32 PÁGINAS + PÓSTER: LA ESTANTERÍA DEL Nº 4 — PARA EL QUE TIENE 21.000 JUEGOS Y NO SABE QUÉ JUGAR

RETRO MANIJA

Nº 4 · DE COLECCIÓN

NÚMERO Nº 4
ARRANCA LA SEGUNDA TANDA



RED ALARM: ALAMBRE ROJO SOBRE NEGRO, Y CON PROFUNDIDAD DE VERDAD

MANUAL BATOCERA / RETROPIE

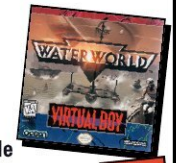
CONTROLES RAROS



Pistolas de luz, paddles y trackball en tu emulador. Y cómo ver el 3D del Virtual Boy.

FIASCOS · SEIS

WATERWORLD, AHORA EN ROJO



¡Ojo!

Y Back to the Future, Street Fighter: The Movie, el Sonic de GBA, Charlie's Angels y Cosmic Carnage.

JOYAS OCULTAS · 12 JUEGOS

LO QUE NADIE TE RECOMENDÓ

Magical Chase, Kolibri, Ninja Golf, Popful Mail, Odama, Lady Bug y seis más.

LA CONSOLA DEL MES

VIRTUAL BOY: EL ROJO QUE DOLÍA EN LOS OJOS

Nintendo te quiso meter en la tercera dimensión con un visor apoyado en la mesa. En Japón duró cinco meses. La historia del fracaso y los tres que la salvan: Red Alarm, Teleroboxer y Jack Bros.



DUELO DE VERSIONES

FINAL FIGHT Y OUT OF THIS WORLD

Cada uno en tres consolas: cuál bajar y cuál borrar.

ÉXITOS CON HISTORIA

CÓMO SE HICIERON

Metal Gear Solid, GoldenEye 007, el primer Zelda, Phantasy Star, GTA III y Mario Galaxy.

CONSOLAS RARAS

LAS QUE NADIE TUVO

Arcadia 2001, SG-1000, Atari 5200, CreatiVision, Neo Geo Pocket y WonderSwan.

ARCADE Y PC OLVIDADOS

FICHÍN Y DISQUETE

Cadash, OutTrigger, Gunblade NY, Wacky Wheels, God of Thunder y Mad TV.

PÓSTER: LA ESTANTERÍA DEL Nº 4 — DE A DOS: BUBBLE BOBBLE, MARIO PARTY Y DOUBLE DASH!! — Y MANDANOS TU JOYA

ÓPTICA DE BARRIO · VILLA URQUIZA · DESDE 1987

ÓPTICA ESTÉREO

CONTROL VISUAL · ANTEOJOS · ARREGLOS

¿ALEJÁS LA CAJA DEL CARTUCHO PARA LEER LA LETRA CHICA? NO ES LA CAJA. SON LOS 40.

Pasa en las mejores familias: un día el manual del juego se empieza a leer con el brazo estirado. Vení, te hacemos el control y te llevás anteojos que sirvan para la tele, para la pantalla y para el menú del emulador con letra de hormiga.



"Vine por el control de la licencia y me fui leyendo los diálogos del Phantasy Star sin pegarme a la tele."

LO QUE HACEMOS

- **CONTROL VISUAL EN EL MOMENTO**
  Sin turno de lunes a viernes. Con turno, los sábados.
- **MULTIFOCALES SIN MAREO**
  Para leer el manual y mirar la tele sin sacarte los anteojos. Te los adaptamos hasta que te acostumbres.
- **ANTEOJOS PARA LA PANTALLA**
  Con antirreflejo, para la compu del trabajo y la del Batocera.
- **ARREGLOS AL TOQUE**
  La patilla que pisaste, el tornillito que se fue, la plaqueta que se cortó. Mientras esperás.
- **LENTES DE CONTACTO**
  Blandas, descartables y de color. Las de color, sólo si prometés no asustar a nadie en el asado.



DE REGALO CON TU RECETA
Unos anteojos de cartón, rojo y azul, para ver el Virtual Boy en anaglifo. No corrigen nada, pero te vas a reír.

TELÉFONO Y WHATSAPP

11 4521-7390

ÓPTICA ESTÉREO · Av. Triunvirato 4630, Villa Urquiza
A dos cuadras de la estación Urquiza · @opticaestereo

HORARIO
Lunes a viernes de 9:30 a 19:30 · sábados de 10 a 14

OBRAS SOCIALES Y PREPAGAS
Atendemos la mayoría. Traé la orden y la credencial.

El control visual de la óptica no reemplaza la consulta con tu oftalmólogo. Los anteojos de cartón no son lentes recetados: son para jugar.

EN ESTE Nº

PÁG.

4 LA CONSOLA DEL MES: VIRTUAL BOY
El rojo que dolía en los ojos: el visor de Gunpei Yokoi y sus tres esenciales, Red Alarm, Teleroboxer y Jack Bros.

6 JOYAS OCULTAS
Magical Chase, Kolibri, Ninja Golf, Chip's Challenge, Killing Time y Otogi: Myth of Demons.

8 ÉXITOS CON HISTORIA
El primer Zelda, Phantasy Star, GoldenEye 007, Metal Gear Solid, GTA III y Super Mario Galaxy: cómo se hicieron.

10 FIASCOS
Waterworld, Back to the Future, Cosmic Carnage, Street Fighter: The Movie, el Sonic de GBA y Charlie's Angels.

12 JOYAS OCULTAS II
Popful Mail, Night Stalker, Odama, Lady Bug, Bio Miracle Bokutte Upa y Guardian.

14 CONSOLAS RARAS
Arcadia 2001, SG-1000, Atari 5200, CreatiVision, Neo Geo Pocket y WonderSwan.

16 PÓSTER: LA ESTANTERÍA DEL Nº 4
Las cajas de todos los juegos del número, para colgar.

18 ARCADE Y PC OLVIDADOS
Cadash, OutTrigger, Gunblade NY, Wacky Wheels, God of Thunder y Mad TV.

20 MANUAL BATOCERA / RETROPIE
Controles raros: pistolas de luz, paddles, trackball y el 3D del Virtual Boy. Para probarlo: Point Blank, Kaboom! y Marble Madness.

22 DUELO DE VERSIONES
Final Fight en Súper Nintendo, Mega-CD y Game Boy Advance. Out of This World en Súper, Mega Drive y 3DO.

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

25 HUMOR
¿Jugás o configurás? El diagrama de flujo que te dice la verdad.

26 DE A DOS (O DE A CUATRO)
Bubble Bobble, Gauntlet IV, Mario Party, LEGO Star Wars, Double Dash!! y Secret of Mana.

28 LISTAS PARA EL FINDE
De Pokémon Snap con resaca a Streets of Rage 2 con los parlantes al palo, pasando por Crazy Taxi en el asado.

30 PRÓXIMO NÚMERO
Lo que viene, el staff, las joyas de los lectores y mandanos la tuya.

EDITORIAL



La redacción, con los anteojos de cartón de un sachet de leche, viendo el Virtual Boy en una tele plana. A los diez minutos, nadie veía nada.

NI JOYSTICK NI PLANO

Arranca la segunda tanda con un visor rojo, una pistola, una perilla y una bola que se mueve con la palma. Lo raro, de vuelta en el living.

Con el Nº 3 cerramos la primera tanda: tres consolas que en la Argentina casi nadie tuvo y unos 180 juegos sacados de entre 21.000. Nos pidieron que no aflojáramos con las rarezas. No aflojamos: la segunda tanda arranca con la cosa más rara que hizo Nintendo.

En los noventa, "3D" quería decir cualquier cosa: la caja de cereales, los anteojos de cartón con un vidrio rojo y otro azul, los afiches de la galería. Nintendo lo hizo en serio, con una imagen distinta para cada ojo. Funcionaba. El problema era meter la cara en un visor apoyado en la mesa, todo en rojo, con un juego que te ofrecía una pausa cada 15 a 30 minutos. Vendió unas 770.000 en el mundo y en Japón no duró ni cinco meses.

En el Batocera, encima, se ve en una pantalla plana. Se puede poner en anaglifo, para los anteojos de cartón, o partido en dos para un visor de celular: está en el manual de la pág. 20. Probalo una vez, aunque sea para entender de qué se quejaba la gente.

OJO: no te prometemos que el 3D te va a gustar. Te prometemos que vas a entender por qué no se vendió.



El otro tema son los controles que no son joystick: la pistola del Point Blank, la perilla del Kaboom!, la bola del Marble Madness. Años los dejamos de lado porque "no se pueden emular". Se puede, más o menos, con el mouse o con el stick analógico. No es lo mismo. Tampoco era lo mismo tirarle a los patos con la tele a dos metros y el perro riéndose.

¿Tenés un juego que se jugaba con algo raro, un volante, una alfombra, un micrófono? Mandalo (pág. 30). Lo probamos con lo que haya en el cajón.

Martín Ledesma
DIRECTOR, POR LA REDACCIÓN

EDITORIAL

EL ROJO QUE DOLÍA EN LOS OJOS

VIRTUAL BOY

Nintendo, el inventor de la Game Boy y una pantalla en 3D de verdad: ¿qué podía salir mal? Casi todo. Duró cinco meses en Japón, a Europa no llegó y es la consola que menos vendió Nintendo en su historia. En el Batocera, por lo menos, la jugás sin tortícolis.



FICHA VIRTUAL BOY

EMPRESA	Nintendo (pantalla de Reflection Technology)
SALIDA	Japón, 21/7/1995; EE.UU., agosto de 1995; Europa, nunca
PRECIO	¥15.000; US$179,95 (o 179,99) con Mario's Tennis
CPU	NEC V810 de 32 bits
PANTALLA	dos de 384×224, una por ojo, cuatro tonos de rojo
JUEGOS	22 (19 en Japón, 14 en EE.UU.)
EN EL NAS	20 en la carpeta virtualboy

770.000 consolas

En todo el mundo, según lo que Nintendo le informó a Famitsu en junio de 1996; **140.000 en Japón**. Nintendo of America esperaba vender 1,5 millones sólo en 1995. Es, lejos, la consola que menos vendió Nintendo.

PROMETIDO Y NUNCA VISTO

El cable para conectar dos consolas: Waterworld perdió su modo de a dos y Faceball se canceló, así que el puerto EXT de abajo nunca se usó. Y la demo de un Star Fox que se mostró en el E3 y el CES de 1995.

UN INVENTO DE MASSACHUSETTS

La Virtual Boy es de Nintendo, pero la idea vino de afuera. Reflection Technology, una empresa de Massachusetts, desarrollaba desde 1985 una pantalla para visores llamada Scanned Linear Array: una sola columna de 224 LEDs rojos que un espejo oscilante barre a toda velocidad, tan rápido que el ojo cree ver la imagen entera. Con eso armó Private Eye, un prototipo estereoscópico con seguimiento de cabeza, y salió a golpear puertas. Lo vieron Mattel y Hasbro. Sega lo rechazó por el color único y por miedo a los mareos, y tenía razón en las dos cosas.

En Nintendo lo agarró Gunpei Yokoi, jefe de R&D1 y padre de los Game & Watch y la Game Boy, que le vio algo que la competencia no iba a poder copiar. Nintendo firmó una licencia exclusiva, le puso VR32 de nombre en clave y le dedicó unos cuatro años, con fábrica propia en China.

¿POR QUÉ ROJO?

Porque el LED rojo era el más barato, gastaba menos pila y daba un negro perfecto, ideal para que la profundidad pareciera infinita. Según Nintendo y Reflection, una pantalla a color la habría llevado a más de US$500. Después vinieron los miedos: mareos, ojo vago en los chicos y una ley japonesa de responsabilidad por productos recién estrenada. Nintendo le sacó el seguimiento de cabeza, la convirtió en un aparato de mesa con patas y le puso a cada juego una pausa automática cada 15 a 30 minutos. Pocas consolas te piden por favor que dejes de jugar.

SALIÓ (SEGÚN A QUIÉN LE CREAS)

Se presentó en el Shoshinkai de noviembre de 1994 a ¥19.800, pero llegó a las casas japonesas el 21 de julio de 1995 a ¥15.000. A Estados Unidos fue en agosto, con Mario's Tennis en la caja, y ahí empiezan las diferencias: Wikipedia dice que el 14 y virtual-boy.com, el sitio de la comunidad que la tiene catalogada al milímetro, que el 21. Con el precio, lo mismo: US$179,95 en el artículo de Wikipedia y 179,99 en su propia ficha. Cuatro centavos que a nadie le cambiaron la decisión.

LA VIERON VENIR

Después del Shoshinkai, Next Generation escribió: *"¿Pero quién la va a comprar? No es portátil, es incómoda, es 100 % antisocial, es demasiado cara y, lo más importante, el 3D no le agrega nada al juego"*.

En EGM, Ed Semrad pronosticó ventas flojas por el color, el precio y los juegos. Acertaron todos.

POR QUÉ SE CAYÓ

Por todo junto. Imagen roja y negra, un 3D que no impresionaba tanto como la publicidad, dolores de cabeza, mareos y náuseas que la prensa contó con lujo de detalle, y un aparato que se usa encorvado sobre la mesa como un relojero. Sumale el precio y un catálogo flaquísimo: 22 juegos en total, 19 en Japón y 14 en Estados Unidos. Y Nintendo la sacó sin terminar, porque tenía la cabeza en la Nintendo 64.

En Japón la discontinuaron el 22 de diciembre de 1995, a cinco meses del lanzamiento. En Estados Unidos ni el final está claro: la Wikipedia en inglés dice agosto de 1996 y la española, 2 de marzo de 1996, y se fue apagando sin anuncio oficial. El último juego fue 3D Tetris, el 22 de marzo de 1996, y a mediados de ese año Blockbuster liquidaba consolas a US$50.

EL FINAL DE YOKOI

Dejó Nintendo el 15 de agosto de 1996, después de 31 años. Nintendo dijo que la Virtual Boy no tuvo nada que ver, y un ex colaborador contó que pensaba retirarse a los 50 y lo había postergado. Fundó Koto, empezó a diseñar la WonderSwan para Bandai y murió el 4 de octubre de 1997, a los 56, atropellado en la autopista Hokuriku cuando se bajó a revisar un choque menor del auto en el que viajaba. La WonderSwan salió en 1999, sin él.

¿Y qué juego? Los tres de al lado. Y para ver el 3D en serio en el Batocera, el Manual (pág. 20).

TRES QUE VALEN EL DOLOR DE CABEZA

De los 22 juegos de la Virtual Boy, en el NAS hay 20, y muchos son para mirar un rato y dejar. Estos tres no: uno muestra el 3D, otro el joystick raro y el tercero es, sin vueltas, un buen juego. Rojo sobre negro, como en el visor.

1



8 NOTA MANIJA — Virtual Boy › Red Alarm (USA)

VIRTUAL BOY 1995 · T&E SOFT / NINTENDO · 1 JUGADOR

RED ALARM

EL QUE MEJOR USA EL 3D

Shooter espacial en 3D con modelos de alambre, a lo Battlezone, y un diseño que mira de reojo a Star Fox. Seis niveles con jefe, cuatro cámaras para elegir y, al final de cada nivel, la repetición desde otros ángulos. Es el que mejor muestra lo que la consola podía hacer con profundidad de verdad. El problema es el mismo alambre que lo hace lindo: cuando se llena la pantalla, no sabés qué está adelante y qué atrás.

CÓMO SE HIZO

Lo hizo T&E Soft, la de los juegos de golf, una de las pocas third parties que Nintendo convocó para la consola; en Japón lo editó ella misma y en EE.UU., Nintendo. Se mostró en el CES de invierno de 1995 y fue de lanzamiento. La crítica se partió: Next Generation le puso 1 sobre 5 y GameFan, 90 y 95 sobre 100.

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

TELEROBOXER

PUNCH-OUT!! CON VISOR

Boxeo contra robots en el siglo XXII, pariente de Punch-Out!!: el rival te ocupa media pantalla y vos ves tus guantes desde atrás. La gracia está en el joystick: cada uno de los dos pads maneja un brazo, así que pegás con la izquierda y con la derecha por separado. Retro Gamer e IGN dijeron que eso le da otra dimensión; al principio te enredás, después le agarrás la mano. Los gráficos, de lo mejor de la consola. Eso sí: es difícil, y no poco.

CÓMO SE HIZO

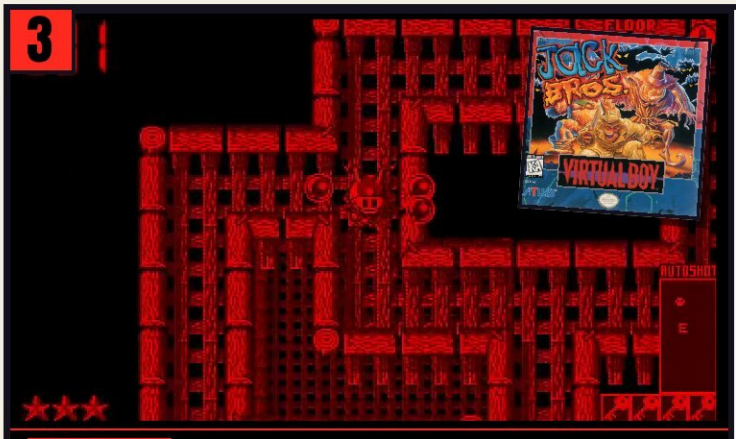
Lo dirigió Yoshio Sakamoto, el de Metroid, con Gunpei Yokoi de productor, y en el CES de 1994 se llamaba "Teleroboxing". Salió con la consola y es el cartucho más común del sistema. Chris Kohler, de Wired, lo llamó "demasiado difícil para su propio bien".



2

7 NOTA MANIJA — Virtual Boy › Teleroboxer (Japan, USA)

3



8 NOTA MANIJA — Virtual Boy › Jack Bros. (USA)

VIRTUAL BOY 1995 · ATLUS · 1 JUGADOR

JACK BROS.

EL MÁS JUGABLE

Acción de laberintos vista desde arriba. Tres hermanos duendes, Jack Frost, Jack Lantern y Jack Skelton, tienen que volver al mundo de las hadas antes de que se cierre el portal de Halloween, y para eso hay que juntar las llaves de cada piso contra reloj. El 3D casi no se usa, y no hace falta: es de lo más jugable del catálogo, y la crítica de hoy lo pone entre lo mejor de la consola.

CÓMO SE HIZO

Spin-off de Megami Tensei que empezó llamándose "Devil Busters", y el primer juego de la saga que salió de Japón (allá el 29/9/1995; en EE.UU., en octubre). Nintendo Power criticó la traducción. En 2003, Tips & Tricks lo señaló como el lanzamiento norteamericano menos común de la consola.

PC ENGINE · 32X · ATARI 7800

SEIS QUE NADIE SACÓ DEL ESTANTE

Una consola que se apagó en dos años, otra que Sega abandonó en uno y una Atari en las últimas: los tres de esta página salieron tarde y para pocos. Los otros tres, del otro lado. Todos valen la búsqueda en el menú.



TURBOGRAFX-16

1993 · QUEST / TURBO TECHNOLOGIES · 1 JUGADOR

MAGICAL CHASE

Ripple es una bruja aprendiz que abrió un libro prohibido y soltó a los demonios que había adentro. Ahora tiene que volver a encerrarlos, montada en la escoba y con dos estrellitas, Topsy y Turvy, que la acompañan a los costados.

Es un shooter horizontal de los clásicos con una vuelta de tuerca: vas juntando cristales y, entre fase y fase, los gastás en tiendas flotantes para comprar magias. Colorido como dibujito japonés de la tarde, rápido y con una música de Hitoshi Sakimoto y Masaharu Iwata que está entre lo mejor de la consola. Esos dos, años después, hicieron la de Final Fantasy Tactics.

RAREZA: la japonesa (Palsoft, 1991) fue una tirada chica que se agotó el mismo día, y la norteamericana salió en julio de 1993, en pocas cantidades y con la TurboGrafx-16 en las últimas. Hoy es de los cartuchos más raros y caros de la consola.


CRISTALES, ESTRELLAS Y BICHOS

9 NOTA MANIJA — LA BRUJITA QUE VALE ORO

PC Engine › Magical Chase (USA)



32X

1995 · NOVOTRADE / SEGA · 1-2 JUGADORES

KOLIBRI

Sos un colibrí. Uno chiquito, que dispara láser por el pico. Mitad shooter y mitad laberinto, con llaves, puertas y predadores que te quieren de almuerzo: ranas, víboras, camaleones. Son 19 fases y no hay un solo marcador en pantalla, así que el paisaje, pintado y enorme, es todo tuyo.

Lo hizo la húngara Novotrade y lo diseñó Ed Annunziata, la misma dupla de Ecco the Dolphin, y se nota en el control y en esa sensación de andar perdido por la naturaleza sin que nadie te explique demasiado. Las primeras fases piden paciencia; después engancha.

POR QUÉ NO LO JUGÓ NADIE: salió en noviembre de 1995 para el 32X, que tuvo apenas 40 juegos y que Sega abandonó a principios de 1996. Críticas tibias y una consola en terapia intensiva: lo vio muy poca gente.


SIN MARCADORES: PURO PAISAJE

8 NOTA MANIJA — ECCO, PERO CON ALAS

32X › Kolibri (USA, Europe)



ATARI 7800

1990 · BLUESKY SOFTWARE / ATARI · 1 JUGADOR

NINJA GOLF

Golf y piñas en el mismo cartucho, y no es chiste. Un ninja juega nueve hoyos: pega el tiro y después tiene que ir a pie hasta donde cayó la pelota, peleando contra otros ninjas, tiburones, víboras y topos. Llega, pega el siguiente, y otra vez a las piñas. En cada green lo espera un dragón que escupe fuego.

Las peleas son simples y el golf es más simple todavía, pero la mezcla tiene algo de idea de pibe a la hora de la siesta que no se le puede negar. Ideal para mostrárselo a alguien que cree que ya vio todo.

A FAVOR Y EN CONTRA: salió a fines de 1990, entre los últimos juegos de la 7800. Las críticas fueron mixtas y Hardcore Gaming 101 lo encuentra repetitivo. Tienen razón, pero ¿cuántos juegos de golf con dragones conocés?



CAMINO AL GREEN, A LAS PIÑAS

7 NOTA MANIJA — EL MÁS RARO DEL NÚMERO

Atari 7800 › Ninja Golf (USA)

Y TRES QUE ENTRARON POR LA PUERTA DE ATRÁS

Un puzzle que casi todos jugaron en Windows sin saber de dónde venía, un shooter con fantasmas filmados atado a la 3DO y un FromSoftware de Xbox, mucho antes de que ese nombre le dijera algo a alguien.



LYNX

1989 · EPYX / ATARI · 1 JUGADOR

CHIP'S CHALLENGE

Puzzle de casillas puro y duro: 148 niveles en los que tenés que juntar todos los chips para que se abra la salida. En el medio, bloques para empujar, llaves de colores para las puertas del mismo color, bichos que patrullan y, casi siempre, un reloj que corre. Cada nivel es un acertijo distinto, y alguno te va a tener un buen rato mirando la pantalla con cara de nada.

Hay contraseñas para saltear los que te traban, así que no hay excusa para dejarlo. Lo diseñó Chuck Sommerville y salió en 1989, entre los primeros juegos de la Lynx.

¿TE SUENA? Seguro lo jugaste en Windows: venía en el Microsoft Entertainment Pack 4, de 1992, y así llegó a muchísima más gente. El original de la portátil de Atari quedó a la sombra.



LLAVES, PUERTAS Y RELOJ

9 NOTA MANIJA EL DE WINDOWS, PERO PRIMERO

Lynx › Chip's Challenge (USA, Europe)



3DO

1995 · STUDIO 3DO / THE 3DO COMPANY · 1 JUGADOR

KILLING TIME

Shooter en primera persona en una isla embrujada de 1932. Los fantasmas de los invitados de la heredera Tess Conway aparecen como actores filmados en medio del juego, sin cortes ni pantallas de carga: estás a los tiros por un jardín y de golpe tenés una escena de teatro adelante.

Next Generation lo definió como "el hijo bastardo de Doom y The 7th Guest", y no hay mejor resumen. Ganó el premio de 3DO a la aventura del año, pero quedó atado a una consola que vendió poco: Acclaim compró los derechos para llevarlo a otras consolas y nunca lo sacó.

DATO DE COLECCIONISTA: el disco original tenía un error en el nivel del payaso y 3DO mandaba uno corregido por correo. Como lo pidieron pocos, el arreglado es el raro.



A LOS TIROS POR LA ISLA

8 NOTA MANIJA DOOM CON FANTASMAS DE CARNE Y HUESO

3DO › Killing Time (USA)



XBOX FUERA DEL NAS

2003 · FROMSOFTWARE / SEGA · 1 JUGADOR

OTOGI: MYTH OF DEMONS

Acción en tercera persona en el Japón de los mitos. Raikoh Minamoto es un guerrero muerto que vuelve para pelear contra demonios, con una vuelta: la magia se le va gastando sola, así que quedarse quieto no es opción. Casi todos los escenarios se rompen a golpes, algo raro para la época, y los bichos son enormes.

Salió en Japón en diciembre de 2002 y en Estados Unidos y Europa en 2003, sólo para Xbox. Lo hizo FromSoftware, años antes de que todo el mundo supiera quiénes eran.

LO QUE DIJERON: promedió 80 en Metacritic y GameSpot lo nominó como "el mejor juego que nadie jugó" de 2003. Las capturas son de la contratapa de la caja norteamericana.



RAIKOH CONTRA UN DEMONIO

9 NOTA MANIJA EL FROMSOFTWARE QUE NADIE JUGÓ

Xbox › no está en el NAS: buscalo para xemu

LO HICIERON PRIMERO. Y LO HICIERON BIEN

Una aventura que se grababa en un disquete, un RPG con chica protagonista y calabozos en 3D en una Master System, y un juego de película que nadie esperaba. Los tres enseñaron algo que después copió todo el mundo.



DISK SYSTEM NINTENDO R&D4 / NINTENDO · 1 JUGADOR

THE LEGEND OF ZELDA ZELDA NO DENSETSU

Link aparece en el medio de Hyrule sin espada, sin mapa y sin nadie que le diga adónde ir. Entrás a la primera cueva, el viejo te da la espada y de ahí en más el mundo es tuyo: ocho calabozos para juntar los pedazos de la Trifuerza, un noveno en la Montaña de la Muerte para Ganon y, al terminarlo, una segunda vuelta más brava. Este es el original japonés, en disco para la Famicom: los carteles están en japonés, pero son pocos y se juega igual. Con una hoja cuadriculada al lado, como corresponde.

9 NOTA MANIJA

Famicom Disk System › Zelda no Densetsu - The Hyrule Fantasy (Japan)

CÓMO SE HIZO

Arrancó en otoño de 1984, a la par de Super Mario Bros., y no lineal a propósito. Miyamoto le contó a David Sheff que se inspiró en sus excursiones de chico por los bosques y cuevas de los alrededores de Kioto, y los calabozos, en los laberintos de puertas corredizas de la casa familiar. Fue al Disk System porque el disco guardaba 128 KB, caros en cartucho, y permitía grabar. Al Pols Voice se lo vence gritando en el micrófono del segundo joystick. ¿La princesa? Por Zelda Fitzgerald.



MASTER SYSTEM SEGA / SEGA · 1 JUGADOR

PHANTASY STAR

Alis ve morir a su hermano Nero a manos de los guardias del rey Lassic y sale a vengarlo por tres planetas: Palma, Motavia y Dezoris. En el camino se le suman Myau, un gato que habla, el grandote Odin y el mago Noah. Peleas por turnos con monstruos animados, pueblos, naves espaciales y unos calabozos en 3D, en primera persona, que en 1988 parecían imposibles para una Master System. El RPG con el que Sega le salió al cruce a Dragon Quest. Pide paciencia y papel para mapear los laberintos, y lo devuelve con creces.

8 NOTA MANIJA

Master System › Phantasy Star (USA, Europe)

CÓMO SE HIZO

Unas diez personas: Kotaro Hayashida en el diseño, Yuji Naka en la programación, Rieko Kodama en los gráficos y Chieko Aoki en el guion. Naka hizo los calabozos con alambres para ahorrar memoria, y como las contraseñas no entraban, pusieron pila. Kodama probó una docena de diseños hasta dar con Alis; a Odin lo dibujó Naoto Ohshima, el futuro creador de Sonic, porque a ella no le gustaba dibujar musculosos. En Japón salió dos días después de Final Fantasy.



NINTENDO 64 RARE / NINTENDO · 1 A 4 JUGADORES

GOLDENEYE 007

Un juego de licencia que salió dos años después de la película y que nadie esperaba que fuera bueno. Bond salta de la represa, se mete en la planta química con Trevelyan y persigue a Ourumov en tanque por San Petersburgo. Cada misión cambia de objetivos según la dificultad, y conviene pensar antes de entrar a los tiros: silenciador, alarmas, cámaras. Apuntar con un solo stick hoy cuesta, pero se aprende en una tarde. Y el multijugador de a cuatro en pantalla partida, con Oddjob prohibido por petiso, sigue siendo ley en cualquier living.

9 NOTA MANIJA

Nintendo 64 › 007 - GoldenEye (USA)

CÓMO SE HIZO

Rare quería un plataformas 2D de Super Nintendo a lo Donkey Kong Country; Martin Hollis propuso un shooter 3D para la N64 y lo dirigió con un equipo sin experiencia: dos años y medio, US$2 millones. El multijugador entró seis meses antes de salir, armado casi solo por Steve Ellis. Y Miyamoto mandó un fax: muy trágico, que al final Bond saludara a los enemigos en el hospital. De ahí, los créditos con los personajes como elenco de película.

NACIERON EN OTRA CONSOLA

Un juego pensado para la 3DO que terminó en la Play, una ciudad que arrancó en una Dreamcast y un Mario con planetitas que venía de una demo de GameCube. Los tres se mudaron antes de salir, y les vino bárbaro.



PLAYSTATION · KCEJ (HIDEO KOJIMA) / KONAMI · 1 JUGADOR

METAL GEAR SOLID

Solid Snake se mete solo en Shadow Moses, una base de Alaska tomada por FOXHOUND, para frenar a un tanque nuclear con patas. Acá no se entra a los tiros: te escondés, mirás el radar, esperás que el guardia se dé vuelta y, si hace falta, te metés abajo de una caja de cartón. Entre una cosa y otra, charlas eternas por el códec. Dos discos, jefes que no se olvidan (Psycho Mantis, Sniper Wolf, el Ninja) y una historia que te trata como a un adulto. Para nosotros, el mejor juego de la Play, y no se discute.

10 NOTA MANIJA — PlayStation › Metal Gear Solid

CÓMO SE HIZO Kojima lo pensó en 1994 para la 3DO; el desarrollo arrancó en 1995, se demoró por el terremoto de Kobe y pasó a la PlayStation: 20 personas y unos £10 millones. Le puso "Solid" y no "Metal Gear 3" porque los de MSX2 casi nadie los conocía. Yoji Shinkawa diseñó a casi todos (Snake: físico de Van Damme, cara de Christopher Walken) y el equipo SWAT de Huntington Beach les hizo una demostración de armas y explosivos. Y Psycho Mantis te lee la memory card.



PLAYSTATION 2 · DMA DESIGN / ROCKSTAR GAMES · 1 JUGADOR

GRAND THEFT AUTO III

Tu novia te traiciona en el asalto a un banco, caés preso y te escapás en el traslado: así arrancás en Liberty City, sin nombre, sin plata y con una ciudad entera en 3D para hacer lo que quieras. Las misiones te las dan mafiosos, yakuzas y gente peor; entre una y otra robás el auto que pasa, prendés la radio y te perdés. Hoy apunta mal y la cámara es dura, pero la libertad sigue intacta. En Australia lo prohibieron hasta que salió recortado; GameSpy lo eligió el juego más ofensivo del año.

8 NOTA MANIJA — PlayStation 2 › Grand Theft Auto 3

CÓMO SE HIZO La primera demo técnica corrió en una Dreamcast en 1999, al terminar GTA 2. Take-Two compró DMA y a los cuatro meses el equipo, unas 23 personas en Edimburgo, se pasó a la PS2: según Obbe Vermeij, la Dreamcast no daba comercialmente. Después del 11 de septiembre lo atrasaron tres semanas: cambiaron los colores de los patrulleros, que imitaban a los de Nueva York, sacaron una misión que hablaba de terrorismo y un avión que parecía chocar contra un edificio, y cambiaron la tapa.



WII · NINTENDO EAD TOKYO / NINTENDO · 1 O 2 JUGADORES

SUPER MARIO GALAXY

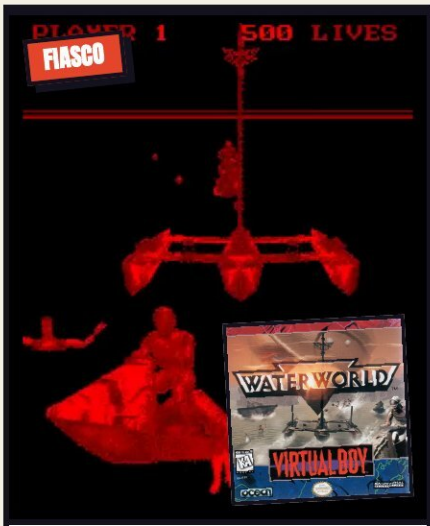
Bowser se lleva a la princesa al espacio y Mario sale atrás. Cada nivel es un racimo de planetitas, cada uno con su gravedad: das la vuelta caminando a una esfera del tamaño de una plaza, saltás a la siguiente, caés para arriba. Se sacude el Wii Remote para girar y con el puntero juntás los fragmentos de estrella (un segundo jugador puede ayudar con otro control). Rosalina, los Lumas, una orquesta de verdad y 120 estrellas, que destraban a Luigi. Si de la Wii vas a jugar uno solo, que sea este.

10 NOTA MANIJA — Wii › Super Mario Galaxy

CÓMO SE HIZO Las plataformas esféricas venían de Super Mario 128, una demo técnica que Nintendo mostró para GameCube en la Space World de 2000. El desarrollo arrancó a fines de 2004, cuando el equipo de Yoshiaki Koizumi terminó Donkey Kong Jungle Beat y Miyamoto propuso un Mario grande. La música de Mahito Yokota y Koji Kondo, 28 temas, la grabó una orquesta sinfónica de 50 músicos. Fue Juego del Año para IGN y GameSpot, y el primero de Nintendo en ganar el BAFTA a mejor juego.

POCHOCLO QUEMADO

Cuatro de los seis fiascos de este número salieron de una película. No es casualidad: con la licencia pagada y el estreno encima, el juego era lo de menos. Los otros dos: un lanzamiento apurado y un Sonic, que duele más.



VIRTUAL BOY 1995 · OCEAN · 1 JUGADOR

WATERWORLD

COSTNER EN ROJO Y NEGRO

La película carísima de Kevin Costner, hecha juego de Virtual Boy: manejás el trimarán del Mariner y le tirás a los Smokers antes de que se lleven a los Atollers que nadan por ahí. Después, otra vez. Y otra. Controles flojos, choques que no se entienden y la crítica en contra: 1 sobre 5 en AllGame. Lo único que se salva es la música.

LA HISTORIA

Ocean lo mostró en el E3 de 1995 y salió sólo en EE.UU., el 21 de diciembre, con la consola ya en caída libre. Iba a tener multijugador, pero el cable link de la Virtual Boy nunca salió. En 2004 Steven L. Kent lo puso primero en su lista de los peores juegos de la historia. Por llegar tarde quedó como rareza de colección.

JUGALO SI estás completando la Virtual Boy (pág. 4) y ya te duelen los ojos de todos modos.

2 NOTA MANIJA | La música, y gracias.

Virtual Boy › Waterworld (USA)



NES 1989 · BEAM SOFTWARE / LJN · 1 JUGADOR

BACK TO THE FUTURE

VOLVÉ AL PASADO, Y QUEDATE

Marty camina por las calles de 1955 juntando relojes para no borrarse de la foto familiar, y cada tanto cae en un minijuego sin gracia: la pandilla de Biff, los besos de Lorraine, la guitarra en el baile. Todo con dos temas de la película, acelerados, en loop eterno. Bob Gale, el guionista, lo llamó "uno de los peores juegos de la historia". Coincidimos.

LA HISTORIA

Lo programó Beam Software, de Melbourne, y lo editó LJN, que desde 1985 era casi toda de MCA, la dueña de Universal: de ahí la licencia. Según Gale, LJN no dejó opinar a los cineastas y, cuando por fin se lo mostraron y pidió cambios, ya era tarde. En 2015 la culpó directo: "nunca hicieron un buen juego".

JUGALO SI activás el rebobinado del Batocera. Viajar en el tiempo, justamente.

2 NOTA MANIJA | Un punto por el DeLorean de la tapa.

NES › Back to the Future (USA)



32X 1994 · ALMANIC / SEGA · 1 O 2 JUGADORES

COSMIC CARNAGE

NI SEGA LO QUERÍA

Ocho sobrevivientes de un motín espacial se pelean por la última cápsula de escape de la nave. El zoom de cámara a lo Samurai Shodown y las armaduras livianas o pesadas que eligen cuatro de ellos prometían algo; los golpes sin peso y los controles duros se encargaron del resto. Next Generation le puso 1 sobre 5. Fue uno de los cuatro juegos con que salió la 32X en EE.UU.

LA HISTORIA

Lo hizo Almanic, de Tokio, la del E.V.O.: Search for Eden. Según Takayuki Kawagoe, de Sega, empezó en Mega Drive y pasó a la 32X a último momento para engordar el lanzamiento: los kits llegaron tres meses antes. Michael Latham, productor de Sega of America: "Cuando llegó, ni siquiera queríamos sacarlo". En Japón salió como Cyber Brawl.

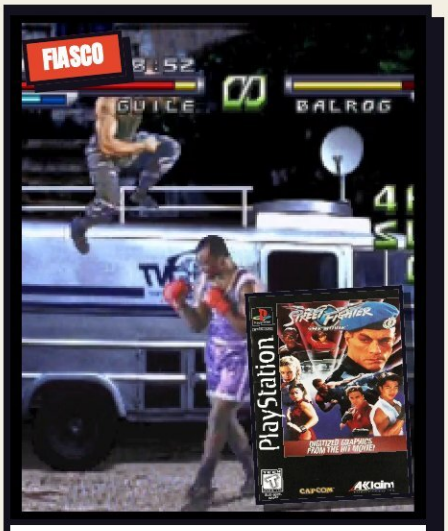
JUGALO SI querés entender en diez minutos por qué la 32X duró lo que duró.

3 NOTA MANIJA | El zoom, que algo es.

32X › Cosmic Carnage (Japan, USA)

Van Damme digitalizado, un Sonic que no corre y tres Ángeles encerradas entre paredes invisibles. Si te quedaste con ganas de sufrir, hay más.

Y LA FUNCIÓN SIGUE



PLAYSTATION 1995 · CAPCOM / ACCLAIM · 1 O 2 JUGADORES

STREET FIGHTER: THE MOVIE

HADOUKEN CON DELAY

Los actores de la película, digitalizados, peleando con un sistema parecido al de Super Street Fighter II Turbo, más un modo historia con escenas del film. Llegó con cargas largas, errores, controles que responden tarde y sprites que ni se parecen a los actores. Van Damme hace de Guile, con el mismo físico que le prestó a Snake (pág. 9).

LA HISTORIA

No es la conversión del fichín (ese lo hizo Incredible Technologies, en Chicago): es otro juego, de Capcom, que en Japón salió como Real Battle on Film. En EE.UU. lo editó Acclaim y acompañó el lanzamiento de la PlayStation. Raúl Juliá, muy enfermo, no pudo hacer de Bison y lo reemplazó su doble, Darko Tuscan. Igual se agotó al mes.

JUGALO SI te acordás de la película en el cable un sábado a la tarde y la extrañás un poquito.

3 NOTA MANIJA Uno por Akuma, que está escondido.

PlayStation › Street Fighter - The Movie



GAME BOY ADVANCE 2006 · SEGA · 1 JUGADOR

SONIC THE HEDGEHOG GENESIS

SONIC, EN CÁMARA LENTA

El primer Sonic en la Game Boy Advance, por los 15 años de la saga, con spin dash y grabación agregados. Tenía que ser un trámite. Salió con cuadros que se caen en cualquier lado, la pantalla recortada (ves venir las cosas tarde, y en un Sonic eso es todo), la física cambiada y la música peor convertida. 33 en Metacritic.

LA HISTORIA

Salió el 14/11/2006, sólo en EE.UU., a US$19,95. Para demostrar que la culpa no era de la GBA, Simon "Stealth" Thomley, un programador aficionado, armó por su cuenta Green Hill completo, con dos etapas especiales y Tails y Knuckles jugables. Años después hizo con Christian Whitehead la remake para celulares de 2013.

JUGALO SI querés valorar el cartucho de Mega Drive que tenés en el mismo NAS.

2 NOTA MANIJA El juego de 1991, intacto abajo de todo.

Game Boy Advance › Sonic the Hedgehog - Genesis (USA)



GAMECUBE 2003 · NEKO ENTERTAINMENT / UBI SOFT · 1 JUGADOR

CHARLIE'S ANGELS

TRES ÁNGELES, CERO GRACIA

Natalie, Dylan y Alex contra patotas de matones, encerradas por paredes invisibles hasta que cae el último. Pocos golpes, gráficos pobres y las voces de Cameron Diaz, Drew Barrymore y Lucy Liu que casi no se entienden, en personajes que apenas se les parecen. 23 en Metacritic; GameSpot le dio 1,9 sobre 10.

LA HISTORIA

Fue el primer juego de Neko Entertainment, un estudio de las afueras de París. Salió en julio de 2003, colgado del estreno de la segunda película: juntando rollos de película se destraban trailers y fotos. En GameCube salió en Norteamérica y Europa; en PS2, sólo en Europa. GamesRadar lo puso 50º entre los peores de la historia.

JUGALO SI perdiste una apuesta. No se nos ocurre otra razón.

1 NOTA MANIJA El 1 es por el disco, que gira bien.

GameCube › Charlie's Angels

CAVANDO MÁS HONDO

Una elfa cazarrecompensas en el Mega-CD, un laberinto de la Intellivision que da miedo en serio y un flipper de samuráis que se maneja a los gritos. Ninguno te lo recomendó nunca nadie.



MEGA-CD 1995 · SEGA FALCOM / WORKING DESIGNS · 1 JUGADOR

01

POPFUL MAIL

Plataformas, espadazos y un mapa que se abre a medida que conseguís cosas: un metroidvania de antes de que existiera la palabra, firmado por Falcom, la de Ys. Working Designs trajo la de Mega-CD a EE.UU. con escenas habladas, una traducción que llevó cuatro meses a dos equipos y la dificultad subida.

Sega había pensado convertirlo en un spin-off de Sonic, "Sister Sonic". Hasta 2024 fue la única versión que salió de Japón.

SI TE GUSTÓ Wonder Boy in Monster World, Ys

8 NOTA MANIJA Mega-CD › Popful Mail (USA)



INTELLIVISION 1982 · MATTEL ELECTRONICS (STEVE MONTERO) · 1 JUGADOR

02

NIGHT STALKER

La respuesta de Mattel a Berzerk. Arrancás desarmado en un búnker, en el medio de un laberinto sin salida, y salís a buscar un revólver de seis balas que aparece al azar en uno de cinco lugares. Te corren murciélagos, una araña y robots cada vez más bravos: algunos te rompen el búnker y hay uno invisible.

No tiene música, sólo un golpeteo de fondo que no para. Jugalo con la luz apagada. En la 2600 salió como Dark Cavern.

SI TE GUSTÓ Berzerk, Wizard of Wor

7 NOTA MANIJA Intellivision › Night Stalker (World)



GAMECUBE 2006 · VIVARIUM / NINTENDO · 1 JUGADOR

03

ODAMA

Flipper con guerra feudal japonesa. Con las paletas largás una bola gigante que aplasta enemigos (y a tu propia tropa, si la dejaste en el medio) mientras le das órdenes a los soldados por el micrófono que venía en la caja: once comandos de voz. Lo inventó Yoot Saito, el mismo delirante de Seaman.

Fue el anteúltimo juego de GameCube que editó Nintendo; el último fue Zelda: Twilight Princess. La crítica se partió al medio (62 en Metacritic, 31 de 40 en Famitsu), pero IGN lo premió como el diseño más innovador de GameCube en 2006. O lo amás o lo apagás a los diez minutos.

SI TE GUSTÓ Pikmin, cualquier flipper

7 NOTA MANIJA GameCube › Odama

Una vaquita de San Antonio que fue estrella en 1982, un bebé con sonajero que nunca salió de Japón y el Defender en 3D que Amiga Power subió al podio. Abrilos esta noche.

TODAVÍA HAY MÁS

COLECOVISION 1982 · COLECO (DEL FICHÍN DE UNIVERSAL) · 1 O 2 JUGADORES

04

LADY BUG

Parece un Pac-Man con una vaquita de San Antonio y a los dos minutos te das cuenta de que no: el laberinto tiene 20 portones verdes que giran cuando pasás, y con eso encerrás a los bichos o les cortás el camino. Es un juego de estrategia disfrazado de comecocos. Si completás la palabra SPECIAL, te ganás una ronda de cosecha de verduras.

El fichín de Universal (1981) anduvo apenas bien, pero en la ColecoVision fue título de lanzamiento, ganó el premio Arkie al videojuego del año en su categoría y en 1982-83 era de los cartuchos que había que tener. Hoy no lo nombra nadie. Injusto.

SI TE GUSTÓ Pac-Man, Mouse Trap

8 NOTA MANIJA ColecoVision › Lady Bug (USA, Europe)





FAMICOM DISK SYSTEM 1988 · KONAMI · 1 JUGADOR

05

BIO MIRACLE BOKUTTE UPA

Konami para la disquetera de la Famicom, sólo en Japón (afuera llegó recién en 2008, a la Consola Virtual de Wii). Sos Upa, un bebé que gatea y les pega a los enemigos con un sonajero: se inflan como globos y los usás de escalón o los revoleás contra otros.

Siete mundos, uno al revés, y más difícil de lo que su cara sugiere. No hace falta saber japonés: casi lo único en japonés es el título.

SI TE GUSTÓ Bubble Bobble, Kirby's Adventure

8 NOTA MANIJA Famicom Disk System › Bio Miracle Bokutte Upa (Japan)



AMIGA CD32 1994 · ACID SOFTWARE / GUILDHALL · 1 JUGADOR

06

GUARDIAN

Defender en 3D, hecho en Nueva Zelanda por Mark Sibly, el creador de Blitz Basic: volás bajito sobre montañas nevadas, a los tiros, con el radar arriba como en el fichín. Se anunció como "SibWing" y lo comparaban con Star Fox.

Fue de los pocos pensados primero para la CD32 y recortados después para la Amiga 1200. Amiga Power, en su anteúltimo número (agosto de 1996), lo puso tercero entre los mejores de Amiga de la historia. Tercero. De todos.

SI TE GUSTÓ Defender, Star Fox

7 NOTA MANIJA Amiga CD32 › Guardian (Europe)

NUNCA LAS VISTE

Una consola de Hong Kong con marca yanqui, la primera que hizo Sega y la Atari que quiso ser computadora. Tres aparatos que acá casi nadie tuvo enchufados, y el cartucho que hay que probar en cada uno.

La consola



ARCADIA 2001

EMERSON / UAL · 1982 · US$99

Emerson la anunció en mayo de 1982, pero la diseñó y fabricó United Appliances, de Hong Kong. Signetics 2650, 1 KB de RAM y controles fijos con teclado de 12 botones. Como Atari tenía atadas las licencias de los fichines de moda, se llenó de imitaciones, y Emerson la largó a comienzos de 1984. Tuvo más de 30 clones en el mundo, entre ellos la Arcadia de Bandai en Japón.



ARCADIA 2001 1982 · UA LTD. / EMERSON

CAT TRAX

Pac-Man con un gato que come puntitos y tres perros que lo corren. Cuando aparece el ítem, el gato se vuelve camión de la perrera y los perros que levantás van a la jaula de arriba. Suma puertas que se abren y cierran y 32 variantes. De lo más jugable de la consola: The Video Game Critic le puso A-.

LA HISTORIA

Lo programó UA Ltd., la misma firma que diseñó la consola. En Europa este laberinto salió como Crazy Gobbler, un clon directo de Pac-Man; para Norteamérica lo disfrazaron de gatos y perros, porque Atari tenía los derechos hogareños de Pac-Man y ya había frenado a K.C. Munchkin! (te lo contamos en el Nº 3). Una versión para 2600 quedó en el freezer por el crash y apareció recién en 1998, escondida en un multicartucho pirata europeo como "Cat and Mouse".

7 NOTA MANIJA — Arcadia 2001 › Cat Trax (USA, Europe)

La consola



SG-1000

SEGA · 1983 · 15.000 YENES

La primera consola de Sega salió en Japón el 15/7/1983, el mismo día que el Famicom. Esperaban vender 50.000 y vendieron 160.000 ese año, con ayuda de un retiro del Famicom por una falla de circuito. Después el Famicom la tapó. Tuvo 51 cartuchos y 29 tarjetas My Card; de ella salieron la SG-1000 II y la Mark III, la base de la Master System.



SG-1000 1985 · SEGA (YUJI NAKA) · 1 JUGADOR

GIRL'S GARDEN

Papri junta flores en un campo lleno de osos para dárselas al chico que le gusta antes de que se acabe el tiempo y él se vaya con otra. Drama romántico en ocho bits. Es el primer juego que programó Yuji Naka, el futuro padre técnico de Sonic, y de los más lindos de ver en la SG-1000.

LA HISTORIA

Naka entró a Sega en abril de 1984 y en su primer mes de capacitación el jefe le pidió probar un juego para chicas; lo hizo con Hiroshi Kawaguchi, que después compuso la música de Hang-On y Out Run. Como la consola dibujaba sólo cuatro sprites por línea, los osos van pintados en el fondo. Se fabricaron unas 80.000 copias y se vendió la mitad. Ni la fecha es segura: según quién lo cuente, diciembre de 1984, enero o febrero de 1985.

6 NOTA MANIJA — SG-1000 › Girl's Garden (Japan)

La consola



ATARI 5200

ATARI · 1982 · US$299,95

Salió en EE.UU. en octubre de 1982 y era casi una computadora Atari 400 sin teclado. No corría los juegos de la 2600 hasta que salió un adaptador, y sus joysticks analógicos, que no volvían al centro, se ganaron todas las puteadas. El crash la liquidó: Atari la dio por muerta el 21/5/1984. Vendió algo más de un millón, una fracción de la 2600.



ATARI 5200 1986 · LUCASFILM GAMES / ATARI CORP. · 1 O 2 JUGADORES

BALLBLAZER

Fútbol del futuro, uno contra uno y a pantalla partida: dos naves "rotofoil" se pelean una pelota en una cancha a cuadros que corre en primera persona. Gana el primero que llega a 10 o el que va arriba cuando se acaba el reloj. Contra la máquina está bien; contra un amigo, es un vicio.

LA HISTORIA

Lo creó David Levine para Lucasfilm Games, y la música ("Song of the Grid") se arma sola con la "riffology" de Peter Langston, que encadena 32 fragmentos de ocho notas. Estaba listo en marzo de 1984, pero cuando Warner le vendió las consolas de Atari a Jack Tramiel el acuerdo se cayó: en computadoras lo sacó Epyx en 1985 y circuló pirata como "Ballblaster". El cartucho de 5200 llegó recién a fines de 1986, en tirada corta.

8 NOTA MANIJA — Atari 5200 › Ballblazer (USA)

Una computadora disfrazada de consola que cambiaba de nombre en cada país, la Neo Geo Pocket que duró menos de cinco meses y el último aparato de Gunpei Yokoi. Si tenés alguna en un cajón, cuidala.

MÁS RAREZAS



CREATIVISION 1982 · VTECH

CRAZY CHICKY

Pac-Man dado vuelta: una gallina recorre el laberinto poniendo huevos en vez de comerlos, mientras la corren los zorros. Rápido, simpático y medio tosco, es de lo más jugable de la consola y el sobreviviente de la novela legal más enredada de su catálogo.

LA HISTORIA

Fue lo primero que VTech sacó para la consola, en 1981, como Crazy Pucker: un clon de Pac-Man que se retiró enseguida de las góndolas. Volvió como Crazy Chewy y Crazy Moonie, lo retiraron otra vez, y terminó como Crazy Chicky, con gráficos y mecánica cambiados. Billboard informó de una causa en un tribunal de Hong Kong contra imitadores de Pac-Man; quién reclamó (unos dicen Atari, otros Namco) y cómo terminó, nadie lo sabe.

6 NOTA MANIJA CreatiVision › Crazy Chicky (Asia, Europe)

La consola



CREATIVISION

VTECH · 1982 · A$295 EN AUSTRALIA

VTech la lanzó en Hong Kong a comienzos de 1982 y la vendió con otros nombres por medio mundo: FunVision, Educat 2002, Hanimex Rameses o Dick Smith Wizzard. Mitad consola y mitad computadora: los joysticks con teclado se guardaban arriba y hacían de teclado, y con un módulo corría BASIC. Tuvo 18 juegos oficiales y se discontinuó entre 1985 y 1986.



NEO GEO POCKET 1998 · SNK

KING OF FIGHTERS R-1

El primer King of Fighters de bolsillo: peleas por equipos de a tres basadas en el KOF '97, con los personajes cabezones y la palanquita "clicky" de SNK, que es una delicia. Salió con la consola y es uno de los tres juegos del modelo blanco y negro que nunca se pasaron a color.

LA HISTORIA

Tiene cinco equipos (la mitad que el fichín), versiones Orochi para desbloquear, los modos Extra y Advance del KOF '97 y la música de cada personaje en 8 bits. Las reseñas lo tratan de correcto pero lento y corto de plantel. Con la Neo Geo Pocket Color en camino, SNK no se gastó en convertirlo: al año siguiente lo reemplazó King of Fighters R-2, ya en colores.

6 NOTA MANIJA Neo Geo Pocket › King of Fighters R-1 (Japan, Europe)

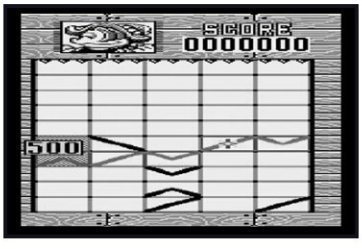
La consola



NEO GEO POCKET

SNK · 1998 · BLANCO Y NEGRO

SNK la lanzó en Japón y Hong Kong el 28/10/1998 a 7.800 yenes, una semana después del Game Boy Color. Ocho tonos de gris sin luz, 20 horas con dos pilas AA y una palanca de microswitch que ganó el premio Good Design. Duró menos de cinco meses: el 19/3/1999 la reemplazó la Color. En Occidente se podía pedir por correo y, según GameSpot, se vendieron dos.



WONDERSWAN 1999 · KOTO / BANDAI

GUNPEY

Puzzle de cables: subís y bajás tramos de línea en una grilla hasta armar un trazo continuo de un borde al otro, antes de que la pila llegue arriba. Se juega con la consola parada, salió junto con ella y está dedicado a Yokoi, el padre del Game Boy y de la Virtual Boy (la consola del mes, en la página 4). Engancha como un Tetris y es bastante más raro.

LA HISTORIA

Lo hizo Koto y el nombre es un homenaje a Yokoi; el antecedente es Henoheno, un llavero LCD de la misma empresa con una grilla de 4×6. Cuánto lo diseñó él, no está claro. Llegó a las 200.000 copias, que Bandai festejó con un paquete con la consola, y tuvo secuelas: GunPey EX para la WonderSwan Color (2000) y versiones de Q Entertainment para DS y PSP en 2006.

8 NOTA MANIJA WonderSwan › GunPey (Japan)

La consola



WONDERSWAN

BANDAI · 1999 · 4.800 YENES

Salió en Japón el 4/3/1999, desarrollada con Koto, la firma que Gunpei Yokoi fundó al irse de Nintendo tras el fracaso de la Virtual Boy. Fue su último hardware y no la vio salir: murió en un accidente de tránsito el 4/10/1997. Andaba 40 horas con una sola pila AA y se jugaba parada o acostada. Toda la línea vendió 3,5 millones y nunca salió de Japón.

LA ESTANTERÍA

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



CONSOLA DEL MES: VIRTUAL BOY 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: CONTROLES RAROS p. 20-21



DE A DOS p. 26-27

DEL Nº 4

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. Los fichines no tienen caja: van con su volante. Arriba de todo, la consola del mes.

LA CONSOLA DEL MES · VIRTUAL BOY, 1995





6



7



7



7

NO ESTÁ EN EL NAS: BUSCALO PARA XEMU


8



8

JOYAS OCULTAS (sigue) p. 6-7

ÉXITOS CON HISTORIA p. 8-9



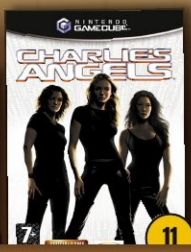
10



11



11



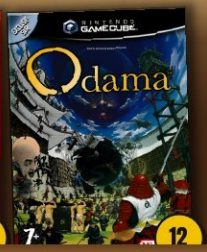
11



12



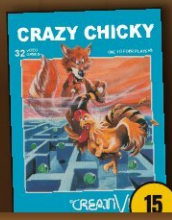
12



12

FIASCOS (sigue) p. 10-11

JOYAS OCULTAS II p. 12-13



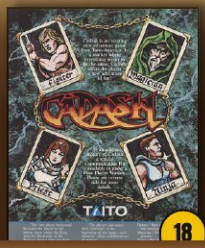
15



15



15



18



18



18

CONSOLAS RARAS (sigue) p. 14-15

ARCADE Y PC p. 18-19



22



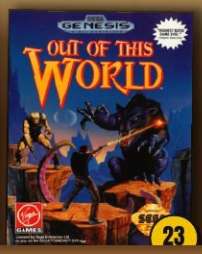
22



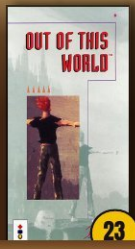
22



23

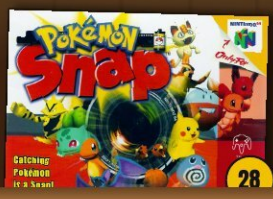


23



23

DUELO DE VERSIONES p. 22-23



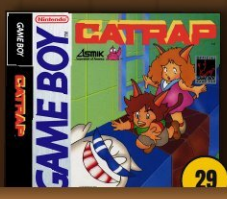
28



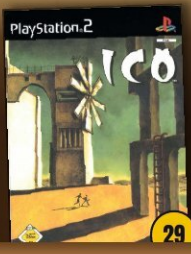
28



28



29



29



29

LISTAS PARA EL FINDE p. 28-29

FICHINES CON CONTROLES RAROS

Uno con reloj de arena, otro con trackball y otro con una ametralladora atornillada al mueble. En la galería te asustaban; en el Batocera los jugás con el joystick de siempre, y si te agarra la manija, en la pág. 20 está cómo enchufar algo más raro.



ARCADE · 1989 · TAITO · 1 O 2 (4 CON DOS MUEBLES ENLAZADOS)

CADASH

Plataformas con alma de RPG, de los primeros en un fichín: subís de nivel, juntás oro, comprás hierbas y magia. Hay cuatro clases (guerrero, mago, sacerdotisa y ninja) y con dos muebles enlazados jugaban cuatro, cada uno con la suya. La trampa es el reloj: el tiempo se acaba y se estira comprando relojes de arena, o sea, con más fichas.

Se olvidó porque las versiones caseras lo recortaron (la de Genesis, de 1992, se quedó sin sacerdotisa ni ninja) y el original no se volvió a vender solo hasta 2023. En el MAME está entero, reloj incluido.



8 NOTA MANIJA

ELEGÍ LA SACERDOTISA
Su hechizo suma un minuto al reloj en este set (medio, en el japonés).

`Arcade › Cadash (World)`



NAOMI · 1999 · SEGA AM2 / SEGA · ARENA DE TIROS

OUTTRIGGER

Shooter de arena en primera persona del equipo de Yu Suzuki, salido en Japón a fines del 99. El mueble se manejaba con una palanca para caminar y un trackball para apuntar: por eso nadie le ponía una ficha. Hay cuatro antiterroristas con armas distintas (o te armás uno) y cada rival que bajás suelta una moneda que vale un punto extra: esconderse en un rincón no paga.

La de Dreamcast sumó mouse, teclado y online para seis, pero llegó en julio de 2001, con la consola ya enterrada por Sega, y en Europa salió sin online.



7 NOTA MANIJA

SIN TRACKBALL
Con el pad se juega, pero apuntar con el stick es otro deporte. Dale dos partidas.

`NAOMI › OutTrigger`



MODEL 2 · 1996 · SEGA AM3 / SEGA · 1 O 2 A LA VEZ

GUNBLADE NY

Sos el artillero de un helicóptero que limpia de robots terroristas Times Square y la sede de la ONU en un 2005 imaginario. No hay pistola: el mueble traía dos ametralladoras M60 montadas sobre un pivote, una por jugador, con balas infinitas. El segundo se suma cuando quiere; tres impactos y afuera.

En junio de 1996 la revista Game Machine lo dio como el mueble dedicado más exitoso del mes en Japón, y aun así no tuvo versión casera hasta el Sega Arcade Hits Pack de Wii, en 2010. Los misiles se bajan a tiros. Corto y salvaje.



7 NOTA MANIJA

CON PISTOLA
La wiki de Batocera avisa que en Model 2 la mira no sigue a la pistola: apagala.

`Model 2 › Gunblade NY`

DISQUETES DEL CAJÓN DE ABAJO

Tres disquetes que pasaron de mano en mano con la etiqueta escrita en birome y que nadie volvió a buscar. Uno es shareware de Apogee, otro un Zelda con martillo y el tercero, una tele entera para manejar.

3½ DS·HD HD



WACKY WHEELS

DOS

1994 · BEAVIS SOFT / APOGEE · 1 O 2 JUGADORES

El Super Mario Kart que los de PC no teníamos. Ocho bichos del zoológico (panda, alce, pelícano, mapache, tiburón, camello, elefante y tigre) arriba de unas cortadoras de pasto, con un piso que rota como el Mode 7 de la Súper y erizos que se juntan en la pista y se le tiran al de adelante.

Hay batalla, el Wacky Shoot-out, y se juega de a dos en pantalla dividida, por módem o con cable serie. Salió en shareware el 17 de octubre de 1994, con críticas para todos los gustos, y volvió en GOG en 2014. Antes, sus autores le habían mandado una demo a Copysoft, que la rechazó y después sacó el Skunny Kart. Hubo acusación de copia, juicio no.



BUSCÁ AL PEZ
Fue el primer juego con un cameo del Dopefish, el pescado bobo que Apogee e id escondían en todos lados.

7 NOTA MANIJA

PC (DOS) › Wacky Wheels

3½ DS·HD HD



GOD OF THUNDER

DOS

1993 · ADEPT SOFTWARE (RON DAVIS) / SOFTWARE CREATIONS · 1 JUGADOR

Thor tiene que recuperar Midgard, que Loki le robó a Odín mientras dormía. Vista desde arriba, pantalla por pantalla, y el martillo que tirás y vuelve solo, rompiendo todo lo que encuentra a la ida y a la vuelta. Computer Gaming World lo comparó con el Zelda, y no es exagerado: hay más acertijo que pelea.

La salud y la magia no se recargan solas: se compran en los pueblos con las joyas que sueltan los bichos (una roja vale diez azules). Y si le pegás a un inocente, Odín te reta. Salió en shareware en tres episodios, el primero gratis, sin una editora grande atrás, y se perdió en el aluvión. Hoy es gratis, y en 2020 Ron Davis liberó el código.



OJO CON LAS PALANCAS
Levantan troncos con punta del piso. Si estás parado arriba, se terminó.

8 NOTA MANIJA

PC (DOS) › God Of Thunder

3½ DS·HD HD



MAD TV

DOS

1991 · RAINBOW ARTS · 1 JUGADOR CONTRA DOS CANALES

Sos el programador de un canal de tele. Armás la grilla del día, comprás películas o producís lo tuyo, vendés la tanda según el rating y peleás con los otros dos canales del mismo edificio, que te sacan las películas de las manos y te sabotean la programación.

Para ganar hay que enamorar a Betty, la del programa cultural del último piso: tapados de piel, anillos y su programa al aire. Pero lo cultural no mide, y si le hacés caso en todo te fundís. Es alemán, salió sólo en Europa con una traducción llena de errores, y en 2001 se liberó gratis. Los fans lo siguen jugando en TVTower, una remake libre.



SIN MOUSE
Se juega con el mouse. En DOSBox Pure, **CONTROLLER 1 TYPE** → **Keyboard + Mouse (Left An.)** y lo movés con el stick.

8 NOTA MANIJA

PC (DOS) › Mad TV

CONTROLES RAROS

Hay juegos que con el joystick son otra cosa: el Point Blank pide una pistola, el Kaboom! una perilla y el Marble Madness una bocha para revolear. La buena noticia es que a casi todo eso la compu lo ve como un mouse: pistolas, trackballs y spinners por USB entran por la misma puerta. Acá va qué conviene tener hoy, cómo se configura en cada sistema y, en la página de al lado, el 3D del Virtual Boy y tres juegos para probar.



GUNCON
La de la Play calcula dónde apuntás con el barrido del tubo. En una tele plana no anda; la que reconoce Batocera es la GunCon 2, de PS2, por USB.



WIIMOTE
La pistola más barata: un control de Wii usado y una barra infrarroja USB. Va por Bluetooth y anda en cualquier tele.



SINDEN
Una camarita en la pistola mira un borde blanco alrededor del juego. Batocera lo dibuja solo. La más precisa para pantalla plana.



PADDLE
La perilla de la 2600. No hace falta conseguir una: el core Stella la pasa al mouse o al stick analógico.



TRACKBALL Y SPINNER
Este es el Trak-Ball de la 5200. Los de hoy, por USB, se ven como mouse; el spinner es un mouse que sólo se mueve para un lado.

PISTOLAS, CARA A CARA

DATOS DE LA WIKI DE BATOCERA · DISTANCIA MÍNIMA, EN VECES EL TAMAÑO DE LA PANTALLA

PISTOLA	CÓMO APUNTA	PRECISIÓN	DISTANCIA	LA POSTA
GunCon 2 (PS2, USB)	Barrido del tubo	★★★★★	0,2 a 1	Sólo tele de tubo por compuesto o componente. En una plana, ni lo intentes.
Sinden	Cámara y borde blanco	★★★★☆	1,5	Cualquier pantalla. Con retroceso o sin. Desde Batocera v35.
Wiimote directo + barra IR	Infrarrojo	★★★☆☆	2,5	Por Bluetooth. Con un Wiimote trucho, activá el servicio `wiimote3rdparty` (v39 o más).
~~Wiimote con DolphinBar~~	La barra hace de mouse	★☆☆☆☆	1,5	Tiembla, no se calibra y la mira es obligatoria. La wiki la da por obsoleta; en RetroPie sirve como mouse.

BATOCERA

ENCHUFAR Y JUGAR, CASI

1. **ENCHUFÁ LA PISTOLA.** Desde la v35 Batocera elige solo el tipo de control cuando detecta una. En las opciones globales de juego quedan `USE GUNS` y `SHOW LIGHTGUN CROSSHAIRS`, por si querés la mira igual. Los juegos de pistola tienen un iconito en la lista.
2. **CALIBRÁ UNA VEZ.** Queda guardado en la pistola. Sinden: mantené izquierda en la cruceta cinco segundos y tirale al centro; apagá el overscan o el zoom de la tele, que si no el borde queda afuera. El borde, el color y el retroceso, en `CONTROLLERS & BLUETOOTH SETTINGS → SINDEN GUN SETTINGS`.
3. **EL WIIMOTE.** Conectalo como cualquier control Bluetooth, mantené `HOME` tres segundos y disparale a los blancos. Tapá con cinta un lado de la barra: anda mejor con un solo LED a la vista. Si no llegás a la esquina, alejate.
4. **EL EMULADOR CORRECTO.** No todos aceptan pistola. En PlayStation: DuckStation, PCSX-ReARMed o SwanStation; el Mednafen (Beetle PSX) sólo con render por software. En fichines, MAME, FBNeo o MAME 2003.
5. **MOUSE, TRACKBALL Y SPINNER.** Para Batocera son mouses. En el MAME de verdad: `ADVANCED GAME OPTIONS` → emulador `MAME` → `ENABLE MOUSE`, y arranca con `-trackball_device mouse` y compañía. Si tenés trackball y spinner a la vez, el número de cada uno puede cambiar entre arranques: la wiki trae un script para fijarlo.
6. **EL PEDAL.** Desde la v40 los pedales USB andan solos: el jugador 1 pisa la tecla C, el 2 la V, el 3 la B y el 4 la N. Para cambiarla, en `batocera.conf`:

```
controllers.pedals1=c # jugador 1
```

RETROPIE

TODO ES UN MOUSE

1. **QUE LA COMPU LO VEA.** Spinner, trackball o pistola tienen que entrar como mouse USB. Probá en la consola, movelo y tienen que aparecer caracteres:

```
cat /dev/input/mice
```

2. **QUÉ MOUSE ES CUÁL.** Lanzá el juego con log detallado desde el Runcommand y buscá los *mouse#* en `/dev/shm/runcommand.log`. Después, en el `retroarch.cfg`:

```
input_player1_mouse_index = "0"
```

3. **FICHINES.** En lr-mame2003 el eje X del mouse es el DIAL (spinner, volante) y X e Y son el TRACKBALL. Dos spinners en una misma plaqueta: `mame2003-plus-dialsharexy = "enabled"`, que apaga el mouse común. AdvanceMAME se configura más fino, pero no acepta punteros absolutos como la DolphinBar.
4. **EL SPINNER GIRA AL REVÉS.** Si lo revoleás rápido y en el juego va para atrás, es el sondeo del USB: sumá `usbhid.mousepoll=2` a `/boot/cmdline.txt`.
5. **LAS OPCIONES DEL CORE.** Adentro del juego, `Hotkey + X` → `Quick Menu` → `Options`. Ahí están los ajustes de cada juego de prueba de la pág. 21. En Batocera, el mismo menú sale con `HOTKEY` + el botón de abajo.
6. **PADDLE EN VEZ DE DIAL.** Hay fichines que no leen el DIAL sino el PADDLE. En AdvanceMAME, por las dudas, mapealo también en `advmame-1.4.rc`:

```
input_map[p1_paddlex] mouse[0,x] mouse[1,x]
```

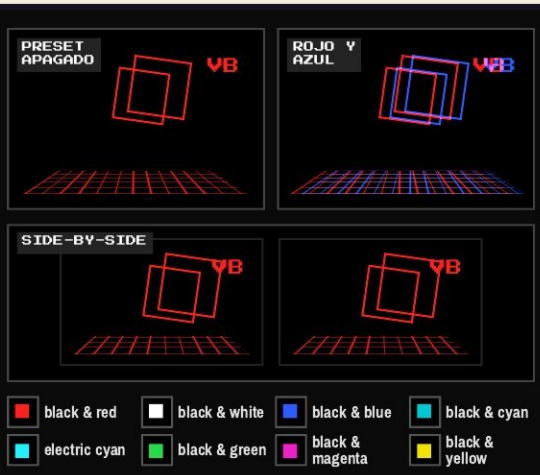
El Virtual Boy se veía en 3D porque cada ojo miraba su propia pantalla. En una tele hay que hacer trampa, y el emulador trae dos.

EL 3D DEL VIRTUAL BOY

ROJO, NEGRO Y EN RELIEVE

CORE BEETLE VB

1. **EL CORE.** Los dos usan Beetle VB: en Batocera figura como `libretro: vb` y en RetroPie como `lr-beetle-vb`. No pide BIOS; las ROMs van en `.vb`, `.zip` o `.7z`.
2. **POR QUÉ LO VES CHATO.** El `3D mode` viene en anaglifo, pero el `Anaglyph preset` viene apagado, y así sale una sola imagen. En Batocera está en las opciones del sistema como `ANAGLYPH PRESET (3D)`; en RetroPie, en `Quick Menu → Options`. Elegí el par de colores de tus anteojos (rojo y azul, rojo y cian, verde y magenta, amarillo y azul) y reiniciá el juego.
3. **PARA UN VISOR.** En `3D mode` elegí `side-by-side`: el ojo izquierdo a la izquierda, el derecho a la derecha, para un casco o un celular en un visor de cartón. `Side-by-side separation` (de 0 a 256 píxeles) las separa hasta que calcen con tus lentes. En Batocera no está en el menú: entrá al Quick Menu con `HOTKEY` + el botón de abajo.
4. **LA PALETA.** En `Palette` (en Batocera, `COLOR PALETTE (2D)`) el rojo y negro es el original; hay siete más. Para jugar en 2D un rato largo, el blanco y negro no tiene nada de malo.
5. **LAS DOS CRUCETAS.** El control tenía dos. `Right analog to digital` pasa la derecha al stick derecho.



Esquemas dibujados, no capturas: así arma cada modo la imagen. La de la izquierda es la de fábrica; la del medio pide anteojos de cartón.

PRUEBA 1 · PISTOLA



PLAYSTATION

1998 · TOSE / NAMCO · 1 A 8 POR TURNOS

POINT BLANK

El fichín de tiro al blanco de Namco, con decenas de pruebas cortas, un modo historia tipo RPG y hasta ocho por turnos. Pedía la GunCon, que se enchufa también al video y apunta con el barrido del tubo: en una tele plana, nada. Por eso hoy se juega con Sinden, Wiimote o mouse. En EE.UU. salió en abril del 98; en Japón se llamó GunBullet.

PROBÁ

En Batocera, con DuckStation, PCSX-ReARMed o SwanStation, enchufar y listo. En Beetle PSX, **Controls** → tipo **Guncon / G-Con 45**, y en Options **Gun Input Mode** en lightgun y la mira en **Gun Cursor**. Ese core, sólo con render por software.

9 NOTA MANIJA

`PlayStation › Point Blank`

PRUEBA 2 · PADDLE



ATARI 2600

1981 · ACTIVISION (LARRY KAPLAN) · 1 O 2 POR TURNOS

KABOOM!

El Bombardero Loco tira bombas cada vez más rápido y vos las atajás con tres baldes de agua. Vendió más de un millón de cartuchos y Kaplan admitió que se copió del Avalanche, un fichín de Atari de 1978. Con la perilla es otro juego: la mano va sola y en diez segundos ya estás enganchado.

PROBÁ

Stella pone los paddles solo, por su base de ROMs. Con mouse, **Paddle mouse sensitivity** (viene en 10); con el stick, **Paddle analog sensitivity** (20) y **deadzone** (15); con la cruceta, **Paddle joypad sensitivity** (3).

8 NOTA MANIJA

`Atari 2600 › Kaboom! (USA)`

PRUEBA 3 · TRACKBALL



ARCADE

1984 · ATARI GAMES (MARK CERNY) · 1 O 2 JUGADORES

MARBLE MADNESS

Una bolita, seis pistas isométricas y el reloj en contra. Fue el primer juego de la placa System 1 y el primero de Atari escrito en C. Se jugaba con trackball (Cerny había pensado uno con motor, que se descartó) y con el pad es una tortura.

PROBÁ

En Batocera, emulador **MAME** y **ENABLE MOUSE**: el MAME arranca con `-trackball_device mouse`. En RetroPie, MAME 2003-Plus lee el mouse o el stick izquierdo; **Mouse Device** en mouse, o en pointer para pantalla táctil.

9 NOTA MANIJA

`Arcade › Marble Madness (set 1)`

ROUND 1 · FIGHT!

FINAL FIGHT: METRO CITY EN TRES CONSOLAS

En la galería era una ficha cada tres minutos y la patota de Mad Gear no se terminaba nunca. Después llegó a casa, y cada versión trajo algo de menos. Las tres están en tu Batocera: las pusimos en la misma calle del primer nivel, una al lado de la otra, y contamos cuántos enemigos te tiran encima.

LADO A LADO · ROUND 1, LA MISMA CALLE



GBA › vuelve Guy, con amigos.



Mega-CD › la patota y el 2P.



Super › Cody contra dos.

1º GBA



2001 · SUN-TEC / CAPCOM · 1-2 JUGADORES (CON CABLE)

FINAL FIGHT ONE

LA QUE PAGÓ LA DEUDA

Salió en mayo de 2001 en Japón y arregla casi todo lo que la de Super hacía mal: vuelven Guy, el Industrial Area de Rolento y las transiciones entre pantallas, y entran más enemigos a la vez. Encima, para desbloquear: colores alternativos y Cody y Guy como en Street Fighter Alpha 3.

Los gráficos son los de la Super, no los del fichín; la música quedó recortada y los retratos de los diálogos nuevos antes de cada jefe son flojísimos.

\+ Los seis niveles y los tres personajes
\- De a dos, sólo con cable link

8 NOTA MANIJA — Game Boy Advance › Final Fight One (USA)

2º MEGA-CD



1993 · A WAVE / SEGA · 1-2 JUGADORES

FINAL FIGHT CD

LA DEL LIVING

La hizo A Wave para Sega, con licencia de Capcom, y recupera lo que le faltaba a la de Super: los tres personajes, el Industrial Area y el modo de a dos simultáneo. Suma la música arreglada en audio de CD, voces en la intro y el final, y un Time Attack que no está en ninguna otra.

Contras: con 64 colores se ve granulada, nunca hay más de cuatro enemigos y las piñas de Cody y Guy salen más lentas. En la americana, Poison y Roxy siguen, pero más tapadas.

\+ Dos joysticks, una tele
\- La paleta lavada del Mega-CD

7 NOTA MANIJA — Mega-CD › Final Fight CD (USA)

3º SUPER NINTENDO



1991 · CAPCOM / CAPCOM · 1 JUGADOR

FINAL FIGHT

LA RECORTADA

Fue de lo primero de la Super Famicom (diciembre de 1990 en Japón) y se nota en lo que le falta: no hay modo de a dos, Guy no está y volaron el Industrial Area. Muestra tres enemigos como mucho, cuando el fichín tiraba nueve o diez, así que agrega paradas y mueve a los enemigos de lugar.

La americana viene censurada: Poison y Roxy son dos hombres (Sid y Billy), no hay alcohol y la silla de ruedas de Belger parece de oficina. Se ve y suena bien; trae poco.

\+ Linda de ver y de escuchar
\- Solo, sin Guy y con un nivel menos

5 NOTA MANIJA — Super Nintendo › Final Fight (USA)

CARA A CARA	GBA	MEGA-CD	SUPER
SALIÓ EN JAPÓN	Mayo 2001	Abril 1993	Dic. 1990
PERSONAJES	Cody, Guy, Haggar	Cody, Guy, Haggar	Cody y Haggar
INDUSTRIAL AREA	Sí	Sí	No
DE A DOS	Por cable link	Sí, en la tele	No
ENEMIGOS A LA VEZ	Más que la Super	Hasta 4	Hasta 3
MÚSICA	Recortada	Arreglada, en CD	Chip de la Super
CENSURA (USA)	Sid y Billy	Poison y Roxy, tapadas	Sid y Billy
NOTA MANIJA	8	7	5

VEREDICTO

GANA LA QUE LLEGÓ DIEZ AÑOS TARDE

Para jugar solo, Final Fight One, la más completa. ¿Viene alguien al sillón? Manda el Mega-CD: segundo joystick y listo.

La de Super, para ver qué se podía en el 90.

1º GBA 2º Mega-CD 3º SNES

DUELO DE VERSIONES

Un físico pelirrojo, un experimento que sale mal y una pileta en otro planeta. Eric Chahi lo hizo casi solo, en Amiga, y llegó a consolas con otro nombre y con retoques. Para compararlas sin trampa elegimos la misma pantalla en las tres: la de la bestia mirándote desde la roca. Mirá el cielo.

ROUND 2 · FIGHT!

OUT OF THIS WORLD: EL OTRO MUNDO, TRES VECES

1º



Super › el azul de verdad

SUPER NINTENDO 1992 · DELPHINE SOFTWARE / INTERPLAY (REBECCA HEINEMAN) · 1 JUGADOR

OUT OF THIS WORLD *LA AZUL*

La programó Rebecca Heineman, que según ella hizo los polígonos por software porque Interplay no quiso pagar un chip Super FX. La de mejor imagen y sonido, con el azul melancólico de los fondos. Como las otras de consola, suma música durante el juego (Chahi peleó para salvar la de Jean-François Freitas en la intro), un guardia más en la cárcel y chorros de vapor mortales en los conductos.

La contra: Nintendo of America hizo sacar todo lo que pareciera sangre (la baba rosada de los bichos pasó a verde) y achicar tres píxeles la raya del trasero de las extraterrestres del baño.

\+ El azul y el sonido - Censurada, píxel por píxel

9 NOTA MANIJA Super Nintendo › Out of This World (USA)

2º



Mega Drive › la misma, lavada

MEGA DRIVE 1993 · DELPHINE SOFTWARE / INTERPLAY; EN EE.UU., VIRGIN GAMES · 1 JUGADOR

OUT OF THIS WORLD *LA SIN TIJERA*

Port de Interplay que en Estados Unidos editó Virgin Games, en marzo de 1993. Mismo contenido y misma dificultad aumentada que la de Super; la música del juego son arreglos de la de Super firmados por Tommy Tallarico junto a Freitas.

Pierde en lo técnico: menos colores y más claros, que le borran el azul (mirá la captura: la misma pantalla, desteñida), y peor sonido. Según Chahi, los recortes de sangre y desnudo los pidió Nintendo of America: si la tijera te molesta, ésta es la alternativa.

\+ Sin los recortes de Nintendo - Colores y sonido de segunda

7 NOTA MANIJA Mega Drive › Out of This World (USA)

3º



3DO › fondo pintado a mano

3DO 1994 · INTERPLAY PRODUCTIONS / INTERPLAY PRODUCTIONS · 1 JUGADOR

OUT OF THIS WORLD *LA PINTADA*

Interplay la hizo sin Chahi, que estaba con Heart of Darkness. Cambia los fondos por mapas de bits pintados, muy detallados, sobre los que los personajes de polígonos quedan chatos y despegados, como figuritas pegadas en un cuadro. Y música nueva, desde el CD.

De yapa: al final, un pedazo de la intro de Heart of the Alien, la secuela que salió sólo en Mega-CD; algunas copias traen el minijuego Stalactites y hay un huevo de pascua con Rebecca Heineman decapitada. Chahi dice que los fondos le restan.

\+ La más vistosa - La que más se aleja del original

6 NOTA MANIJA 3DO › Out of this World (USA)

VEREDICTO

GANA LA SUPER, CON TIJERA Y TODO

Aun censurada, la de Heineman es la que mejor conserva lo que Chahi dibujó. Si la tijera te molesta, la de Mega Drive tiene todo, pero desteñido. La de 3DO, para cuando ya la terminaste y querés verla con otros ojos.

1º SNES 2º MD 3º 3DO

CARA A CARA	SUPER	MEGA DRIVE	3DO
SALIÓ (EE.UU.)	1992	Marzo 1993	Febrero 1994
EL PORT	Rebecca Heineman	Interplay	Interplay, sin Chahi
FONDOS	Polígonos, azul pleno	Polígonos, más claros	Pintados a mano
MÚSICA JUGANDO	Sí	Arreglos de Tallarico y Freitas	Nueva, desde el CD
SANGRE Y DESNUDO	Recortados	Sin los recortes	—
EXTRAS	Guardia y vapor nuevos	Los de la Super	Intro de Heart of the Alien
NOTA MANIJA	9	7	6

25 AÑOS DESPUÉS

LOS PIBES DEL CIBER

EPISODIO 4: TODO ROJO

NACHO "TINTA" FERREYRA
GUION Y DIBUJO









MANUAL DE USO: EL VIRTUAL BOY EN EL LIVING

Diez reglas de la redacción, que lo probó entera y todavía parpadea en rojo.

1. Se juega en la mesa, agachado como relojero.
2. Si el juego te ofrece la pausa, aceptala.
3. Todo rojo: no está roto. Era el LED más barato.
4. Seis pilas AA, atrás del joystick. De las buenas.
5. Dos crucetas en el joystick: una por pulgar.
6. ¿Ves doble? Perillas de foco y de distancia de ojos.
7. Prometieron un arnés para jugar parado. Nunca salió.
8. En el Batocera: anteojitos rojo y azul, y tele grande.
9. Se presta sin drama: vuelve a los diez minutos.
10. ¿Que lo tenía de pibe? Preguntale quién se lo trajo.

TEST · DIAGRAMA DE FLUJO

¿JUGÁS O CONFIGURÁS?

Veintiún mil juegos, una noche y un sillón. Poné el dedo en el inicio, contestá con la verdad y mirá dónde terminás. Mañana capaz que sos otro: el diagrama no juzga, la redacción sí.

VALE UNA SOLA PASADA. SIN REBOBINAR.

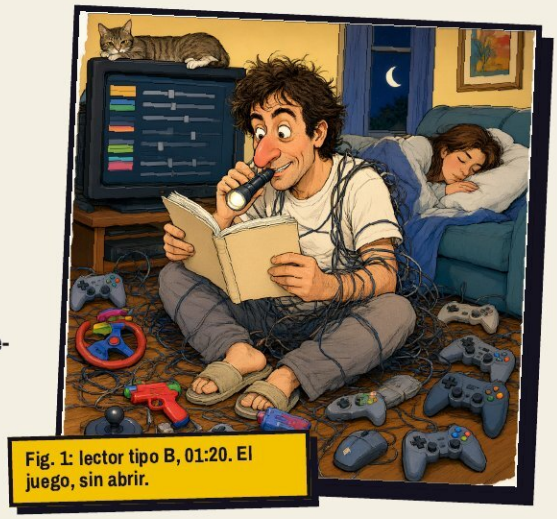


Fig. 1: lector tipo B, 01:20. El juego, sin abrir.

INICIO Martes, 22:30. Cenaste, lavaste los platos y prendiste el Batocera.

¿SABÉS QUÉ VAS A JUGAR?

SÍ → **¿ES EL MISMO DE SIEMPRE?**

- SÍ → **A · EL FIEL**
  Una hora al de siempre, el mismo nivel, el mismo atajo. Sos feliz y no lo sabés.
  PRONÓSTICO *MAÑANA, IGUAL.*
- NO → Es uno nuevo. **¿LO CONFIGURÁS ANTES DE PROBARLO?**
  - SÍ → **B · EL INGENIERO**
    A la 1:20 tenés los botones perfectos, el shader calibrado y el juego sin abrir. Mañana sí, seguro.
    PRONÓSTICO *INSOMNIO CON BOTONES.*
  - NO → **C · EL QUE JUGÓ**
    ¡Jugaste! Así nomás, con el joystick como vino. Según nuestra encuesta, llega acá uno de cada veinte.
    PRONÓSTICO *LO CONTÁS EN EL ASADO.*

NO → **¿APRETÁS «JUEGO AL AZAR»?**

- NO → **D · EL LECTOR**
  Abrís esta revista en la página 6 y elegís una joya oculta. Gran decisión. De nada.
  PRONÓSTICO *LECTOR EJEMPLAR.*
- SÍ → Te tocó un mahjong japonés. **¿LO JUGÁS IGUAL?**
  - SÍ → **E · EL AVENTURERO**
    A las dos horas entendés las reglas. Joya oculta descubierta: mandala a la Casilla 4498.
    PRONÓSTICO *MONOTEMA POR UN MES.*
  - NO → **F · EL TAHÚR**
    Tirás otra vez. Y otra. A la tirada 37 te dormís en el menú, con el joystick en la mano.
    PRONÓSTICO *TORTÍCOLIS.*

DÓNDE TERMINÓ LA REDACCIÓN

Encuesta interna de un martes cualquiera. Nadie mintió (eso dicen).

- **F · MARTÍN LEDESMA** — Tirada 41. Récord de la casa y de la familia.
- **C · CAMILA FERRARO** — La única que jugó. Dice que no tiene mérito.
- **B · LAUTARO "LAG" ORTIZ** — Midió el input lag de los once joysticks. Otra vez.
- **A · NACHO "TINTA" FERREYRA** — El de siempre, desde 1998. Ni mira el menú.
- **E · HERNÁN KOWALSKI** — El mahjong. Ahora no habla de otra cosa.
- **— · ANA MARÍA VIDAL** — Corrigió el diagrama, le puso tilde a «SÍ» y se fue a dormir.

HACÉ LUGAR EN EL SILLÓN

Seis juegos para no jugar solo, con la cuenta hecha: arriba de cada uno dice cuántos joysticks enchufar al Batocera y qué pedía la consola de verdad, donde un adaptador para cuatro era regalo de cumpleaños.

2 JOYSTICKS A LA VEZ

EN LA NES: los dos puertos de fábrica, sin adaptador.



NES

1988 · TAITO / TAITO · 1-2 JUGADORES

BUBBLE BOBBLE

IDEAL CON *TU PAREJA*

Bub y Bob, dos dinosaurios, encierran bichos en burbujas y las revientan de un cabezazo. Cien pantallas fijas, frutas que dan puntos y unas rondas secretas para el que sabe buscar. Fukio Mitsuji diseñó el fichín en 1986 pensando en parejas: si lo terminás solo, el juego te avisa que ese no es el final de verdad y te pide que vuelvas con un amigo. El final bueno es para dos, y no hay vuelta que darle. La música de la primera pantalla se te va a quedar pegada una semana.

La versión de NES salió primero en el Famicom Disk System, en octubre de 1987, y trae passwords. En el Batocera casi no hacen falta: guardás estado y a otra cosa.

EN EL BATOCERA Juegan a la vez, no por turnos. Enchufen los dos joysticks antes de arrancar.

9 NOTA MANIJA

`NES › Bubble Bobble (USA)`

4 JOYSTICKS A LA VEZ

EN LA MEGA: adaptador para cuatro; aceptaba el Team Player de Sega y el 4 Way Play de EA.



MEGA DRIVE

1993 · M2 / TENGEN · 1-4 JUGADORES

GAUNTLET IV

IDEAL CON *LOS DEL CIBER*

Guerrero, valquiria, mago y elfo, los cuatro del fichín de Atari, bajando a laberintos donde los fantasmas no paran de salir de los generadores hasta que alguien los rompe. La pelea de verdad es por la comida: el que agarra el pollo cuando al otro le queda un hilo de vida no tiene perdón.

Además del modo Arcade trae Quest, con niveles de personaje y compras; Battle, todos contra todos en arenas; y Record. Mean Machines le dio 94%, y lo merece. Con cuatro en el sillón es un quilombo hermoso; con dos, igual rinde. Y cuidado con disparar: los tiros propios rompen la comida.

EN EL BATOCERA Con dos anda solo. Para el tercero y el cuarto, en el menú de RetroArch (Controles › Puerto 1) elegí un tipo "MD Joypad + 4-WayPlay" o "+ Teamplayer".

8 NOTA MANIJA

`Mega Drive › Gauntlet IV (USA, Europe)`

4 JOYSTICKS A LA VEZ

EN LA N64: cuatro puertos de fábrica; si faltan jugadores, la máquina completa.



NINTENDO 64

1999 · HUDSON SOFT / NINTENDO · 1-4 JUGADORES

MARIO PARTY

IDEAL CON *LA FAMILIA*

Un juego de tablero con dados, monedas y estrellas, donde cada vuelta termina en uno de sus 50 minijuegos: todos contra todos, dos contra dos o uno contra tres. Se puede jugar con la máquina, pero la gracia es que se rompan amistades en vivo, en el living. Las estrellas cambian de mano hasta el último turno, así que el que va ganando nunca está tranquilo.

Salió en Japón en diciembre de 1998 y en América en febrero del 99. Tiene antecedente médico: los minijuegos de girar el stick a toda velocidad dejaron palmas peladas, hubo unas 90 quejas por ampollas ante el fiscal de Nueva York y Nintendo terminó ofreciendo guantes.

EN EL BATOCERA Cuatro joysticks y listo. Los analógicos de hoy son más blandos, pero no lo giren con la palma.

8 NOTA MANIJA

`Nintendo 64 › Mario Party (USA)`

Y SI CAEN LOS PRIMOS

Un kart para dos, un rol para tres y unos muñequitos que aguantan a cualquiera. La consola de verdad cobraba peaje por cada jugador de más; en el Batocera, un joystick USB sale lo que una pizza.

2 JOYSTICKS A LA VEZ

EN LA PS2: los dos puertos de fábrica; no hace falta multitap.



PLAYSTATION 2

2005 · TRAVELLER'S TALES / EIDOS INTERACTIVE · 1-2 JUGADORES

LEGO STAR WARS

IDEAL CON *UN PIBE DE 7*

Los episodios I a III contados con muñequitos de LEGO, a puro gesto y golpe de sable. Se juega de a dos en la misma pantalla y el segundo entra y sale cuando quiere: mientras no está, la máquina maneja al compañero. Los puzzles piden combinar a los personajes (uno salta, otro usa la Fuerza, el droide abre puertas) y todo lo que rompés larga piezas.

Si te matan, perdés unas piezas y seguís; nadie se queda afuera. Por eso es el ideal para jugar con alguien que nunca agarra un joystick, o con un chico que todavía no sabe leer los menús. Para el adulto que lo acompaña, la gracia es ver la saga en miniatura y con chistes.

EN EL BATOCERA Dos joysticks en PCSX2. El segundo aprieta Start y entra en cualquier momento.

8 NOTA MANIJA

```
PlayStation 2 › LEGO Star
Wars - The Video Game
```

4 JOYSTICKS A LA VEZ

EN LA GAMECUBE: cuatro puertos de fábrica; por LAN, hasta 16.



GAMECUBE

2003 · NINTENDO EAD / NINTENDO · 1-4 JUGADORES

MARIO KART: DOUBLE DASH!!

IDEAL CON *TU HERMANO*

La vuelta de tuerca de la saga: dos personajes por kart, uno maneja y el de atrás tira los ítems, y se cambian de lugar en plena carrera. De ahí sale el mejor invento del juego: el Grand Prix en cooperativo, dos en el mismo kart, uno con el volante y el otro con las cáscaras. Se discute más que en un rally.

Hasta cuatro en todos los modos menos contrarreloj, y con varias GameCube y el adaptador de banda ancha llegaba a 16 por LAN, cosa que casi nadie armó nunca. Tiene 87 en Metacritic y casi siete millones vendidos.

EN EL BATOCERA Cuatro joysticks en Dolphin. Para manejar de a dos el mismo kart, elijan el modo cooperativo al armar la partida.

9 NOTA MANIJA

```
GameCube › Mario Kart -
Double Dash !!
```

3 JOYSTICKS A LA VEZ

EN LA SUPER: el segundo, de fábrica; el tercero pedía el Super Multitap.



SUPER NINTENDO

1993 · SQUARE / SQUARE SOFT · 1-3 JUGADORES

SECRET OF MANA

IDEAL CON *DOS FIELES*

Un rol de acción con un chico, una chica y un duende, y lo raro para la época: los tres pueden ser personas. Cada uno maneja a uno del grupo y entra o sale cuando quiere; si no hay nadie, lo maneja la máquina. Se pelea en tiempo real y un anillo de menús congela la acción para elegir magia, armas o ítems.

Es largo, así que conviene armar el grupo para varias noches y que nadie avance sin los otros. En Japón se llamó *Seiken Densetsu 2* y salió en agosto de 1993. La música, de Hiroki Kikuta, sola ya vale el cartucho.

Guardá estado al cortar: si una noche falta el tercero, la máquina le cuida el lugar.

EN EL BATOCERA Dos andan solos. Para el tercero, en el menú de RetroArch poné el puerto 2 como "Multitap".

9 NOTA MANIJA

```
Super Nintendo › Secret of
Mana (USA)
```

EL FINDE, RESUELTO

Seis situaciones de fin de semana y el juego justo para cada una. No hace falta leer todo: buscá la tuya, cerrá la revista y prendé el Batocera, que el menú de 21.000 juegos no te va a ayudar.



PIDE: el pulgar derecho y nada más

Situación

Domingo con resaca, tirado en el sillón

POKÉMON SNAP — NINTENDO 64

1999 · HAL LABORATORY / NINTENDO · 1 JUGADOR

No hay que manejar ni pelear: el carrito Zero-One va solo por los rieles y vos sacás fotos, hasta 60 por recorrido, a 63 Pokémon en siete escenarios, de la playa al volcán. Al final el profesor Oak puntúa cada foto por tamaño, pose y encuadre, y te va dando manzanas, Pester Balls y una flauta para volver a los mismos niveles y hacer salir a los que faltaban. Cero estrés, mucho color, y la cabeza no tiene que hacer nada. En Japón salió en marzo de 1999; en Estados Unidos, en julio.

8 NOTA MANIJA — Nintendo 64 › Pokemon Snap (USA)

Situación

Para el amigo que dice que los juegos de antes eran fáciles

NINJA GAIDEN — NES

1989 · TECMO / TECMO · 1 JUGADOR

Seis actos, 20 niveles, pájaros que te tiran a los pozos y enemigos que reaparecen apenas retrocedés. Los continues son infinitos, pero si perdés con cualquiera de los tres últimos jefes te manda al principio del Acto 6: era un bug y Tecmo lo dejó a propósito. El director, Hideo Yoshizawa, contó que en la empresa creían que "el usuario tira un juego si no es lo bastante difícil". En 1994 EGM lo puso cuarto entre los más difíciles de la historia. Dale el joystick al amigo y sentate a mirar.

9 NOTA MANIJA — NES › Ninja Gaiden (USA)



PIDE: humildad (y nada de guardar estado)



PIDE: un joystick que rote y manos sin grasa

Situación

En el asado, mientras se hace el fuego

CRAZY TAXI — DREAMCAST

2000 · HITMAKER / SEGA · 1 JUGADOR

Se entiende en diez segundos: levantás un pasajero, seguís la flecha verde y lo dejás donde va, cuanto antes mejor. La de Dreamcast deja elegir turnos de 3, 5 o 10 minutos además de las reglas del fichín, así que el joystick rota solo: cada uno hace lo suyo mientras el asador da vuelta las brasas, y gana el que junta más plata. Suenan The Offspring y Bad Religion. Salió en arcades en 1999, la de Dreamcast suma un segundo mapa y los minijuegos de Crazy Box, y en Estados Unidos vendió más de 1,1 millones.

8 NOTA MANIJA — Dreamcast › Crazy Taxi

Y UNO PARA CADA HUMOR

Tres más, para el ánimo que traigas: con ganas de pensar, con frío o con ganas de que se entere toda la cuadra. Si no te identificás con ninguna, volvé a la página anterior.

Situación

Para sentirte un genio (y deshacer cuando la pifiás)

CATRAP GAME BOY

1990 · ASK KODANSHA / ASMIK · 1 JUGADOR

Cien pantallas de mover bloques y escaleras hasta patear a todos los monstruos fuera de la pantalla. Lo genial es un botón que rebobina tus movimientos paso a paso cuando te encerraste solo, así que se prueba sin miedo hasta dar con la solución. Destructoid le reconoce ese "rebobinado" mucho antes que *Prince of Persia: The Sands of Time* o *Braid*. Nació en 1985 como un programa en BASIC de Yutaka Isokawa para la computadora Sharp MZ-700, trae editor de niveles y en Japón se llamó *Pitman*.

8 NOTA MANIJA Game Boy › Catrap (USA)



PIDE: un café y paciencia de ajedrecista



PIDE: estufa, frazada y la luz apagada

Situación

Tarde de invierno con estufa y frazada

ICO PLAYSTATION 2

2001 · SCE JAPAN STUDIO (TEAM ICO) / SONY · 1 JUGADOR

Un chico con cuernos y Yorda, una chica a la que tenés que llevar de la mano para escapar de un castillo enorme y vacío. Casi no hay diálogo ni nada escrito en pantalla, y en muchas partes no suena música: el viento y los pasos. Para guardar, los dos se sientan en un banco de piedra. Dura entre siete y diez horas, o sea, una o dos tardes de frío. Fumito Ueda lo diseñó "por sustracción", vendió poco (unas 700.000 copias hasta 2009) y se volvió de culto. En Estados Unidos salió en septiembre de 2001; en Japón, en diciembre.

10 NOTA MANIJA PlayStation 2 › Ico

Situación

Con los parlantes al palo

STREETS OF RAGE 2 MEGA DRIVE

1992 · ANCIENT / SEGA · 1-2 JUGADORES

La pelea es de las mejores, pero acá va por la música. Yuzo Koshiro la compuso (con tres temas de Motohiro Kawashima) en una vieja NEC PC-8801 con un lenguaje de programación musical propio, y la llenó de house, techno y breakbeat que salen del chip FM de la Mega Drive desde "Go Straight", el tema del primer nivel. Gustó tanto que a Koshiro lo invitaban a pasarla en boliches, y en 1993 la revista Electronic Games la contó entre las mejores bandas sonoras que había escuchado. Enchufá el Batocera al equipo de música, no a los parlantitos de la tele.

9 NOTA MANIJA Mega Drive › Streets of Rage 2 (USA)



PIDE: vecinos comprensivos

GAME BOY · PLAYSTATION 2 · MEGA DRIVE

PRÓXIMO NÚMERO

EL FICHÍN, EN EL LIVING

Nº 5



SE VIENE EL Nº 5

LA CONSOLA DEL MES

NEO GEO AES: EL FICHÍN EN TU CASA, AL PRECIO DE UN AUTO

Los mismos juegos de las máquinas de la galería, en una consola que en Estados Unidos salió a 649,99 dólares, con cartuchos de 200 para arriba. Quién la tuvo, qué jugar y por qué era el sueño del pibe que gastaba las fichas de la semana en un sábado.

MANUAL: NETPLAY
De a dos a distancia: vos en Lanús, tu amigo en Córdoba, el mismo fichín. Qué configurar y cómo no pelearse por el lag.

MÁS FIASCOS
Seis nuevos, con nombre, apellido y su historia.

MÁS JOYAS
Doce que se te pasaron, de consolas que no repetimos.

Y LO DE SIEMPRE
Otro duelo, la estantería en el póster, los pibes del ciber y el finde.

CARTAS DE LECTORES: SUS JOYAS

LITTLE NEMO: THE DREAM MASTER (1990). Lo alquilé por la caja y no lo devolví en una semana. Le das caramelos a los bichos y te dejan subirte: la rana salta, el topo cava, el gorila pega. Difícil y hermoso.

Gisela Romano · Bahía Blanca

NES › Little Nemo - The Dream Master (USA)

Camila: Te debemos la abeja, que vuela. Y el recargo del videoclub lo pagás vos.

WILD GUNS (1994). Tiro al blanco del Lejano Oeste con robots: movés al vaquero y la mira a la vez. Lo jugamos de a dos con mi hija de 12 y me gana siempre.

Darío Quiroga · San Miguel de Tucumán

Super Nintendo › Wild Guns (USA)

Lag: Una pistola de luz que no necesita pistola. Justo para este número.

RISTAR (1995). Lo hizo Sonic Team y pasó de largo. Una estrella con brazos que se estiran: agarra a los bichos y les da un cabezazo. Colores que la Mega Drive no tenía derecho a mostrar.

Mariela Ponce · Paraná

Mega Drive › Ristar (USA, Europe)

Tomás: Estiran casi tanto como la paciencia de Ana María con el "PS1".

¡MANDANOS TU JOYA!

Un juego escondido en tu Batocera o un fiasco que terminaste por orgullo: contanos cuál y por qué. Los mejores salen acá, con tu nombre o tu apodo del fichín.

JUEGO _____ SISTEMA _____

ARCHIVO (como figura en tu colección) _____

¿JOYA O FIASCO? _____ POR QUÉ _____

NOMBRE O APODO _____ CIUDAD _____

› joyas@retromanija.com.ar
› Casilla de Correo 4498 · (1000) 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* *(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.

¿TE FALTA LA PRIMERA TANDA?

Los tres primeros números siguen en el kiosco de siempre. Son de colección.

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

BAULERAS Y GUARDAMUEBLES · LA PATERNAL

BAULERA CONTINUE

CONTINUE? 9



Mariano y Vero: 214 cajas, una baulera de 4 m² y la paz del hogar.

TU COLECCIÓN NO ENTRA MÁS EN EL PLACARD. TU PAREJA YA TE LO DIJO.

- **DE 1 A 12 M²** · pagás por mes y te agrandás cuando el lote del remate te gana.
- **SECA Y VENTILADA** · las cajas de cartón y los manuales no se ondulan.
- **ABIERTO DE 7 A 23** · todos los días, con tu código. Sin pedirle la llave a nadie.
- **CAJAS Y PLÁSTICO BURBUJA** · a precio de costo, para que nada viaje pelado.

WHATSAPP · VISITAS SIN CITA
11 3092-5517
Av. Warnes 1870 · @bauleracontinue

MARQUERÍA · MARCOS A MEDIDA · ALMAGRO · DESDE 1964

BASTIDOR

¿EL PÓSTER DEL MEDIO SIGUE PEGADO CON CINTA? MERECE UN MARCO.

Don Aldo enmarca desde que los afiches de cine se colgaban en el video-club. Le traés el póster, la caja del cartucho o el diploma de la primaria y lo hace como si fuera un Quinquela. Y si es el póster de esta revista, antes lo plancha: ni rastro de los ganchos de la abrochadora.



PÓSTERS
Marco liso negro o de madera, con vidrio antirreflejo y fondo libre de ácido.

CAJA PROFUNDA
Para el cartucho con su caja y su manual, uno al lado del otro, como en la vidriera.

AL TOQUE
Medidas estándar en el día. A medida, en una semana.

11 4862-3051
Gascón 1240, Almagro · lunes a sábados de 9 a 18

Mostrá esta revista y el vidrio va de regalo.

PARA LA PARTIDA QUE NO TERMINA NUNCA

UNO POR CADA VIDA. Y NINGUNO PARA CONVIDAR.



TRES VIDAS

ALFAJOR TRIPLE. TRES TAPITAS, DOS CAPAS DE DULCE DE LECHE.

CUANDO SE TE VA LA ÚLTIMA

El jefe final te sacó la tercera vida y el Batocera te pregunta si querés seguir. Antes de apretar Start, comete la tercera tapita. Después, sí, de vuelta al primer nivel.

Contiene gluten y leche. Elaborado en Florencio Varela, provincia de Buenos Aires. Atención al consumidor: 11 4255-0918 · @tresvidas.alfajor