vez sí. Astro reparte piñas y patadas, tira láser, vuela a cohete y cuando llena la barra EX larga un ataque especial que limpia la pantalla; hay tramos que directamente son de naves. Cada personaje que conocés se suma al "Omega Factor", el alma de Astro, y algunos te dan puntos para subirle vida, fuerza o velocidad de vuelo.

Mezcla a Astro Boy con personajes y tramas de toda la obra de Osamu Tezuka. Buenas críticas, está en el libro "1001 videojuegos que hay que jugar antes de morir", y pasó casi desapercibido.

9 NOTA MANIJA

Game Boy Advance › Astro Boy - Omega Factor (USA) (En,Ja,Fr,De,Es,It)





PS2 · 2005 · DOUBLE FINE / MAJESCO · 1 JUGADOR

05

PSYCHONAUTS

Raz se escapa del circo para colarse en un campamento de verano para chicos con poderes psíquicos, y termina metiéndose, literalmente, en la cabeza de los demás. Cada mente es un nivel con su propia estética y su propio rollo para resolver, y ahí está la gracia: ningún mundo se parece al anterior. Vas ganando telequinesis, levitación, invisibilidad y piroquinesis. Lo escribió Tim Schafer y se nota en cada diálogo.

Muy buenas críticas y ventas flojas: Majesco pasó de proyectar una ganancia de US$18 millones a una pérdida de US$18 millones. Hoy es de culto; en su momento lo jugaron pocos.

9 NOTA MANIJA

PlayStation 2 › Psychonauts

GAME BOY COLOR · 1999 · KCE SAPPORO / KONAMI · 1 JUGADOR

06

SURVIVAL KIDS

Naufragás en una isla y hay que vivir: hambre, sed, cansancio y vida, cada uno con su barra. Juntás lo que encontrás y lo combinás de a dos o de a tres: una liana y una rama flexible hacen un arco; un palo, una pluma y una piedra con punta, las flechas. Las herramientas se gastan, la carne se pudre en un día si no la condimentás y las plantas cambian de efecto en cada partida. Y nadie te dice por dónde ir.

Todo eso en 1999 y en una Game Boy Color, años antes de que la supervivencia se pusiera de moda. Game Informer y Retro Gamer lo destacaron después como innovador. Es el origen de la serie Lost in Blue; en Europa salió como Stranded Kids.

8 NOTA MANIJA

Game Boy Color › Survival Kids (USA)



GAME BOY ADVANCE · PLAYSTATION 2 · GAME BOY COLOR

VENDIERON MILLONES. Y TIENEN SU NOVELA

Estos los conoce todo el mundo, o eso parece. Lo que no se cuenta tanto es cómo salieron: un programador solo con 4 KB, un boxeador antes de ser campeón, un chip metido adentro del cartucho.



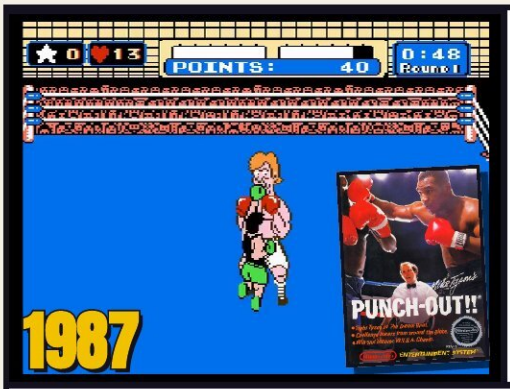
ATARI 2600 WARREN ROBINETT / ATARI · 1 JUGADOR

ADVENTURE

Sos un cuadradito y tenés que encontrar el cáliz encantado y llevarlo al castillo dorado, entre dragones que parecen patos, un murciélago que te cambia las cosas de lugar y castillos que se abren con su llave. Uno de los primeros juegos de acción y aventura de consola, y vendió más de un millón de copias: de los más vendidos de la 2600. Hoy se termina en un rato, pero ver ahí la semilla de todo lo que vino después vale la visita.

8 NOTA MANIJA — Atari 2600 › Adventure (USA)

CÓMO SE HIZO Warren Robinett lo hizo solo, en alrededor de un año, y metió una aventura inspirada en Colossal Cave Adventure en 4 KB de ROM. Como Atari no ponía el nombre de los programadores, escondió una sala con el texto "Created by Warren Robinett": uno de los primeros huevos de pascua conocidos, que encontró un pibe de 15 años de Salt Lake City cuando Robinett ya se había ido. En 2015 contó que cobraba unos US$22.000 al año, sin regalías, mientras Atari vendía un millón de copias a US$25.



NES NINTENDO R&D3 / NINTENDO · 1 JUGADOR

MIKE TYSON'S PUNCH-OUT!!

Un juego de boxeo que en realidad es de patrones y reflejos: cada rival avisa antes de pegar, con un gesto o un parpadeo, y el que aprende a leerlo gana. De Glass Joe a King Hippo, cada uno es un acertijo con guantes. Y al final está Tyson, que en el primer minuto y medio te tumba de una. Más de 2 millones de copias en Norteamérica para 1988: con The Legend of Zelda, los únicos de NES en llegar a esa cifra ese año. El código 007 373 5963, directo contra Tyson, se lo sabía todo el barrio.

9 NOTA MANIJA — NES › Mike Tyson's Punch-Out!! (Japan, USA) (Rev A)

CÓMO SE HIZO Minoru Arakawa, presidente de Nintendo of America, vio pelear a Tyson y quiso su imagen; según se dice, le pagaron US$50.000 por tres años, antes de que ganara el título del CMB. Antes del lanzamiento hubo en Japón un cartucho dorado sin Tyson (el jefe final era Super Macho Man): 10.000 unidades regaladas como premio de un torneo de golf de Famicom. Cuando venció la licencia, en 1990, a Tyson lo reemplazó Mr. Dream.



SUPER NINTENDO NINTENDO EAD, ARGONAUT / NINTENDO · 1 JUGADOR

STAR FOX

Fox McCloud y su escuadrón contra Andross, en una nave de polígonos chatos que en 1993 parecían de otro planeta. Fue el primer juego de Nintendo con gráficos poligonales, gracias al chip Super FX que venía dentro del cartucho, y vendió más de 4 millones. En Europa salió como Starwing. Hoy anda a pocos cuadros y hay que tenerle paciencia; a cambio, tres rutas de dificultad y unos jefes que siguen siendo un show. Contra este lo comparaban al Cybermorph de la Jaguar (pág. 4), y perdía.

8 NOTA MANIJA — Super Nintendo › Star Fox (USA)

CÓMO SE HIZO Los ingleses de Argonaut tenían un prototipo en NES, "NESGlider", inspirado en su Starglider. Jez San le dijo a Nintendo que sin hardware a medida no se podía ir más lejos; Nintendo aceptó y Argonaut contrató diseñadores para el Super FX, el primer acelerador 3D en un producto de consumo. Vueltas de la vida: Argonaut terminó liquidada en 2004, después de Catwoman, que está en Fiascos (pág. 11).

DE LA NIEBLA AL GERIÁTRICO

Un equipo al que su empresa no le tenía fe, un juego de estrategia que terminó en FPS y una demo para mover el control. Los tres terminaron vendiendo consolas.



PLAYSTATION · TEAM SILENT / KONAMI · 1 JUGADOR

SILENT HILL

Harry Mason choca con el auto a la entrada de un pueblo turístico y, cuando se despierta, su hija Cheryl no está. Niebla, una linterna, una radio que se llena de estática cuando hay algo cerca y un pueblo que de a ratos se da vuelta y aparece oxidado y lleno de rejas. Cambió los sustos de Resident Evil por terror psicológico, en 3D en tiempo real. Vendió más de dos millones y entró en la línea Greatest Hits. Jugalo de noche, con la luz apagada. Después no digas que no te avisamos.

10 NOTA MANIJA

```
PlayStation › Silent Hill
```

CÓMO SE HIZO

Lo empezaron en septiembre de 1996 unas 15 personas, durante dos años y medio. Según Akira Yamaoka, no sabían bien hacia dónde iban, Konami le fue perdiendo la fe al proyecto y el equipo se sentía marginado. La niebla y la oscuridad tapaban los límites de la PlayStation (que las cosas aparecieran de golpe) y terminaron siendo la marca del juego. Keiichiro Toyama, que nunca había dirigido, se inspiró en ovnis, ocultismo y David Lynch.



XBOX · BUNGIE / MICROSOFT GAME STUDIOS · 1-4 JUGADORES

HALO: COMBAT EVOLVED

El Jefe Maestro despierta en una nave que escapa del Covenant y termina en Halo, un mundo con forma de anillo. Lo que importa es cómo se juega: dos armas encima y no más, granadas a mano, un escudo que se recarga si te cubrís, el Warthog para cruzar el mapa y un control de dos palancas que demostró que el FPS de consola no tenía por qué ser un port pobre de PC. Vendió la Xbox: más de seis millones de copias para noviembre de 2005, el segundo más vendido de la consola. La campaña de a dos en pantalla partida es obligatoria.

9 NOTA MANIJA

```
Xbox › no está en el NAS: buscalo para xemu
```

CÓMO SE HIZO

Empezó en 1997 como estrategia en tiempo real, pasó a tercera persona y terminó siendo un FPS. Se presentó el 21 de julio de 1999 en la Macworld, con Steve Jobs, que se entusiasmó con la demo: iba a salir para Mac y para PC. En 2000 Microsoft compró Bungie y lo convirtió en título de lanzamiento de la Xbox, que salió el 15 de noviembre de 2001.



WII · NINTENDO EAD / NINTENDO · 1-4 JUGADORES

WII SPORTS

Tenis, béisbol, bowling, golf y boxeo, con el Wii Remote en la mano como si fuera la raqueta, el bate o la bocha. 82 millones de copias: el juego de Nintendo más vendido. Solo, te dura una tarde; con la familia, un domingo entero. Sin un Wii Remote de verdad para revolear, pierde la gracia.

Ojo con el archivo: el del NAS es el disco que junta Wii Sports y Wii Sports Resort, el que Nintendo metió con la Wii al final de su vida (en EE.UU., en octubre de 2012). La ficha es por el Wii Sports de 2006, que viene adentro con el Resort de 2009.

8 NOTA MANIJA

```
Wii › Wii Sports And Wii Sports Resort
```

CÓMO SE HIZO

Se pensó como demostración del Wii Remote, para que jugaran juntos los gamers y la gente que nunca había agarrado un joystick. Vino de regalo con la consola en todo el mundo salvo Japón y Corea; en Japón, vendido aparte, hizo 176.167 copias en dos días. Terminó en ligas de bowling de geriátricos y en programas de la tele de Estados Unidos.

SEIS QUE SALIERON MAL

Prometían todo y salieron rotos, apurados o directamente feos. Igual jugalos un rato: un fiasco bien elegido enseña más que diez juegos correctos.



NES 1992 · ACTIVE ENTERPRISES

ACTION 52

52 JUEGOS, NINGUNO ENTERO

Cincuenta y dos juegos "originales" en un cartucho sin licencia que salía US$199. Lo enchufás y empieza la lotería: casi todos están rotos, se cuelgan, tienen niveles que no terminan nunca o controles que hacen lo que quieren.

LA HISTORIA

Lo ideó Vince Perri, un empresario de Miami, después de ver a su hijo con un multicart pirata taiwanés de 40 juegos. Un grupo chico de programadores tuvo tres meses para hacerlo, casi sin testeo. Active ofreció US$104.000 al que pasara el nivel 6 de Ooze, pero Ooze se colgaba en el nivel 2 y el concurso se canceló. El juego 52, Cheetahmen, iba a ser una franquicia a lo Tortugas Ninja. Ni cerca.

JUGALO SI querés ver cómo no se hace un juego. Diez minutos de risa garantizados; más, no.

2 NOTA MANIJA

`NES › Action 52 (USA) (Rev A) (Unl)`



JAGUAR 1994 · HAND MADE SOFTWARE / ATARI · 1 O 2 JUGADORES

KASUMI NINJA

EL MORTAL KOMBAT DE CARTÓN

El primer juego de pelea de la Jaguar quiso ser el Mortal Kombat de Atari: actores digitalizados y sangre a baldes. Lo que quedó es lento, con controles duros y un sonido que da pena. La crítica lo trató de copia de MK y no le erró.

Dato de color: traía bloqueo parental para bajar la violencia, de los primeros en tenerlo.

LA HISTORIA

Fue de los primeros anunciados antes de que saliera la consola y tuvo un desarrollo accidentado, con varios cambios de rumbo. Al 1/4/1995 había vendido algo más de 24.000 copias. La secuela para Jaguar CD se canceló, y nadie la lloró.

JUGALO SI tenés un amigo fanático de Mortal Kombat y lo querés hacer sufrir.

3 NOTA MANIJA

`Jaguar › Kasumi Ninja (World)`



PS2 2003 · CORE DESIGN / EIDOS · 1 JUGADOR

TOMB RAIDER: THE ANGEL OF DARKNESS

LARA SE QUEDÓ SIN SAGA

La sexta de Lara tenía que relanzar la saga en PS2 y abrir una trilogía. Salió con una cámara que te pelea, controles de tanque y errores técnicos por todos lados. Le recortaron partes para poder sacarlo, y se nota.

LA HISTORIA

Llevó tres años y se atrasó dos veces. Vendió 2,5 millones, que no es poco, pero Paramount culpó a las malas críticas del juego por lo flojo de la película *La cuna de la vida*. Jeremy Heath-Smith se fue de Core, Eidos le pasó la saga a Crystal Dynamics (*Legend*, 2006) y Core no volvió a tocar a Lara: en 2006 la vendieron a Rebellion.

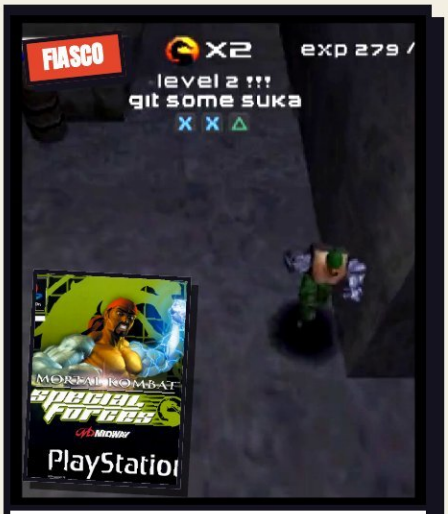
JUGALO SI le tenés paciencia a la cámara: abajo de los errores hay un Tomb Raider con ideas.

4 NOTA MANIJA

`PlayStation 2 › Lara Croft Tomb Raider - The Angel Of Darkness`

Un spin-off sin dueño, un concurso con oro de verdad y la película que se llevó puesto a un estudio entero.

Y TRES MÁS PARA EL MUSEO



PLAYSTATION 2000 · MIDWAY · 1 JUGADOR

MORTAL KOMBAT: SPECIAL FORCES

JAX SOLO CONTRA EL ABURRIMIENTO

Sacaron a Mortal Kombat del torneo y lo metieron en un juego de acción en 3D con Jax de protagonista. Pasillos grises, cámara desde arriba, piñas que no pesan y niveles largos y repetidos. Muchos lo eligen como el peor Mortal Kombat de todos, y cuesta discutirles.

LA HISTORIA

John Tobias, cocreador de la saga, se fue de Midway en 1999 con otros del equipo y el juego a medio hacer. Reescribieron la historia, sacaron a Sonya Blade y lo terminaron apurados. Salió a US$19,99 y vendió tan poco que Midway frenó la saga hasta *Deadly Alliance* (2002). Ed Boon admitió que "tuvo un desarrollo bastante accidentado y no salió nada bien".

JUGALO SI sos completista de Mortal Kombat. Si no, con la captura de acá arriba ya lo viste.

2 NOTA MANIJA

PlayStation › Mortal Kombat Special Forces



ATARI 2600 1982 · ATARI · 1 JUGADOR

SWORDQUEST: EARTHWORLD

EL PREMIO ERA MEJOR QUE EL JUEGO

Un laberinto de habitaciones de colores donde dejás objetos y esperás que pase algo. Las pistas estaban en un cómic de DC que venía en la caja: sin el cómic no entendés nada; con el cómic, tampoco mucho.

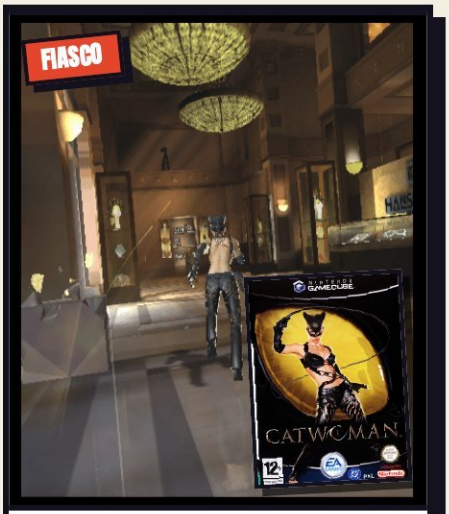
LA HISTORIA

Nació del éxito del huevo de pascua de *Adventure*. El gancho era un concurso con premios de Franklin Mint en oro y piedras: unos US$25.000 por juego y una final por una espada de US$50.000. Ojo con el mito: el concurso de Earth-World se hizo, en mayo de 1983 (unas 5.000 cartas, 8 respuestas correctas), y lo ganó Stephen Bell; el de Fireworld también tuvo ganador. Lo que se cayó fue el resto: con el crash del 83 Atari canceló la serie, AirWorld nunca salió y qué pasó con la espada es leyenda urbana.

JUGALO SI conseguís el cómic escaneado. Sin eso, es un salvapantallas.

3 NOTA MANIJA

Atari 2600 › SwordQuest - EarthWorld (USA)



GAMECUBE 2004 · ARGONAUT GAMES / EA · 1 JUGADOR

CATWOMAN

SE LLEVÓ PUESTO AL ESTUDIO

El juego de la película con Halle Berry, que ya venía mal parida. Cámara que no ayuda, voces flojas y un combate simplón que se agota en el primer nivel. En GameCube sacó 47/100 en Metacritic, y fue con buena onda.

LA HISTORIA

La película se hundió y arrastró las ventas. Argonaut, la de Star Fox y el chip Super FX, venía golpeada por cancelaciones: en octubre de 2004, unos tres meses después del lanzamiento, dejó de cotizar en la Bolsa de Londres, entró en administración judicial y despidió a todos. Fue su último juego hasta que la marca se relanzó en 2024.

JUGALO SI querés ver el último trabajo de los que hicieron Star Fox. Y llorar un poco.

3 NOTA MANIJA

GameCube › Catwoman

MÁS ENTERRADAS

Un Drácula de bolsillo, el RPG que América nunca vio y la vez que Square se puso a hacer naves. Los tres andan perfecto en el Batocera y casi nadie los abre.



GAME BOY 1993 · KONAMI · 1 JUGADOR

01

KID DRACULA

Castlevania en joda: en lugar del Belmont de turno manejás a un Drácula chiquito, con capa y cara de nene, que se abre paso a los tiros. Konami se burla de su propia saga y lo hace con cariño y con muy buen pulso de plataformas.

Es una reimaginación de un juego de Famicom de 1990 que nunca salió de Japón. Tuvo buenas críticas y hoy el cartucho se paga caro en el mercado de usados. En el Batocera, gratis.

SI TE GUSTÓ Castlevania, Mega Man

8 NOTA MANIJA Game Boy › Kid Dracula (USA, Europ…



PLAYSTATION 1997 · SQUARE / SONY · 1 JUGADOR

02

EINHÄNDER

El primer shooter 3D de Square, la de Final Fantasy, dirigido por un ex Konami que había programado Gradius II. Se juega de costado, en 2.5D, con una nave que tiene un solo brazo mecánico: con eso le arrancás las armas a los enemigos y las usás contra ellos.

Música techno y jefes enormes. Buenas críticas, poca fama: la gente compraba la Play para otras cosas.

SI TE GUSTÓ Gradius, R-Type

9 NOTA MANIJA PlayStation › Einhander



SUPER NINTENDO 1996 · QUINTET / NINTENDO · 1 JUGADOR

0

TERRANIGMA

Action RPG de Quintet donde tu misión es, literalmente, resucita Tierra: primero los continentes, después las plantas, los animale la gente. Cierra la trilogía no oficial que arrancaron Soul Blaze Illusion of Gaia, y es la mejor de las tres: combate rápido, un mu enorme para recorrer y una historia que se va poniendo densa.

En América nunca salió: Enix ya había cerrado su filial de EE. Por eso la del NAS es la europea, que viene en inglés.

SI TE GUSTÓ Illusion of Gaia, Secret of Mana

9 NOTA MANIJA Super Nintendo › Terranigma (Europe

Treasure llenando la pantalla de misiles, un perro con un robot y un rey petiso que salió en la Wii cuando todos jugaban al bowling. Ninguno vendió lo que merecía.

Y NO PARAN



DREAMCAST 1999 · TREASURE · 1 JUGADOR

04

BANGAI-O

Treasure en estado puro: un robot que vuela por laberintos llenos de enemigos y, cuando se pone feo, larga una lluvia de misiles que tapa la pantalla. Cuantos más tiros tenés encima, más fuerte es la respuesta, así que el juego te pide meterte en el lío en vez de escaparle.

La versión de Nintendo 64 se limitó a 10.000 copias en Japón; la de Dreamcast, con gráficos y sonido rehechos, fue la que salió afuera. Jugá esta.

SI TE GUSTÓ Gunstar Heroes, Robotron

8 NOTA MANIJA Dreamcast › Bangai-O



NINTENDO DS 2011 · CYBERCONNECT2 / NAMCO BANDAI · 1-4 JUGADORES

05

SOLATOROBO: RED THE HUNTER

Action RPG en un mundo steampunk de islas flotantes, habitado por perros y gatos que caminan en dos patas. Red es un cazarrecompensas con un robot que agarra a los enemigos y los revolea. Diseño de personajes de Nobuteru Yūki y animaciones de Madhouse: en una DS, un lujo.

Famitsu le dio 33 sobre 40 y vendió unas 100.000 copias en todo el mundo. Un despropósito.

SI TE GUSTÓ Mega Man Legends

8 NOTA MANIJA Nintendo DS › Solatorobo - Red The…



WII 2009 · CING, TOWN FACTORY / XSEED · 1 JUGADOR

06

LITTLE KING'S STORY

Sos un rey chiquito y tu reino es un pueblo de morondanga. Mandás a los súbditos en fila a talar, cavar, construir y pelear, y de a poco el pueblito se vuelve imperio. Mezcla estrategia en tiempo real con simulador de reino, lo produjo Yoshiro Kimura (Moon, Chulip) y está inspirado en *El Principito*. Parece un juego para chicos y engaña: hay que administrar cada moneda y pensar bien a quién mandás a cada lado.

Vendió poquísimo: a noviembre de 2009, 26.000 copias en Japón, 37.000 en Norteamérica y 67.000 en Europa. La Wii se llenó de jueguitos de fiesta y este quedó tapado.

SI TE GUSTÓ Pikmin, Populous

9 NOTA MANIJA Wii › Little King's Story

NADIE LAS TUVO

Ni en la vidriera de la galería ni en la casa del primo con plata. Tres consolas que pasaron de largo y el juego que hay que probar en cada una.

La consola



AMIGA CD32

COMMODORE · 1993 · ~100.000 EN EUROPA

Commodore la lanzó el 17/9/1993 en Europa, Australia, Canadá y Brasil como "la primera consola de 32 bits". Era casi una Amiga 1200 sin teclado y con lectora de CD, y casi todos sus juegos fueron ports de Amiga. En EE.UU. no llegó a salir por una orden judicial por una patente impaga, y en abril de 1994 Commodore quebró.



AMIGA CD32 1994 · CORE DESIGN · 1 O 2 JUGADORES

BANSHEE

Shooter vertical a lo 1942, con avioncitos, un scroll que no para y balas por todos lados. De lo mejor del género en Amiga: la versión CD32 sacó entre 83 y 90% en las revistas de la época. La música es de Martin Iveson, que años después cocompuso la de Tomb Raider: The Angel of Darkness (sí, el fiasco de la página 10).

LA HISTORIA

Lo hicieron dos daneses de la demoscene, Jacob Andersen (diseño) y Søren Hannibal (programación), que mandaron una demo a Core Design y se mudaron a Derby para terminarlo. Hannibal le metió una dificultad dinámica secreta que ajusta los disparos enemigos según cuánto te pegan.

8 NOTA MANIJA — Amiga CD32 › Banshee (Europe)

La consola



ODYSSEY²

MAGNAVOX / PHILIPS · 1978 · ~2 MILLONES

Magnavox, ya en manos de Philips, la lanzó en septiembre de 1978 en EE.UU. a US$179,95. En Europa fue la Philips Videopac G7000 y en Brasil se vendió como Philips Odyssey desde 1983. Traía un teclado de membrana incorporado. Peleó contra la 2600, la Intellivision y la ColecoVision, y se discontinuó en 1984, después del crash.



ODYSSEY² 1981 · ED AVERETT / PHILIPS

K.C. MUNCHKIN!

Un Pac-Man mejor que el Pac-Man oficial de la 2600, con laberintos que se pueden editar. Fue el juego más vendido de la Odyssey² hasta que lo sacaron de las góndolas por orden judicial. El "K.C." homenajea a Kenneth C. Meinken Jr., presidente de North American Philips Consumer Electronics.

LA HISTORIA

Ed Averett lo diseñó para parecerse lo más posible a Pac-Man sin cruzar la línea legal. Atari, dueña de la licencia, demandó a Philips: la cautelar se rechazó primero, pero se concedió en apelación el 2/3/1982 y el juego se retiró. El fallo es un hito del derecho de autor en videojuegos por el criterio de "look and feel". Ese mismo mes salió el Pac-Man de Atari para la 2600, que la crítica considera muy inferior.

7 NOTA MANIJA — Odyssey² › K.C. Munchkin (USA)

La consola



SUPERGRAFX

NEC · 1989 · ~75.000

NEC la sacó en Japón el 8/12/1989 como sucesora de la PC Engine (en desarrollo se llamó PC Engine 2), apurada y con mejoras modestas. Sólo cinco HuCards exclusivos la aprovecharon. El accesorio Power Console, con palanca de vuelo y teclado numérico, iba a costar 59.800 yenes y nunca salió.



SUPERGRAFX 1990 · NEC AVENUE

DAI MAKAIMURA

Ghouls 'n Ghosts, el de Arthur que termina en calzoncillos. En su época fue la versión casera más fiel al fichín de Capcom, más cerca que la de Mega Drive. Es uno de los cinco HuCards exclusivos de la SuperGrafx.

LA HISTORIA

Salió en Japón el 27/7/1990. Usa el hardware extra de la SuperGrafx (el doble de sprites y más capas de scroll) para acercarse al arcade, aunque no es perfecta: se pierden detalles de fondo y la música cambia, y en eso la de Mega Drive gana. Según The Cutting Room Floor, la programó Alfa System para NEC Avenue.

9 NOTA MANIJA — SuperGrafx › Dai Makaimura (Japan)

Una con pantalla de LEDs y espejo giratorio, la consola de Alan Sugar y un pato que se hacía pasar por Game Boy. Si alguna vez viste una en persona, mandanos la foto.

MÁS BICHOS RAROS



ADVENTURE VISION 1982 · ENTEX (ORIGINAL DE WILLIAMS) · 1 JUGADOR

DEFENDER

El Defender de Williams, todo en rojo y negro. Como Defender es rengo; como curiosidad técnica no tiene precio, y es uno de los cuatro únicos juegos del sistema. Entex también hizo ese mismo año una maquinita de mano de Defender.

LA HISTORIA

Entex sacó cuatro cartuchos, todos ports de fichín: Defender, Super Cobra, Turtles y Space Force. Lo raro es cómo se ve: una sola columna de 40 LEDs rojos que, reflejada en un espejo que gira, arma una imagen de 150×40 píxeles. Es la misma idea que usó Nintendo en la Virtual Boy de 1995.

5 NOTA MANIJA Adventure Vision › Defender (USA, Europe)

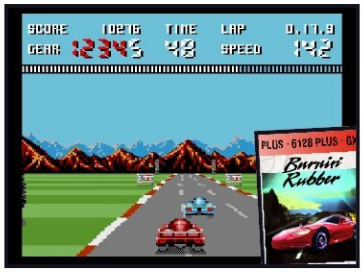
La consola



ADVENTURE VISION

ENTEX INDUSTRIES · 1982 · US$79,95

Pantalla, controles y hardware en una sola unidad, con pinta de fichín de mesa. El motor del espejo se comía las pilas, así que convenía enchufarla. Tuvo cuatro juegos y se discontinuó en 1983. Se estima que se fabricaron unas 10.000, aunque también circula la cifra de 50.757 vendidas: las cuentas no cierran.



GX4000 1990 · OCEAN SOFTWARE

BURNIN' RUBBER

El cartucho que traía la consola en la caja, junto con dos joysticks y la fuente: carreras de resistencia a lo Le Mans, con gráficos que en 1990 lucían de verdad. Amstrad Action le dio 92%.

LA HISTORIA

Amstrad Action (nº 60, septiembre de 1990) lo llamó "un tremendo comienzo para la consola" y "absolutamente impresionante", con 100% en gráficos. Fue de lo mejor de una biblioteca chica y llena de ports de CPC: si tenés que probar un solo juego de la GX4000, que sea este.

7 NOTA MANIJA GX4000 › Burnin' Rubber (Europe)

La consola



AMSTRAD GX4000

AMSTRAD · 1990 · £99,99

La única consola de Amstrad y la primera consola programable fabricada en Gran Bretaña. Salió en septiembre de 1990 en el Reino Unido, Francia, España e Italia, con el hardware de las CPC Plus. Alan Sugar puso £20 millones en marketing, pero era de 8 bits cuando llegaban los 16, tenía pocos juegos (casi todos ports de CPC, a £25) y se discontinuó en 1991.



MEGA DUCK 1993 · SACHEN · 1 JUGADOR

ZIPBALL

Puzzle de acción: con un cursor guiás una pelota que rebota por el nivel, juntás ítems, esquivás monstruos y, cuando encontrás la llave, la metés por la puerta. Un blog dedicado a la consola lo elige como el mejor de la Mega Duck y el que mejor justifica su existencia.

LA HISTORIA

Como casi todo el catálogo, lo hizo la taiwanesa Thin Chen Enterprise, que firmaba como Sachen o Commin. Es el cartucho 037, el último número de la lista de la consola. Muchos de estos juegos terminaron después en multicarts sin licencia para Game Boy.

6 NOTA MANIJA Mega Duck › Zipball (Europe)

La consola



MEGA DUCK

WELBACK · 1993 · 129 FLORINES

Clon de la Game Boy fabricado en Hong Kong por Welback Holdings (división Timlex) y vendido con distintas marcas: Creatronic, Videojet, Hartung. El hardware es casi idéntico al de la Game Boy, pero con cartuchos propios. En Brasil se vendió como Cougar Boy, con un cartucho 4 en 1 y auriculares.

ADVENTURE VISION · GX4000 · MEGA DUCK

LA ESTANTERÍA

EL PLACARD DE LA REDACCIÓN: LOS 60 JUEGOS DEL NÚMERO, CON SU CAJA



CONSOLA DEL MES: JAGUAR p. 4-5

JOYAS OCULTAS p. 6-7



ÉXITOS CON HISTORIA (sigue) p. 8-9

FIASCOS p. 10-11



JOYAS OCULTAS II (sigue) p. 12-13

CONSOLAS RARAS p. 14-15



ARCADE Y PC (sigue) p. 18-19

MANUAL: LA TELE DE TUBO p. 20-21



DE A DOS p. 26-27

DEL Nº 3

LA CONSOLA DEL MES · JAGUAR, 1993



Ordenado como en el videoclub: por sección, con la cinta de papel en el estante. El redondelito amarillo de cada caja es la página donde está el juego. Arriba de todo, donde no la toque nadie, la consola del mes.



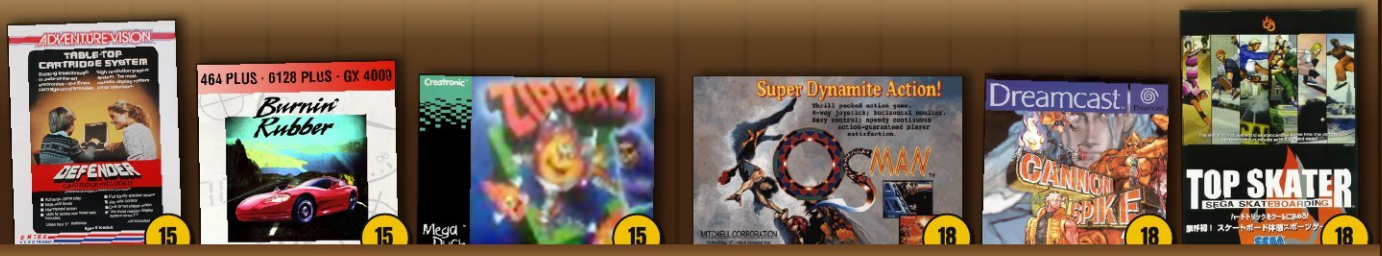
JOYAS OCULTAS (sigue) p. 6-7

ÉXITOS CON HISTORIA p. 8-9



FIASCOS (sigue) p. 10-11

JOYAS OCULTAS II p. 12-13



CONSOLAS RARAS (sigue) p. 14-15

ARCADE Y PC p. 18-19



DUELO DE VERSIONES p. 22-23



LISTAS PARA EL FINDE p. 28-29

TRES FICHINES QUE NADIE FICHÓ

Estaban al fondo de la galería, al lado del baño, con el vidrio rayado. Vos ibas derecho al Metal Slug. Hoy los tenés en el MAME y no te cuestan una ficha.



MAME

1996 · MITCHELL · 1 JUGADOR

OSMAN

Si el Strider te voló la cabeza, esto es lo que hizo su director, Kouichi Yotsui, después y casi a escondidas, con ex Capcom que habían laburado en aquel juego. Y se nota: acrobacias, trepar paredes y techos, y una ambientación árabe-cyberpunk que no tiene ningún sentido y por eso funciona.

Osman pelea sin armas, a patadas, y el color del pantalón te dice cuánta fuerza tenés: arranca azul, sube a violeta, rojo y blanco, y en negro sos imparable. Te pegan y bajás un escalón.

Pasó por los fichines sin que nadie lo registrara. En Japón lo sacó Atlus como *Cannon Dancer* y recién en 2023 volvió en consolas actuales, de la mano de ININ Games. 1UP.com lo puso en su lista de juegos para jugar antes de morir. Exagerados, pero no tanto: si lo hubieras cruzado en la galería, te gastabas el vuelto entero.

OJO CON EL NOMBRE
Si lo buscás como Cannon Dancer en el MAME no aparece: en la colección está como Osman.

8 NOTA MANIJA

Arcade › Osman (World)

1 FICHA



NAOMI

2000 · PSIKYO / CAPCOM · 1 O 2 A LA VEZ

CANNON SPIKE

Psikyo agarró personajes de Capcom y los metió en un shooter de vista aérea que tira para todos lados. Están Cammy, Charlie y Arthur, el del Ghosts'n Goblins, y de secretos Mega Man y Bonnie Hood. Casi todo el juego son jefes: entrás, rompés al grandote y pasás al siguiente, sin relleno. Tres botones: uno marca al enemigo, otro dispara y el tercero pega de cerca; apretados de a dos o los tres juntos salen los especiales.

Corría en placa NAOMI y tuvo versión de Dreamcast, que se llevó críticas mixtas: 73 en Metacritic y 8,8 en IGN, andá a entender. Quedó como rareza de culto, y con un récord raro: fue el último juego de Dreamcast que salió en Europa. El nombre, por cierto, es el de un golpe de Cammy. Solo es correcto; de a dos, con alguien al lado gritando, es otra cosa.

DE A DOS
Se juega de a dos a la vez: configurá el segundo joystick antes de arrancar y no se pelean por el pad.

7 NOTA MANIJA

NAOMI › Cannon Spike / Gun Spike

1 FICHA



MODEL 2

1997 · SEGA AM3 / SEGA · 1 JUGADOR

TOP SKATER

Uno de los primeros fichines con una tabla de skate de verdad como control: te parabas arriba y la inclinabas. Lo hizo Sega AM3, con AM4 a cargo del mueble y la tabla, y toda la música es de Pennywise. Tenés tiempo limitado para hacer pruebas y sumar puntos; lo estirás agarrando aros o clavando ciertas pruebas. Ninguno del equipo andaba en skate: miraban profesionales en vivo y en video.

El dato que lo vale todo: los de Neversoft lo jugaban en el almuerzo mientras hacían el primer Tony Hawk's Pro Skater, y lo estudiaron como referencia. El director, Kenji Kanno, después hizo el Crazy Taxi, y se nota en los dibujos y en el punk. Tuvo secuela, Air Trix, en 2001. Hoy casi nadie lo nombra, y es una injusticia. Por acá se vio poco: era un mueble enorme, de esos que ocupaban medio local. Si lo cruzaste en alguna galería, contanos dónde.

SIN TABLA
En el Batocera se juega con el pad. La tabla te la tenés que imaginar; pararte arriba de la mesa ratona no ayuda.

7 NOTA MANIJA

Model 2 › Top Skater (USA)

1 FICHA

```
C:\> DIR JUEGOS
3 archivo(s) que nadie abrió
C:\> _
```

DISQUETES QUE TAPÓ EL DOOM

ALIEN CARNAGE [■]



DOS 1994 · INTERACTIVE BINARY ILLUSIONS / APOGEE · 1 JUGADOR

ALIEN CARNAGE

Acá no se salta: se vuela. Harry tiene lanzallamas y mochila jet, rescata rehenes y junta monedas para comprarse munición. Salió en 1993 como *Halloween Harry* y Apogee lo rebautizó en 1994 para que no pareciera un juego de temporada.

Encabezó las ventas de shareware su primer mes, hasta que llegó el Doom y lo tapó, como tapó todo. Interactive Binary Illusions, la que lo hizo, después fue Krome Studios. Freeware desde 2007.

Ojo, que la mochila gasta la misma munición que el lanzallamas: no te pongas a volar al pedo. Para pasar de nivel rescatás a todos los rehenes y tomás el ascensor.

7 NOTA MANIJA PC (DOS) › Alien Carnage

DOS 1994 · MOONLITE SOFTWARE / APOGEE · 1 JUGADOR

HOCUS POCUS

Un aprendiz de mago en VGA de 256 colores, con fondos en parallax, gemas para juntar, palancas y puertas con llave. Tiene vidas infinitas, así que es de los amables: sirve para un pibe o para vos a la una de la mañana.

No es el Jazz Jackrabbit, y hay que decirlo: alguna reseña de hoy le pone un 6 y lo encuentra poco ambicioso. Pero es de esos shareware de Apogee que nadie recuerda y que se terminan en un par de tardes. Y no, no tiene nada que ver con la película de Disney.

Es el típico juego que venía en la carpeta de shareware del CD de alguna revista y que nunca borraste. Hacele lugar.

6 NOTA MANIJA PC (DOS) › Hocus Pocus

HOCUS POCUS [■]



TYRIAN [■]



DOS 1995 · ECLIPSE SOFTWARE / EPIC MEGAGAMES · 1 O 2 JUGADORES

TYRIAN

El mejor shooter vertical que tuvo la PC en los 90, y no aceptamos discusión. Modo historia, tienda para armar la nave con los créditos, modo arcade y modos ocultos: Super Tyrian y el minijuego Destruct. Música de Alexander Brandon, gráficos de Daniel Cook.

PC Gamer le dio 87% y Computer Gaming World lo nominó a juego de acción del año, pero quedó a la sombra de los 3D de la época. Es freeware desde 2004 y existe OpenTyrian, por si algún día lo querés fuera del DOSBox.

Nació como homenaje a los shooters de Compile, sobre todo al Zanac. Y por arriba de Hard esconde Impossible, Suicide y Lord of the Game.

9 NOTA MANIJA PC (DOS) › Tyrian

QUE SE VEA COMO EN LA TELE DE TUBO

Los juegos de antes se dibujaron para un televisor de tubo, con sus rayitas, su brillo corrido y su ruido de cable. El emulador te los muestra limpitos, píxel por píxel, y aparecen los serruchos y los tramados que el dibujante nunca quiso que vieras. Lo admite la propia documentación de RetroPie: *por defecto muestra los juegos mucho más nítidos de lo que una consola original y sus cables jamás pudieron.* **Hay que ensuciarlos un poco, y con criterio.**



Metal Slug X, la misma captura dos veces. La de la derecha es una simulación en papel: el shader de verdad se ve en la tele.

BATOCERA START → GAME SETTINGS

1. **SHADERS.** En `SHADER SET`: `SCANLINES` pone las rayitas sin curva; `CURVATURE` suma la panza del vidrio; `ZFAST` es la versión liviana; `RETRO` es píxel gordo y `ENHANCED` suaviza. Desde la v32 el default es sharp-bilinear-simple, un filtrado neutro. Mega-Bezel y Koko-AIO se bajan aparte y piden una PC con espalda.
2. **PÍXELES PAREJOS.** `INTEGER SCALING (PIXEL PERFECT)` agranda sólo por múltiplos enteros: te quedan bordes negros, pero ningún píxel más gordo que el de al lado. `SMOOTH GAMES`, el filtro que lava todo, se apaga solo si elegís un shader.
3. **LA FORMA.** En `GAME ASPECT RATIO` dejá AUTO o CORE PROVIDED. SQUARE PIXEL no: casi ninguna consola tenía píxeles cuadrados.
4. **MARCOS.** `DECORATIONS` → `DECORATION SET`: en AUTO usa el set CONSOLE, un marco por sistema. Más en `UPDATES & DOWNLOADS` → `THE BEZEL PROJECT`. Tele 4K o ultrawide: `STRETCH BEZELS`, que cuesta rendimiento. Ojo: pixel perfect y marcos se llevan mal en 1080p.
5. **POR SISTEMA O POR JUEGO.** En la lista de juegos, `SELECT` → `ADVANCED SYSTEM OPTIONS` (o `ADVANCED GAME OPTIONS`). A mano, en `/userdata/system/batocera.conf`:

```
global.shaderset=scanlines
global.integerscale=1
snes.integerscale=0 # la Súper, aparte
```

RETROPIE CONFIGURATION EDITOR

1. **SHADERS.** Sólo andan en los emuladores libretro, los que empiezan con `lr-`. `Configure basic libretro emulator options` → un emulador, o `Configure default options for all libretro emulators` → `Video Shader Enable` en true y en `Video Shader File` el preset.
2. **LOS PRESETS.** Vienen `crt-pi.glslp`, `crt-pi-curvature.glslp`, `zfast_crt_standard.glslp` y `zfast_crt_curve.glslp`; para portátiles, `zfast_lcd_standard.glslp`; para fichines verticales, `crt-pi-vertical.glslp`, que no hace arcoíris.
3. **POR JUEGO.** Adentro del juego, `Hotkey + X` → `Quick Menu` → `Shaders`, y guardás el preset para ese juego o ese core.
4. **PÍXELES Y FORMA.** En `/opt/retropie/configs/SISTEMA/retroarch.cfg`, arriba del `#include`:

```
video_scale_integer = "true"
```

El aspecto va en `aspect_ratio_index`, pero el número de cada opción cambió entre versiones de RetroArch: no copies uno de un foro sin chequear.

5. **MARCOS.** The Bezel Project es un script que se instala en el menú de RetroPie y baja un marco por sistema y, en muchos, por juego. Pide ROMs con nombres No-Intro.

EL INPUT LAG

Lo que la tele de tubo no tenía: el retraso entre que apretás y Marco dispara. Con un Metal Slug se nota.

- **LA TELE EN MODO JUEGO.** Buscá GAME MODE en la imagen del televisor. En la Raspberry, `edid_content_type=4` en `/boot/config.txt` lo pide solo.
- **RESOLUCIÓN NATIVA.** Si la tele reescala, tarda. En RetroPie, las opciones de video del Runcommand en blanco.
- **NTSC ANTES QUE PAL.** 60 Hz contra 50: la versión yanqui o japonesa responde mejor. Y el joystick, con cable.
- **RUN-AHEAD EN BATOCERA.** `LATENCY REDUCTION` → `RUN-AHEAD FRAMES`. Con `USE SECOND INSTANCE FOR RUN-AHEAD` no se corta el audio, pero duplica el uso de procesador.
- **EN RETROPIE,** en el cfg del sistema: `run_ahead_enabled = "true"` y `run_ahead_frames = "1"`. La doc lo marca como ajuste sin soporte: en la Pi 4 va en casi todo lo 2D.
- **REGLA:** nunca más cuadros que el lag propio del juego, y no te arregla el lag de la tele.

CADA CONSOLA, SU TELE

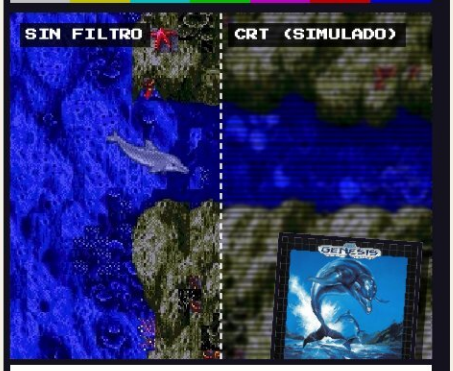
No hay un filtro que sirva para todo: lo que embellece a un fichín arruina una Game Boy. Esta es la tabla que usamos en la redacción, y abajo, tres juegos para probarla.

ELEGILO POR SISTEMA

BATOCERA: ADVANCED SYSTEM OPTIONS · RETROPIE: RETROARCH.CFG DEL SISTEMA

QUÉ JUGÁS	BATOCERA	RETROPIE
Consolas de tele de 8 y 16 bits y fichines (NES, Súper, Mega Drive, MAME)	`SCANLINES` o `CURVATURE`, con `INTEGER SCALING` si no usás marco	`crt-pi.glslp` o `zfast_crt_standard.glslp`
Fichines de pantalla parada (shooters verticales)	El mismo set: el shader gira solo con la imagen	`crt-pi-vertical.glslp`: la máscara común hace arcoíris
Portátiles (Game Boy, GBA, Lynx, Game Gear)	`SCANLINES` pasa a grilla de LCD y `CURVATURE` no curva	`zfast_lcd_standard.glslp`
Tele 4K o ultrawide, con marcos	`STRETCH BEZELS`, aunque cuesta rendimiento	Los marcos asumen 16:9 en 1080p: probá antes

PRUEBA 1 · TRAMADO



MEGA DRIVE

1992 · NOVOTRADE (CON ED ANNUNZIATA) / SEGA · 1 JUGADOR

ECCO THE DOLPHIN

La Mega Drive muestra hasta 61 colores en pantalla, de una paleta de 512, así que los dibujantes hacían trampa: tramados de puntitos y rayitas para simular más tonos y transparencias. Por cable compuesto o RF esas tramas se fundían; por RGB o en un emulador limpio se ven como lo que son, rayas. Ecco, todo mar y degradé, es el banco de prueba ideal. (El ejemplo de libro, igual, es la cascada del Sonic 1.)

PROBÁ
Sin filtro y después **CURVATURE**. Para el cable compuesto, la wiki de Batocera muestra cómo forzar un preset NTSC en `batocera.conf`: `snes-renderer.shader=vhs/ntsc-vcr`, con megadrive en lugar de snes.

8 NOTA MANIJA

Mega Drive › Ecco the Dolphin (USA, Europe)

PRUEBA 2 · LCD



GAME BOY

1998 · NINTENDO R&D1 / NINTENDO · 1 JUGADOR

WARIO LAND II

La pantalla de la Game Boy original era lenta: dejaba estela, tenía ese verde de sopa de arvejas y una grilla de puntos que se veía. Algunos juegos usaban la estela y el parpadeo para sacar medios tonos de sus cuatro grises. Los shaders de pantalla tipo Game Boy y el frame blending de emuladores como BGB reproducen todo eso.

Esta es la versión monocroma, de marzo del 98; la color vino después. Y Wario no se puede morir, así que tocás opciones tranquilo mientras juega.

PROBÁ
En Batocera, **SCANLINES**, que en portátiles hace la grilla. La colorización de Game Boy viene con los sets NONE, y la wiki avisa que mezclada con shaders rara vez queda bien. En RetroPie, `zfast_lcd_standard.glslp`.

8 NOTA MANIJA

Game Boy › Wario Land II (USA, Europe)

PRUEBA 3 · ESCALADO



PLAYSTATION

2001 · SNK (PORT CON PROSOFT) / AGETEC · 1 O 2 JUGADORES

METAL SLUG X

Pixel art dibujado a mano y a baja resolución: el original de Neo Geo trabaja en 320 × 224. Estiralo a pantalla completa y unos píxeles quedan más gordos que otros, y titilan cuando la pantalla avanza. Con escalado entero quedan todos parejos. Después prendé las scanlines y mirá cómo se redondean los sprites: es lo de la página de al lado.

El port de PlayStation suma el modo Combat School. En Japón lo editó SNK; en EE.UU., Agetec.

Para comparar en serio, sacá una captura con cada configuración (en Batocera quedan en `/userdata/screenshots`) y miralas una al lado de la otra. Ahí no hay discusión.

PROBÁ
En Batocera, **INTEGER SCALING (PIXEL PERFECT)** más **SCANLINES**. En RetroPie, `video_scale_integer = "true"` en `configs/psx/retroarch.cfg` y `crt-pi.glslp`.

9 NOTA MANIJA

PlayStation › Metal Slug X

ROUND 1 · FIGHT!

DOOM: TRES VERSIONES, UN SOLO GANADOR

En el 94 todo el mundo quería tener Doom en el living, y las consolas "de 32 bits" que no eran la Play se lo disputaron. Las tres están en tu Batocera. Las pusimos lado a lado, en la misma tele, con la misma bronca: una es muy buena, otra zafa y la tercera tiene una historia mejor que el juego.

1º



JAGUAR

1994 · ID SOFTWARE / ATARI · 1-2 JUGADORES

DOOM

La que hizo id

La programó la propia id y se nota: pantalla completa (con la barra de estado abajo), cuadros por segundo parejos y 22 de los 27 niveles de PC, varios simplificados, más dos nuevos.

El precio: para que entrara en un cartucho de 2 MB volaron el Cyberdemon, la Spider Mastermind y el Spectre, y mientras jugás no suena música, sólo en el título y entre niveles. Pasos, puertas y gruñidos en el silencio: hay quien dice que así da más miedo.

+ Pantalla completa, fluida y de a dos
- Mudo mientras jugás

8 NOTA MANIJA

Jaguar › Doom (World)

2º



32X

1994 · SEGA OF AMERICA / SEGA · 1 JUGADOR

DOOM

La apurada

Salió el 21 de noviembre del 94, a las corridas, para acompañar el lanzamiento del 32X. Trae 17 de los 18 niveles de los dos primeros episodios y ninguno del tercero, en una ventana con marco (mirá la captura).

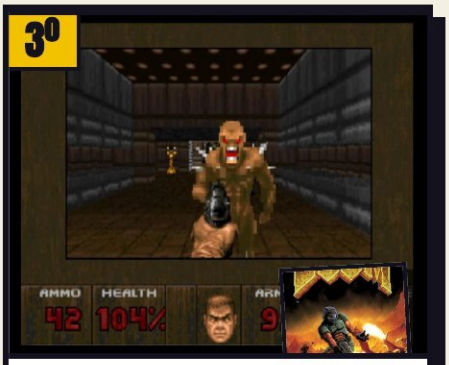
Los monstruos sólo tienen el dibujo de frente, faltan los mismos tres que en la de Jaguar, no hay multijugador y la música, mal aprovechado el chip de la Mega Drive, suena a lata. La crítica de la época la trató bien; nosotros, no tanto.

+ Salió antes que las otras dos
- Ventanita y sin el tercer episodio

6 NOTA MANIJA

32X › Doom (Japan, USA)

3º



3DO

1996 · LOGICWARE (REBECCA HEINEMAN) / ART DATA · 1 JUGADOR

DOOM

La de diez semanas

Usa los niveles de la de Jaguar (vuelve el Spectre), pero en ventana chica y con pocos cuadros por segundo. Casi todos la ponen como el peor Doom de consola.

La historia la contó Heineman en el README que publicó en 2014: Art Data creía que portar era "compilar" y le había dicho que el proyecto estaba avanzado. No había nada. La hizo sola, en unas diez semanas. Lo que se salva es la banda sonora nueva, grabada por una banda que contrató Art Data.

+ La banda sonora nueva
- Chiquita y a los saltos

4 NOTA MANIJA

3DO › Doom (USA)

CARA A CARA	JAGUAR	32X	3DO
SALIÓ	Nov. 1994	Nov. 1994	1996
PANTALLA	Completa	Ventana con marco	Ventana chica
NIVELES	22 de PC + 2 nuevos	17 (episodios 1 y 2)	Los de Jaguar
MÚSICA JUGANDO	No	Sí, flojita	Sí, nueva
DE A DOS	Deathmatch (JagLink)	No	No
FALTAN	Cyberdemon, Spider, Spectre	Cyberdemon, Spider, Spectre	Cyberdemon, Spider
NOTA MANIJA	8	6	4

VEREDICTO

GANA JAGUAR, Y ANÓTENLO

La consola del mes gana un duelo: no pasa seguido. Si vas a jugar una sola, que sea la de id, a pantalla completa y sin tirones. La de 32X sirve para comparar y la de 3DO, por la música y por la anécdota.

¿El Doom entero, con todos los bichos? Eso es la de PC: otro duelo.

1º Jaguar 2º 32X 3º 3DO

DUELO DE VERSIONES

Un gusano con traje espacial que usa su propia cabeza de látigo, una vaca que sale volando y animación de dibujo animado: en el 94 lo alquilaba todo el barrio. La pelea de siempre (Sega contra Nintendo) acá tiene un tercero en discordia, y gana por goleada.

ROUND 2 · FIGHT!

EARTHWORM JIM: EL GUSANO EN TRES CASAS

1º



MEGA-CD

1995 · SHINY ENTERTAINMENT / INTERPLAY · 1 JUGADOR

EARTHWORM JIM SPECIAL EDITION

La completa

Todos los niveles de la de Mega Drive con tramos extendidos, uno nuevo (Big Bruty), un arma nueva (un misil teledirigido), unos mil cuadros más de animación, la banda sonora remezclada en audio de CD y finales distintos según la dificultad.

Casi nadie tenía el Mega-CD. Hoy es un archivo más.

\+ Más de todo, y música de CD
\- Ninguno que importe

9 NOTA MANIJA

Mega-CD › Earthworm Jim - Special Edition (USA)

2º



MEGA DRIVE

1994 · SHINY ENTERTAINMENT / PLAYMATES · 1 JUGADOR

EARTHWORM JIM

La base

La original, la del videoclub. Trae Intestinal Distress, un nivel que en la de Super Nintendo no está: según Shiny, en la Mega Drive el juego se comprimía mejor y entró.

La captura es de New Junk City, el primer nivel, el de la heladera y la vaca. Comparala con la de al lado: es el mismo nivel que en el Mega-CD, pero con menos chiches. Le gana a la de la Super en contenido, y eso que la Super tenía más colores.

\+ Trae Intestinal Distress
\- La Special Edition la supera en todo

8 NOTA MANIJA

Mega Drive › Earthworm Jim (USA)

3º



SUPER NINTENDO

1994 · SHINY ENTERTAINMENT / PLAYMATES · 1 JUGADOR

EARTHWORM JIM

La de otros colores

Tiene fondos y efectos especiales distintos a los de la Mega Drive, y la paleta de la Super le queda linda. Pero le falta Intestinal Distress y le faltan algunos efectos de sonido.

Si te criaste con la Super y la jugaste mil veces, la vas a defender por cariño, y está bien: es un gran juego igual. Pero en un duelo de contenido pierde, y en esta sección se cuentan los niveles.

\+ Fondos y paleta propios
\- Un nivel y algunos sonidos menos

7 NOTA MANIJA

Super Nintendo › Earthworm Jim …

VEREDICTO

GANA MEGA-CD, POR GOLEADA

No hay discusión: la Special Edition es la de Mega Drive con todo lo que le faltaba y más. Si nunca jugaste Earthworm Jim, empezá por ahí. La de Super Nintendo, para los nostálgicos de la Super.

Pista: el Mega-CD va en su propia carpeta del Batocera, no en la de Mega Drive.

1º Mega-CD 2º MD 3º SNES

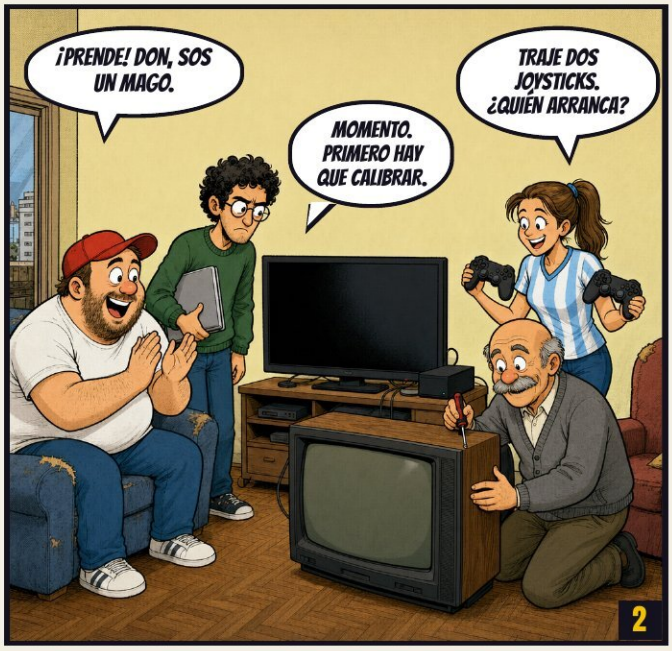
CARA A CARA	MEGA-CD	MEGA DRIVE	SUPER NINTENDO
SALIÓ	1995	1994	1994
INTESTINAL DISTRESS	Sí	Sí	No
NIVEL NUEVO	Big Bruty	No	No
ARMA EXTRA	Misil teledirigido	No	No
MÚSICA	Remezclada, audio de CD	Chip de la Mega	Chip de la Super
ANIMACIÓN	Unos 1.000 cuadros más	La original	La original
FINALES	Según la dificultad	Uno	Uno
NOTA MANIJA	9	8	7

25 AÑOS DESPUÉS
LOS PIBES DEL CIBER

EPISODIO 3: LA TELE DE LA VEREDA

NACHO "TINTA" FERREYRA
GUION Y DIBUJO









GUÍA DE RESCATE: LA TELE DE TUBO DE LA VEREDA

Diez reglas de la redacción, que tiene tres en el depósito y ninguna espalda sana.

1. ¿Tiene entrada de audio y video atrás? Ganaste.
2. ¿Sólo la de antena? Sirve igual, con un modulador de RF.
3. Se levanta entre dos y con las rodillas. Sí, vos también.
4. No la abras: el tubo guarda alta tensión durante días.
5. ¿Hace "tunc" y tiembla al prenderla? Es el desmagnetizado.
6. ¿Chilla finito? Es el flyback. ¿Huele a quemado? Eso no.
7. La pistola de luz sólo anda en tubo: sacala del placard.
8. Con buen cable, el pixel de la Super se ve como lo dibujaron.
9. Avisale al vecino: capaz tiene otra en la baulera.
10. En el living no la quieren. Asumilo y armá el rincón.

TOMO I · DE LA B A LA S

DICCIONARIO DEL JUGADOR RETRO

Tu pareja, tu vieja o tu compañero de oficina te escuchan hablar de shaders, roms y bezels y asienten con cara de nada. Recortá esta página y pegala en la heladera. Definiciones avaladas por nadie.

Edición corregida, aumentada y sin rebobinar.



Fig. 1: lector promedio buscando "algo para jugar", 3:14 de la mañana.

BACKLOG *s. m., del inglés*
Lista de juegos que vas a jugar "cuando te jubiles". Con 21.000 en el disco no alcanza una jubilación: hacen falta tres.

BEZEL *s. m.*
Marco decorativo que tapa las franjas negras de la tele ancha. Al principio te parecía un mamarracho; hoy tenés cuarenta descargados.

CAJA *s. f.*
Lo que mirabas veinte minutos en el videoclub para elegir. Hoy la baja el scraper y no la mirás nunca.

CORE *s. m.*
Cada uno de los emuladores de una misma consola. Hay como cinco para la Super, y según el foro el bueno es siempre el que no tenés puesto.

CRT *s. m.*
Tele de tubo. Pesa lo que un ropero y la gente la saca a la vereda. VER PÁG. 24. VER KINESIÓLOGO.

EMULADOR *s. m.*
Programa que hace de consola. Para tu vieja: "el jueguito de la computadora".

HOTKEY *s. f.*
Combinación de botones que hace magia: guarda, rebobina o cierra el juego. Esta última la apretás sin querer justo antes del jefe final.

INPUT LAG *s. m.*
Los milisegundos entre que apretás y pasa algo. Excusa oficial de toda derrota. Antes se decía "este joystick anda mal".

JOYA OCULTA *s. f.*
Juego que nadie jugó, que vos jugaste una vez y que vas a recomendar en cada asado del año.

LO JUGUÉ DE PIBE *loc. verbal*
Lo alquilaste un fin de semana y llegaste al nivel dos.

PAL *adj.*
Versión europea, a 50 Hz: muchos juegos corrían más lentos que los yanquis, a veces un sexto menos. Te enterás de grande y te da bronca retroactiva.

PURISTA *s. m. y f.*
Persona con cuatro shaders, dos tubos y ninguna partida terminada. VER TINCHO, PÁG. 24.

REBOBINAR *v. tr.*
Deshacer los últimos segundos de error. Hacer trampa, pero con nombre técnico.

REPRO *s. f.*
Cartucho copia, con etiqueta impresa en casa. Lo vende uno que jura que "original, original no es, pero anda igual".

ROM *s. f.*
El juego, hecho archivo. "Lo tengo en el NAS" quiere decir "no lo voy a abrir nunca".

SAVE STATE *s. m.*
Guardar en cualquier lado. Lo que a los nueve años te hubiera ahorrado un llanto y un joystick contra la pared.

SCRAPER *s. m.*
Programa que baja tapas, videos y reseñas. Lo dejás corriendo a la noche, como quien pone el lavarropas.

SHADER *s. m.*
Filtro que hace que la pantalla plana parezca de tubo. VER CRT. VER PURISTA. VER TERAPIA.

SOPLAR EL CARTUCHO *loc. verbal*
Ritual sin ninguna base técnica que todos juran que funcionaba. Nintendo pedía que no se hiciera. Nadie le hizo caso.

LO QUE DICE / LO QUE QUIERE DECIR

Traductor simultáneo para el que convive con uno.

"ESTE FINDE LO TERMINO"
› Este finde lo configuro.

"ES UN CLÁSICO"
› No lo jugué, vi un video.

"TENGO UNA COLECCIÓN"
› Tengo un disco que no entiendo.

"EN LA CONSOLA ERA MÁS DIFÍCIL"
› Ahora rebobino.

"ESTÁ PERFECTAMENTE EMULADO"
› Lo dijo uno en un foro.

"LO JUEGO UN RATITO"
› Nos vemos el martes.

PASAME EL OTRO JOYSTICK

El Batocera tiene una ventaja que la consola de pibe no tenía: los joysticks USB cuestan monedas. Comprá dos más, llamá a alguien y probá estos. Tres para jugar en equipo o en contra, según cómo venga el día.



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

POCKY & ROCKY

Un shooter de vista aérea, pero en vez de naves hay una sacerdotisa que tira talismanes de papel y un mapache que tira hojas. Pocky y Rocky tienen bombas y movimientos distintos, así que cada uno juega a su manera, y si uno se queda sin vidas el otro puede sacrificar una de las suyas para revivirlo: el gesto de amistad más caro de la Super.

En Japón salió en diciembre del 92 como *Kiki Kaikai: Nazo no Kuro Manto*; en EE.UU., en el 93.

EN EL BATOCERA Dos joysticks y listo. Es difícil: los sustos se reparten.

8 NOTA MANIJA Super Nintendo › Pocky & Rocky (USA)

ATARI 7800 · 1986 · GENERAL COMPUTER CORP. / ATARI · 1-2 JUGADORES

JOUST

Caballeros montados en avestruces que se pelean en el aire: gana el que pega desde más arriba. Se juega de a dos a la vez, un joystick en cada puerto, y la gracia es que podés ayudar a tu compañero contra los jinetes enemigos o voltearlo vos. Eso era justamente lo que buscaba John Newcomer cuando lo diseñó para Williams, en el arcade del 82.

Fue de los juegos de lanzamiento de la 7800 y es una conversión de fichín muy digna.

EN EL BATOCERA Arreglen antes si van a cooperar. No va a durar.

8 NOTA MANIJA Atari 7800 › Joust (USA)





PS2 · 2004 · SNOWBLIND STUDIOS / SONY ONLINE · 1-4 JUGADORES

CHAMPIONS OF NORRATH

Hack and slash de rol con el motor de *Baldur's Gate: Dark Alliance*, mejorado: elegís clase, bajás a la mazmorra y volvés con una espada mejor. Así durante horas. Hasta cuatro en cooperativo, pero en la PS2 de verdad para pasar de dos hacía falta el multitap, que nadie tenía. El juego online, por el adaptador de red, cerró en 2013.

Sacó 85 en Metacritic y es de lo mejor que hay en la PS2 para jugar con amigos un sábado entero.

EN EL BATOCERA En PCSX2, el multitap se activa en la configuración de controles.

8 NOTA MANIJA PlayStation 2 › Champions Of Norrath

QUE VENGA MÁS GENTE

Uno con un cartucho que traía enchufes, uno con maracas y uno que pedía dos consolas y un cable. Todos se juegan hoy con lo que tenés en el cajón, con alguna trampita que te contamos.



MEGA DRIVE 1994 · SUPERSONIC SOFTWARE / CODEMASTERS · 1-8 JUGADORES

MICRO MACHINES 2: TURBO TOURNAMENT

Autitos de juguete que corren sobre mesas, escritorios y bañaderas, vistos desde arriba. El truco estaba en el cartucho: un J-Cart con dos puertos de joystick propios, así que se enchufaban cuatro pads sin adaptador. Y compartiendo cada pad de a dos, juegan hasta ocho. GamesMaster le puso 97%.

Con cuatro en el sillón ya es un caos; con ocho, terminás en el piso.

EN EL BATOCERA El core de Mega Drive tiene que soportar el J-Cart: Genesis Plus GX lo hace.

9 NOTA MANIJA

`Mega Drive › Micro Machines 2 - Turbo Tournament (Europe)`

DREAMCAST 2000 · SONIC TEAM / SEGA · 1-2 JUGADORES

SAMBA DE AMIGO

Ritmo con maracas: un mono con sombrero, aros de colores que te dicen a qué altura sacudir y una fiesta latina de fondo. Tiene modo Party con Battle y Couples, para dos. Estaba pensado para el control de maracas con sensor en el piso, y en el fichín fue el mueble dedicado que más recaudó en Japón en el 2000.

No hay forma de jugarlo serio. Esa es la idea.

EN EL BATOCERA Con joystick común se juega, pero la gracia es mover los brazos. Corran la mesa ratona.

8 NOTA MANIJA

`Dreamcast › Samba de Amigo`





LYNX 1992 · ATARI CORP. / ATARI CORP. · 1-2 JUGADORES

RAMPART

Levantás murallas con piezas tipo Tetris, ponés cañones y bombardeás el castillo del otro; después, a las corridas, tapás los agujeros antes de que se acabe el tiempo. El duelo, castillo contra castillo, se jugaba con dos Lynx unidas por el cable ComLynx.

Las reseñas de la época lo trataron como una conversión casi completa del arcade y lo que más destacaban era justamente el modo de a dos.

EN EL BATOCERA El de a dos depende de que el core emule el cable: probalo antes de invitar a alguien.

7 NOTA MANIJA

`Lynx › Rampart (USA, Europe)`

SEGÚN EL RELOJ

El problema no es qué jugar: es qué jugar ahora, con el rato que tenés. Acá van tres según el reloj. Cerrá el menú de 21.000 juegos, buscá el que corresponde y arrancá.

01 Para terminar un juego entero en una sentada

PIDE: UNA TARDE



GAME BOY · 1992 · HAL LABORATORY / NINTENDO · 1 JUGADOR

KIRBY'S DREAM LAND

Cinco niveles y listo. Fue el primer juego de Masahiro Sakurai, que lo diseñó para que lo pudiera jugar cualquiera: Kirby se infla, flota, se traga enemigos y los escupe. No hay forma de trabarse, y esa es justamente la gracia: ver los créditos el mismo día que lo empezaste, cosa que con el backlog que tenés no pasa nunca.

Si te queda resto, al final te dan un código para el Extra Game, mucho más difícil. Ahí sí, preparate.

8 NOTA MANIJA

`Game Boy › Kirby's Dream Land (USA, Europe)`

02 Tenés 10 minutos entre una cosa y otra

PIDE: 10 MINUTOS

GAME BOY ADVANCE · 2005 · NAMCO / NAMCO HOMETEK · 1 JUGADOR

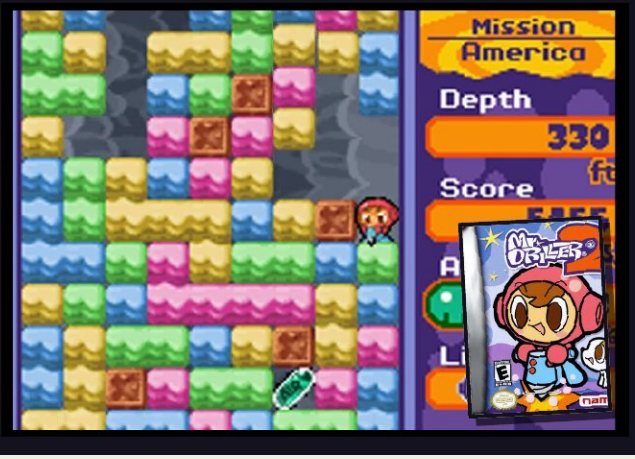
MR. DRILLER 2

Excavás hacia abajo rompiendo bloques de colores mientras el aire se te acaba; los que son del mismo color se caen juntos y te aplastan si te quedás mirando. No hay tutorial ni historia que retomar: prendés, cavás y apagás.

Los modos Time Attack (llegar a cierta profundidad antes de que se acabe el reloj) y Endless son ideales para la espera del colectivo. En Japón fue juego de lanzamiento de la GBA en 2001; en América recién salió en 2005.

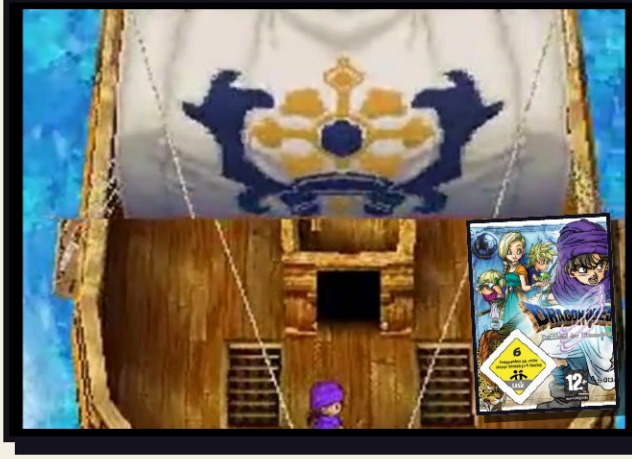
8 NOTA MANIJA

`Game Boy Advance › Mr. Driller 2 (USA)`



03 Fin de semana largo

PIDE: FERIADO PUENTE



NINTENDO DS · 2009 · ARTEPIAZZA / SQUARE ENIX · 1 JUGADOR

DRAGON QUEST V: HAND OF THE HEAVENLY BRIDE

Un RPG que sigue unos treinta años de la vida del protagonista: lo agarrás de bebé y lo dejás padre de familia. En el medio, la elección de la esposa: el momento clave, del que se discute hasta hoy.

Pide horas seguidas y se disfruta de corrido, por eso va al finde largo. Esta remake de DS (Japón 2008, América 2009) fue la primera vez que el juego salió oficialmente en inglés.

9 NOTA MANIJA

`Nintendo DS › Dragon Quest 5 - Hand Of The Heavenly Bride`

LISTAS PARA EL FINDE

Y tres según el ánimo: el domingo lento, el día que querés romper algo y la noche sin sueño. El juego justo vale más que el mejor juego.

SEGÚN EL ÁNIMO

04 DOMINGO A LA MAÑANA, CON MATE

PIDE: UN TERMO



MASTER SYSTEM · 1989 · WESTONE / SEGA · 1 JUGADOR

WONDER BOY III: THE DRAGON'S TRAP

Una aventura tranquila y sin línea recta: te maldicen y vas cambiando de forma (lagarto, ratón, piraña, halcón...), y cada bicho nuevo te abre partes del mapa que antes no podías pisar. Ida y vuelta, sin apuro.

Tiene contraseña en la iglesia, así que lo dejás y lo seguís el domingo que viene. Mean Machines lo llamó "uno de los mejores de su tipo en cualquier consola". En la Master, que acá era la consola del primo con plata, nada menos.

9 NOTA MANIJA — Master System › Wonder Boy III - The Dragon's Trap (USA, Europe)

05 DESPUÉS DE UNA REUNIÓN DE LABURO INSOPORTABLE

PIDE: BRONCA

GAMECUBE · 2003 · CRITERION GAMES / ACCLAIM · 1-2 JUGADORES

BURNOUT 2: POINT OF IMPACT

Descarga pura. El modo Crash te paga por armar el choque múltiple más caro posible en una intersección llena de autos, colectivos y camiones: cuanto más destrozo, mejor. Terapia barata.

La versión de GameCube trae los 15 cruces extra de la "Developer's Cut" de Xbox, y fue la mejor puntuada de las tres versiones (89 en Metacritic). Las carreras, por las dudas, también son excelentes.

Con el volumen alto, cada choque en cámara lenta se grita como un gol.

9 NOTA MANIJA — GameCube › Burnout 2 - Point Of Impact



06 CON AURICULARES, A OSCURAS

PIDE: APAGAR LA LUZ



DREAMCAST · 2001 · UNITED GAME ARTISTS / SEGA · 1 JUGADOR

REZ

Un shooter sobre rieles adentro de una computadora, pero cada disparo que pega cae justo en el ritmo y le suma una capa a la música electrónica. Tetsuya Mizuguchi lo pensó como sinestesia y se inspiró en Kandinsky: sonido, color y movimiento son la misma cosa.

Pide volumen fuerte y la pantalla como única luz de la pieza. La de Dreamcast salió en Japón (2001) y Europa (2002), nunca en Norteamérica.

Son cinco áreas y se termina en una noche, que es como hay que jugarlo: de un tirón, sin cortar para mirar el celular.

9 NOTA MANIJA — Dreamcast › Rez

PRÓXIMO NÚMERO

CIERRA LA PRIMERA TANDA

Nº 4



LA CONSOLA DEL MES

VIRTUAL BOY: ROJO Y NEGRO, Y DOLOR DE CABEZA

Nintendo quiso meterte en la tercera dimensión con un visor apoyado en la mesa. Te contamos qué salió mal y qué se puede rescatar, que es más de lo que pensás.

MÁS FIASCOS	Seis nuevos. Ya tenemos la lista y nos da vergüenza ajena.
MÁS JOYAS	Doce juegos que se te pasaron, otra vez, y de consolas que no repetimos.
OTRO DUELO	Un mismo juego en tres máquinas: cuál bajar y cuál ignorar.
MANUAL NUEVO	Otro tornillo para ajustar en tu Batocera o tu RetroPie.
Y LO DE SIEMPRE	La estantería en el póster, los pibes del ciber, consolas raras y listas para el finde.

ACÁ TERMINA LA PRIMERA TANDA

Tres números, unos 180 juegos elegidos de entre 21.000 y tres consolas que en la Argentina casi nadie tuvo. Si te los perdiste, buscalos en el kiosco de siempre: ahí siguen, son de colección.

Nº 1 · 3DO **Nº 2 · PC ENGINE** **Nº 3 · JAGUAR**

¡MANDANOS TU JOYA!

Seguro tenés un juego escondido en el Batocera que nadie más conoce, o un fiasco que terminaste por orgullo. Contanos cuál es y por qué, en pocas líneas. Los mejores salen en el próximo número con tu nombre o con tu apodo del fichín.

LO QUE NOS TENÉS QUE MANDAR

JUEGO _____

SISTEMA _____ **AÑO** _____

ARCHIVO (como figura en tu colección) _____

¿JOYA O FIASCO? _____

POR QUÉ JUGARLO (O NO) _____

NOMBRE O APODO _____ **CIUDAD** _____

> joyas@retromanija.com.ar
> Casilla de Correo 4498
> (1000) Correo Central · CABA

Sí, por carta también. No mandes ROMs ni links: sólo el nombre del juego y tus ganas.

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* *(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.** La casilla de correo es la misma de aquella revista: Gustavo la siguió pagando todos estos años.

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.

1 FICHA

FICHÍN RODANTE

ALQUILER DE FICHINES PARA FIESTAS Y EVENTOS



¡EL DE LOS 40 DE CLAUDIO, EN CASTELAR!

¿CUMPLÍS 40? TRAÉ EL FICHÍN AL QUINCHO.

Máquinas de fichín de verdad, restauradas, con cientos de juegos de los 80 y los 90. Las llevamos, las armamos, las probamos y al otro día las retiramos. Vos sólo poné el asado.

Y con fichas de bronce, como corresponde: nadie juega gratis, salvo el que cumple.

WHATSAPP · PRESUPUESTO AL TOQUE
11 6204-1189
@fichinrodante

PACK CUMPLE
Dos máquinas, seis horas y una bolsa de fichas. Entra en cualquier quincho.

PACK CASAMIENTO
Cuatro máquinas en la pista y un flipper. Los tíos no se van más.

PACK OFICINA
Torneo con tabla de récords, premio para el campeón y la revancha con el jefe.

CABA · ZONA OESTE · ZONA NORTE · FINES DE SEMANA Y FERIADOS · CONSULTÁ DISPONIBILIDAD CON TIEMPO

PASAMOS TUS CASETES A DIGITAL

CINTA VIVA

El cumpleaños de 15, el casamiento de tus viejos, el partido que grabaste del cable y la final de Street Fighter que filmó tu primo con la cámara del tío. Antes de que el hongo se los coma, pasalos a digital.

- VHS, VHS-C, Hi8 y casetes de audio
- Te lo devolvemos en pendrive o por link, junto con el original
- Limpiamos cintas con hongo: sí, se puede
- Si querés, cortamos lo que sobra y ordenamos por fecha



RETIRO Y ENTREGA EN CABA WhatsApp 11 5730-4416 · @cintaviva.digital · Taller en Almagro, con cita previa

PARA EL GAME BOY QUE RESCATASTE DEL CAJÓN

CUANDO LA LUCECITA ROJA EMPIEZA A APAGARSE, YA ES TARDE.



CENTELLA

PILAS ALCALINAS. DURAN UNA PARTIDA MÁS.

PARA TODO LO QUE TODAVÍA ANDA

La portátil de tu infancia, el joystick inalámbrico del Batocera, el control remoto de la tele de tubo y la linterna para buscar el cartucho atrás del mueble.

Sacale las pilas a la consola si la vas a guardar mucho tiempo: si se sulfatan, te comen los contactos. Las pilas usadas no van a la basura: llevalas a un punto de reciclaje.