32 PÁGINAS + PÓSTER: LA ESTANTERÍA DEL Nº 5 — PARA EL QUE TIENE 21.000 JUEGOS Y NO SABE QUÉ JUGAR

RETRO MANIJA

Nº 5 · DE COLECCIÓN

NÚMERO Nº5
INSERT COIN EN EL LIVING



MAX 330 MEGA · PRO-GEAR SPEC

METAL SLUG: CADA SPRITE DIBUJADO A MANO Y UN HELICÓPTERO QUE NO TE DEJA EN PAZ

MANUAL BATOCERA / RETROPIE

NETPLAY: DE A DOS, A DISTANCIA



Vos en tu casa, tu amigo en la suya y el mismo juego. Cómo se configura y cómo se pelea el lag.

FIASCOS · SEIS

DRIV3R Y EL 9 SOSPECHOSO



Y Viernes 13, Land of the Babes, Sonic Shuffle, Bio F.R.E.A.K.S. y el Superman de GameCube.

¡Ojo!

JOYAS OCULTAS · 12 JUEGOS

LO QUE NADIE TE RECOMENDÓ

Wild Guns, Blast Corps, Pulseman, Drill Dozer, Crystalis, Muramasa y seis más.

LA CONSOLA DEL MES

NEO GEO AES: EL FICHÍN EN TU CASA

GOLD SYSTEM, 1991
US$ 649,99

Los mismos juegos de la máquina de la galería, en el living y al precio de un auto usado. La historia de la consola más cara del barrio y sus tres esenciales: Metal Slug, The King of Fighters '98 y Samurai Shodown II.



DUELO DE VERSIONES

FATAL FURY SPECIAL Y SAMURAI SHODOWN

SNK fuera de la Neo Geo: cuál bajar y cuál borrar.

ÉXITOS CON HISTORIA

CÓMO SE HICIERON

Mario Bros. 3, Donkey Kong Country, Final Fantasy VII, Ocarina of Time, Sonic Adventure y Devil May Cry.

CONSOLAS RARAS

LAS QUE NADIE TUVO

Astrocade, VC 4000, Super Cassette Vision, PV-1000, Neo Geo CD y 64DD.

ARCADE Y PC OLVIDADOS

FICHÍN Y DISQUETE

Metamorphic Force, Geomatrix, Ocean Hunter, Jazz Jackrabbit, Duke Nukem II y Prehistorik 2.

PÓSTER: LA ESTANTERÍA DEL Nº 5 — DE A DOS: CONTRA, SMASH BROS. MELEE Y MARIO KART WII — Y MANDANOS TU JOYA

KINESIOLOGÍA Y REHABILITACIÓN · FLORES · DESDE 1999

LIC. PAULA ITURBE Y EQUIPO



KINESIO MEDIALUNA

¿TIRÁS LA MEDIALUNA Y TE CRUJE LA MUÑECA? VENÍ ANTES DE LA REVANCHA.

Veinte años sin agarrar una palanca y de golpe, con la Neo Geo del Batocera, una tarde entera de Samurai Shodown. Al otro día no podés ni cebar un mate. Te atendemos el pulgar, la muñeca, el codo y la espalda que dejaste hundida en el sillón.

PULGAR Y MUÑECA
La tendinitis del pulgar que antes era de las lavanderas y ahora es de los que juegan con cruceta.

CODO Y HOMBRO
El codo de tenista, aunque la raqueta más cerca que tuviste sea la del Windjammers.

ESPALDA Y CERVICALES
Para el que juega encorvado sobre la mesa ratona hasta las tres de la mañana.

ERGONOMÍA A DOMICILIO
Vamos a tu casa y te decimos a qué altura va la tele, la silla y el codo.



DIEZ MINUTOS ANTES DE JUGAR
Te armamos la rutina de entrada en calor para las manos y te llevás la masilla de regalo en la primera sesión.

1ª EVALUACIÓN SIN CARGO
MOSTRANDO ESTA REVISTA

TURNOS POR TELÉFONO Y WHATSAPP

11 4637-2185

KINESIO MEDIALUNA · Av. Rivadavia 7140, 1º B, Flores
A una cuadra de la plaza · @kinesiomedialuna

HORARIO
Lunes a viernes de 8 a 20 · sábados de 9 a 13

OBRAS SOCIALES Y PREPAGAS
Atendemos la mayoría, con orden médica y credencial.

Este aviso no reemplaza la consulta médica. Si te duele, pará de jugar: el juego te espera, la muñeca no.

EN ESTE Nº

PÁG.

4 LA CONSOLA DEL MES: NEO GEO AES
El fichín en tu casa, al precio de un auto usado. Y sus tres esenciales: Metal Slug, The King of Fighters '98 y Samurai Shodown II.

6 JOYAS OCULTAS
Wild Guns, Blast Corps, Rhapsody, Pulseman, Drill Dozer y Odin Sphere.

8 ÉXITOS CON HISTORIA
Super Mario Bros. 3, Donkey Kong Country, Final Fantasy VII, Ocarina of Time, Sonic Adventure y Devil May Cry: cómo se hicieron.

10 FIASCOS
Viernes 13, Duke Nukem: Land of the Babes, Sonic Shuffle, Bio F.R.E.A.K.S., Superman: Shadow of Apokolips y Driv3r.

12 JOYAS OCULTAS II
Lunar: The Silver Star, Crystalis, Metroid II, Pikmin, Muramasa y Jet Set Radio Future.

14 CONSOLAS RARAS
Astrocade, Interton VC 4000, Super Cassette Vision, Casio PV-1000, Neo Geo CD y 64DD.

16 PÓSTER: LA ESTANTERÍA DEL Nº 5
Las cajas de todos los juegos del número, para colgar.

18 ARCADE Y PC OLVIDADOS
Metamorphic Force, Heavy Metal: Geomatrix, The Ocean Hunter, Jazz Jackrabbit, Duke Nukem II y Prehistorik 2.

20 MANUAL BATOCERA / RETROPIE
Netplay: de a dos a distancia, latencia, rollback y puertos. Para probarlo: Windjammers, Tetris Attack y Mean Bean Machine.

22 DUELO DE VERSIONES
Fatal Fury Special en Súper Nintendo, Mega-CD y Game Gear. Samurai Shodown en Mega Drive, 3DO y Game Boy.

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

25 HUMOR
Bingo del grupo retro: tachá las frases que se dicen siempre en el chat.

26 DE A DOS (O DE A CUATRO)
Contra, Smash Bros. Melee, Sunset Riders, Crash Team Racing, Marvel vs. Capcom 2 y Mario Kart Wii.

28 LISTAS PARA EL FINDE
De Advance Wars para el que se cree estratega a Luigi's Mansion con tormenta y las luces apagadas.

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

EDITORIAL



Prueba de netplay: Lag en Lanús, Julieta en Córdoba y una partida de Windjammers en el medio. Ganó ella. Las cinco.

DE A DOS, A 700 KILÓMETROS

Este número mete en el living la consola que tenía un fichín adentro, y te enseña a jugar con el de al lado aunque el de al lado viva en otra provincia.

En la galería, la Neo Geo era el mueble de varios juegos: Metal Slug, un King of Fighters y alguno más, y se cambiaba con un botón. Se jugaba de a dos. El que perdía ponía otra ficha y pedía la revancha. Ahí aprendimos casi todo: la chicana, el "dale, la última" y a perder sin revolear el joystick.

La AES era esa misma máquina para la casa, con los mismos juegos en cartuchos enormes. En Estados Unidos salió a 649,99 dólares con dos joysticks y un juego, y cada cartucho arrancaba en 200. En Japón, al principio, sólo se alquilaba a hoteles y bares. Acá era una leyenda: siempre había uno que juraba que un compañero del colegio la tenía, y nadie la vio nunca.

Hoy entra entera en el Batocera con el neogeo.zip en la carpeta de BIOS (la consola del mes, pág. 4). Lo que no entra es el de al lado. Los que jugábamos juntos estamos desparramados: uno en Córdoba, otro en Madrid, otro en Ituzaingó con tres hijos y sin tiempo.

Para eso es el manual de la pág. 20. RetroArch manda los controles por internet y los dos ven el mismo juego. Hay lag, claro, y hay trucos para que no se note: los explicamos. Lo probamos con Windjammers, Mean Bean Machine y Tetris Attack, y la redacción terminó gritándose por WhatsApp como en la galería.

OJO: el netplay no arregla al que se va enojado. Se desconecta, igual que antes se iba con la ficha en el bolsillo.



Un consejo antes de tocar el router: los dos con el mismo core y el mismo archivo del juego. Si no, no conecta.

La mitad de nuestras noches de prueba se fueron en "¿estás?", "¿ya entraste?" y "¿qué versión tenés?".

¿Tenés un juego de a dos que nadie conoce? Mandalo (pág. 30). Si es de pelea, preparate: alguien de la redacción te va a desafiar.

Martín Ledesma
DIRECTOR, POR LA REDACCIÓN

EL FICHÍN EN TU CASA, AL PRECIO DE UN AUTO

NEO GEO AES

La misma placa que el fichín de la galería, pero enchufada a la tele del living. Salió a 650 dólares, con cartuchos de 200 para arriba, y fue un lujo de nicho durante siete años. Hoy la tenés entera en el Batocera, y sin hipotecar nada.



FICHA NEO GEO AES

EMPRESA	SNK (el hardware, con Alpha Denshi)
NOMBRE	"nuevo mundo", en griego
SALIDA	Japón, 1990, sólo de alquiler; a la venta, 1991
PRECIO	Gold US$649,99; Silver US$399,99
CPU	Motorola 68000 a 12 MHz + Z80
SONIDO	Yamaha YM2610
VIDEO	320×224, 380 sprites, 3.840 colores de 65.536
JUEGOS	156 entre MVS, AES y CD (1990-2004)
EN EL NAS	en Arcade (carpeta mame)

LA CUENTA (EE.UU.)

Gold System	649,99
Cartucho	200,00+
Cartucho	200,00+
Cartucho	200,00+
TOTAL	+1.200

Precios de lista. No era un auto: era un auto usado, para un aparato de jugar. Y el cartucho, un ladrillo.



410.000 AES

Contra cerca de **un millón de placas MVS**, según Wikipedia, y los dos números son aproximados. El fichín vendió más del doble que la consola y la bancó: cada juego de arcade ya servía para la de casa, sin gastar un peso en conversiones. Hoy un cartucho AES raro pasa los mil dólares; el más buscado, el **Kizuna Encounter europeo**.

UN FICHÍN CON ENCHUFE DE CASA

La Neo Geo nació al revés que las demás consolas: primero fue fichín y después, casi de rebote, aparato para el living. La idea fue de Takashi Nishiyama, que había hecho el primer Street Fighter en Capcom y se pasó a SNK: una placa de arcade con cartuchos, como una consola, para que el dueño del local cambiara de juego sin comprar otro mueble, y una versión hogareña con el mismo hardware. La pensó para mercados donde la piratería hacía imposible vender fichines dedicados: China, Hong Kong, Taiwán, el sudeste asiático, Centroamérica y Sudamérica. O sea, nosotros.

El fierro lo armó en buena parte Eiji Fukatsu, de Alpha Denshi, sobre las placas con 68000 que SNK usaba desde Time Soldiers. SNK la mostró en Osaka el 31 de enero de 1990 y el 16 de abril salió la MVS, la de los fichines, con lugar para uno, dos, cuatro o seis cartuchos. Así la conocimos casi todos: el mueble de la galería que tenía cuatro juegos adentro.

PRIMERO, SÓLO DE ALQUILER

La AES, la de casa, salió diez días después, pero no se vendía: era tan cara de fabricar que SNK la alquilaba a videoclubes, hoteles, bares y restaurantes. Cuando vieron que había quien pagara 650 dólares por una consola, en 1991 la largaron a la venta. En Estados Unidos iba a costar US$599 con dos joysticks y un juego, Baseball Stars Professional o NAM-1975; terminó saliendo a US$649,99 como Gold System, que más adelante trajo Magician Lord y Fatal Fury. El Silver System, a US$399,99, traía un solo joystick y ningún juego. Y los cartuchos, de 200 dólares para arriba: el doble o el cuádruple que la competencia.

LO QUE TENÍA ADENTRO

Un Motorola 68000 a 12 MHz, un Z80 para el sonido, el chip Yamaha YM2610, 380 sprites en pantalla y 3.840 colores a la vez de una paleta de 65.536. En 1990, con la Super Nintendo todavía sin salir, eso era otra liga. No usa fondos de mosaicos como las otras: todo, hasta el escenario, se dibuja con tiras de sprites, y el hardware los achica y agranda; de ahí los zooms de cámara de los juegos de pelea. Al prenderla avisa MAX 330 MEGA, el tope de megabits por cartucho.

MISMO JUEGO, OTRO ENCHUFE

Los cartuchos de MVS y de AES llevan el mismo código, pero cambian de tamaño y de patas, para que el dueño del fichín no comprara el de casa, que era el barato. Sí, leíste bien: el de casa era el barato. La memory card, la primera tarjeta extraíble de una consola, también entraba en el fichín: grababas en la galería y seguías en tu casa.

CATORCE AÑOS DE JUEGOS

Hubo 156 juegos oficiales entre MVS, AES y CD. SNK dejó de fabricar consolas a fines de 1997, pero los juegos siguieron saliendo: la empresa quebró en 2001 y el último, Samurai Shodown V Special, es de 2004, catorce años después de la primera tanda. Ninguna otra placa de fichín duró tanto.

EN EL BATOCERA

Corre con FBNeo o con MAME y pide `neogeo.zip` en `bios`; sin eso, nada. Los juegos, en `roms/neogeo` o `roms/mame`; en el NAS están en mame y el menú los muestra como Arcade. ¿Cuáles? Los tres de al lado. Y para jugarlos de a dos a distancia, el Manual (pág. 20).

TRES QUE VALÍAN LOS 200 DÓLARES

En la Neo Geo casi todo es pelea, y casi todo es bueno. Elegimos un run and gun, uno de piñas y uno de espadas: los tres se juegan de a dos y los tres están en el NAS como Arcade. Para que arranquen, *neogeo.zip* en la carpeta bios, como dice la página de al lado.

SLOT 1



METAL SLUG

NEO GEO · 1996 · NAZCA / SNK · 1-2 JUGADORES

Seis misiones de run and gun: Marco y Tarma, uno por jugador, contra el ejército del general Morden. Es más pausado que un Contra, porque corre a 30 cuadros por segundo, y está bien así: se corre, se acuchilla de cerca, se juntan armas y se rescatan prisioneros. El tanque SV-001, el Metal Slug del título, aguanta tres impactos directos y, cuando no da más, se lo estrella contra los enemigos. Y el humor negro de las animaciones hace de cada pantalla un dibujito animado.

CÓMO SE HIZO

Lo hizo Nazca, un equipo salido de Irem (GunForce, In the Hunt, Gunforce 2) que SNK compró en 1996, con el juego terminado, y hasta reciclaron sprites de Irem. Hardcore Gaming 101 lo llama el juego no peleador más popular de SNK en la Neo Geo de entonces. Cuando SNK quebró, en 2001, el equipo se desarmó.

9 NOTA MANIJA — SE ENTIENDE EN DOS SEGUNDOS Y TE COME LA TARDE

Arcade › Metal Slug - Super Vehicle-001

THE KING OF FIGHTERS '98

NEO GEO · 1998 · SNK · 1-2 JUGADORES

El "dream match": terminada la saga de Orochi, SNK decidió que no hacía falta argumento y juntó a casi todos los peleadores de las ediciones anteriores en equipos de tres. Son unos 38, en 12 equipos y sueltos, más Omega Rugal de jefe y 12 ocultos (versiones EX y de Orochi). La prensa le criticó que el que llega nuevo no entiende nada; los fans lo ponen entre lo mejor de la serie. Es la excusa perfecta para jugar a la Neo Geo de a dos.

CÓMO SE HIZO

Lo dirigió Toyohisa Tanabe, con Shinkiro de artista y Nishiyama de productor, y fue el primer KOF con subtítulo. Para elegir quién volvía escucharon a los fans y a la revista Neo Geo Freak; Rugal quedó porque su creador lo quería. Salió en arcade el 23/7/1998 y en AES el 23/9. Famitsu contó más de 22.000 cartuchos AES en la primera semana.

SLOT 2



10 NOTA MANIJA — EL MEJOR KING OF FIGHTERS, Y NO SE DISCUTE

Arcade › The King of Fighters '98 - The Slugfest / King of Fighters '98 - Dream Match Never Ends (NGM-2420)

SLOT 3



SAMURAI SHODOWN II

NEO GEO · 1994 · SNK · 1-2 JUGADORES

Peleas con espada, donde no se aprietan botones a lo loco. SNK rehízo el primero desde cero: suma rodar y agacharse, el parry a último momento que desvía el ataque y los golpes con la barra POW que le rompen el arma al rival. Trae caras nuevas, como Genjuro, Cham Cham, Neinhalt Sieger, Nicotine Caffeine y Mizuki, y a Kuroko, el árbitro, de jefe oculto. Si querés un fichín de Neo Geo con peso, es éste.

CÓMO SE HIZO

Salió en arcade el 28/10/1994 y en AES el 2/12. En Japón vendió 205.554 cartuchos AES, y 335.505 contando el Neo Geo CD (Famitsu). EGM lo hizo Juego del Mes y GamePro le puso 5 sobre 5. La AES viene sin sangre, pero un código que SNK pasaba a las revistas y a quien llamara al soporte la activa. El parry, después, lo popularizó Street Fighter III.

9 NOTA MANIJA — UN BUEN GOLPE DA VUELTA EL ROUND

Arcade › Samurai Shodown II / Shin Samurai Spirits - Haohmaru Jigokuhen (NGM-063 ~ NGH-063)

SEIS QUE SE TE PASARON DE LARGO

Un far west con robots que hoy se paga una fortuna, una demolición contra reloj que quedó tapada por Mario 64 y un musical de Nippon Ichi que salió cuando ya se venía la PS2. Los otros tres, del otro lado.



SUPER NINTENDO

1995 · NATSUME · 1-2 JUGADORES

WILD GUNS

Far west con robots y vapor. Annie o Clint caminan y saltan en primer plano mientras la mira apunta a los bandidos del fondo, y como no se puede caminar y disparar a la vez, todo pasa por esquivar, rodar y devolver las dinamitas que te tiran.

Seis niveles, modo de a dos y un medidor que se llena cuando le pegás a las balas enemigas y te regala el Vulcan, con invulnerabilidad de yapa. Lo hicieron tres tipos en unos cinco meses, los mismos de The Ninja Warriors, y se nota que sabían lo que querían.

POR QUÉ NO LO JUGÓ NADIE: en Japón salió en 1994, pero a Estados Unidos llegó recién en julio de 1995 y pasó sin pena ni gloria; Europa lo vio en 1996. Hoy el cartucho es de culto y cuesta caro.



9 NOTA MANIJA — **PISTOLERO DE SILLÓN, DE A DOS**

Super Nintendo › Wild Guns (USA)



NINTENDO 64

1997 · RARE / NINTENDO · 1 JUGADOR

BLAST CORPS

Un camión con misiles nucleares avanza solo por el mapa y no frena por nada. Tu trabajo: demolerle todo lo que tenga adelante antes de que choque. Para eso hay ocho vehículos, del bulldozer al camión que derrapa, una moto con misiles y robots que pisan y vuelan.

Son 57 niveles con mucho de puzle: cambiar de vehículo, volar cajas explosivas, armar puentes. Después vienen el fantasma de tu mejor recorrido y las medallas de oro y platino, que son para enfermos.

POR QUÉ NO LO JUGÓ NADIE: salió en marzo de 1997, a la sombra de Mario 64. Tuvo notas excelentes (la segunda mejor de 1997 en Nintendo 64, según Metacritic) y vendió un millón: menos de lo que esperaban en Rare.



9 NOTA MANIJA — **DEMOLICIÓN CONTRA RELOJ**

Nintendo 64 › Blast Corps (USA) (Rev A)



PLAYSTATION

2000 · NIPPON ICHI SOFTWARE / ATLUS · 1 JUGADOR

RHAPSODY

RPG táctico y musical de Nippon Ichi, los de Disgaea. Cornet, una chica que habla con muñecos y tiene un cuerno mágico, sale a rescatar a un príncipe que una bruja petrificó por error. Las escenas se cantan como en una de Disney, con voces en inglés o en japonés.

Las batallas duran menos de un minuto: Cornet sopla el cuerno y los muñecos pelean por ella. Es dulce, fácil y muy simpático; el que busque táctica dura se va a aburrir. Se graba en cualquier momento fuera de combate.

CÓMO LLEGÓ: en Japón salió en 1998; Atlus lo trajo a Estados Unidos el 30/7/2000, con un CD de la banda sonora. Las canciones de Tenpei Sato se grabaron en su estudio casero. IGN lo recomendó para principiantes y Game Revolution lo tildó de mediocre.



7 NOTA MANIJA — **UN MUSICAL PARA JUGAR DE A RATOS**

PlayStation › Rhapsody - A Musical Adventure

DOS DE SUGIMORI Y UN CUENTO PINTADO

Dos de Ken Sugimori, el dibujante de Pokémon, con once años de diferencia, y uno de Vanillaware que casi se queda sin editor. De los que se descubren tarde y se recomiendan a todo el mundo.



04

MEGA DRIVE

1994 · GAME FREAK / SEGA · 1 JUGADOR

PULSEMAN

Pulseman es mitad humano y mitad programa de computadora, y usa la electricidad que le corre por el cuerpo para pelear y para salir disparado como un rayo, rebotando por los escenarios. Plataformas de las rápidas, con una ciudad de noche llena de circuitos.

Lo hizo Game Freak antes de que Pokémon los volviera millonarios, y casi no salió de Japón. La ROM del NAS es la japonesa traducida al inglés: seguís la historia del científico loco, su hijo cibernético y la Galaxy Gang.

LOS DE POKÉMON: lo dirigió Ken Sugimori, con Satoshi Tajiri en diseño, Atsuko Nishida en arte y Junichi Masuda en música. Occidente lo vio recién en 1995, por Sega Channel, el servicio de juegos por cable, y después en la Consola Virtual de Wii.



UN RAYO CON CASCO

8 NOTA MANIJA — ELECTRICIDAD PURA

Mega Drive › Pulseman (Japan) (Translated En)



05

GAME BOY ADVANCE

2006 · GAME FREAK / NINTENDO · 1 JUGADOR

DRILL DOZER

Jill maneja un robot con un taladro, y el taladro va en los gatillos: uno gira para un lado y el otro para el otro. Con eso perforás paredes, atornillás cosas y reventás enemigos. El cartucho trae su propio motor de vibración, y se siente cuando la mecha muerde.

Cada nivel esconde tesoros y el diseño es de relojería; un crítico lo llamó impecable. Salió con la DS ya en la calle y casi nadie lo compró.

ONCE AÑOS DESPUÉS: fue lo primero que dirigió Sugimori desde Pulseman, el de al lado. Vendió algo más de 22.000 copias en Japón, y Europa lo vio recién en 2016, en la Consola Virtual de Wii U. Un fracaso que le cargan a la DS y a la poca publicidad.



JILL CONTRA TODO EL MUNDO

9 NOTA MANIJA — LA JOYA DE LA GBA QUE NADIE COMPRÓ

Game Boy Advance › Drill Dozer (USA)



06

PLAYSTATION 2

2007 · VANILLAWARE / ATLUS · 1 JUGADOR

ODIN SPHERE

Beat'em up de scroll lateral con alma de RPG, dibujado a mano como un libro de cuentos ilustrado. Cinco protagonistas con historias propias que se cruzan en el continente de Erion, en medio de una guerra por un arma y a las puertas del fin del mundo.

Es de lo más lindo que dio la PS2 en dibujo. A cambio, la imagen se pone lenta cuando se llena la pantalla y el inventario es incómodo. Se banca.

CASI NO SALE: George Kamitani, el de Princess Crown de Saturn, no conseguía editor: su último juego tenía siete años. Lo agarró Atlus, que lo guardó hasta 2007 para no pisar a Persona 3. Terminó vendiendo más de 500.000 en el mundo.



GWENDOLYN, LANZA EN MANO

8 NOTA MANIJA — UN CUENTO PINTADO A MANO

PlayStation 2 › Odin Sphere

MEGA DRIVE · GAME BOY ADVANCE · PLAYSTATION 2

GANARON GUERRAS. DE CONSOLAS

Un Mario que en América se hizo esperar año y pico, un mono prerrenderizado que le tapó la boca al Aladdin de Sega, y el RPG que se fue de Nintendo a Sony por culpa de un cartucho. Cada uno inclinó la cancha para su lado.



NES · NINTENDO EAD / NINTENDO · 1 O 2 JUGADORES

SUPER MARIO BROS. 3

Ocho mundos, cada uno con su mapa: atajos con silbatos y martillos, casitas de Toad con premios, minijuegos para sacar vidas y la nave de un Koopaling al final de cada uno. Los ítems los guardás en una bolsa y los usás cuando se te canta. La hoja te da cola de mapache y, si tomás carrera, Mario vuela; el traje de Tanooki te deja hacerte estatua. Premia al que sabe jugar y nunca castiga de más. Si de la NES vas a jugar un solo Mario, es éste, y no se discute.

10 NOTA MANIJA — NES › Super Mario Bros. 3 (USA) (Rev A)

CÓMO SE HIZO

Arrancó en la primavera de 1986, apenas terminado el Mario 2 del Disk System, con Miyamoto de director y más de diez personas: más de dos años. Probaron una vista isométrica, pero no se podían calcular los saltos y volvieron a la de costado. Lleva el chip MMC3 para la barra de estado y el scroll; los siete Koopalings salieron de siete programadores del equipo. En Japón salió el 23/10/1988; en EE.UU., recién en febrero de 1990 (faltaban chips), después de lucirse en la película The Wizard.



SUPER NINTENDO · RARE / NINTENDO · 1 O 2 JUGADORES

DONKEY KONG COUNTRY

Donkey y Diddy salen a recuperar las bananas que les afanó el King K. Rool: 40 niveles de plataformas con carritos de mina, barriles que te disparan, un rinoceronte y un pez espada para montar y bonus escondidos atrás de cada pared sospechosa. En 1994 parecía un juego de otra consola; hoy esos gráficos prerrenderizados dividen aguas, pero el control es fino y los niveles no aflojan nunca. De a dos se juega cooperando o compitiendo, y con esto la Súper le plantó cara a los 32 bits.

8 NOTA MANIJA — Super Nintendo › Donkey Kong Country (USA)

CÓMO SE HIZO

Nintendo necesitaba algo contra el Aladdin de Sega, y Rare, la de los hermanos Tim y Chris Stamper, había comprado estaciones Silicon Graphics de £80.000 cada una pensando en la N64. Tim propuso un plataformas prerrenderizado y Nintendo les prestó a Donkey Kong, dormido desde 1983. Un equipo de 12 lo hizo en 18 meses por un millón de dólares; Gunpei Yokoi dijo que "parecía demasiado 3D". Con US$ 16 millones de publicidad sólo en EE.UU., vendió 500.000 copias en la primera semana.



PLAYSTATION · SQUARE / SONY (EN JAPÓN, SQUARE) · 1 JUGADOR

FINAL FANTASY VII

Cloud, un mercenario con una espada del tamaño de una puerta, se suma a Avalancha, que vuela reactores de Shinra, la empresa que le chupa la energía al planeta. De ahí en más: Sephiroth, materias para combinar, límites, chocobos y un final del primer disco que medio mundo vio sin poder creerlo. Polígonos sobre fondos prerrenderizados y videos entre capítulos. El juego que sacó al JRPG del rincón y lo metió en todas las casas.

9 NOTA MANIJA — PlayStation › Final Fantasy 7

OJO: en la lista figura el Disc 3. Para empezar, arrancá con el Disc 1.

CÓMO SE HIZO

Empezó en 1994 como un juego 2D de Super Nintendo, se frenó para terminar Chrono Trigger y en 1995 saltó al 3D, con Sakaguchi de productor, Kitase de director y Uematsu en la música. Probaron con la N64, pero el cartucho era chico y caro, y Square se fue a la PlayStation con todos sus proyectos, por el CD. Entre desarrollo y marketing se gastaron unos 80 millones de dólares. En Japón vendió más de 2 millones en tres días, y fue el primer Final Fantasy con edición europea.

El Zelda que enseñó a apuntar con la Z, el Sonic que vendió más Dreamcasts que cualquier aviso y un Resident Evil que se negó a serlo y terminó inventando a Dante. Tres saltos al vacío de la tercera dimensión, y los tres cayeron parados.

SALTARON AL 3D. Y NO SE CAYERON

NINTENDO 64 NINTENDO EAD / NINTENDO · 1 JUGADOR

THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME

Link se cría en el bosque de los Kokiri, sale al mundo con un hada pegada al hombro y termina saltando entre su infancia y su adultez para frenar a Ganondorf. Apretás Z y la cámara se clava en el enemigo; el botón A hace lo que pida el momento; con la ocarina tocás canciones que abren caminos, hacen llover o llaman a Epona. Templos que son un rompecabezas entero y el campo de Hyrule de día y de noche. Casi todo juego de acción en 3D que vino después le debe algo.

10 NOTA MANIJA

Nintendo 64 › Legend of Zelda, The - Ocarina of Time (USA) (Rev B)



CÓMO SE HIZO

Arrancó en 1994, a la par de Super Mario 64, y sumó más de 200 personas y más de 12 millones de dólares. Miyamoto produjo, con cinco directores, Eiji Aonuma entre ellos. Iba a salir en el 64DD, pero el periférico no andaba y terminó en un cartucho de 32 megas, el más grande de Nintendo hasta entonces: se perdió la Navidad del 97. Miyamoto lo pensaba en primera persona hasta que apareció el Link niño. Navi nació del marcador de blanco hecho hada. Más de 500.000 reservas: récord Guinness.

DREAMCAST SONIC TEAM / SEGA · 1 JUGADOR

SONIC ADVENTURE

Seis personajes y seis campañas que se cruzan: Sonic corre, Tails le corre carreras, Knuckles junta los pedazos de la Esmeralda Maestra, Amy escapa de un robot, Big pesca (sí, pesca) y el robot Gamma tira tiros. Entre nivel y nivel, la ciudad de Station Square y un jardín para criar Chao, mascotas virtuales que te llevás en el VMU. Cuando corre, es una locura de velocidad; cuando la cámara se traba contra una pared, también. En el NAS hay varias versiones: la de EE.UU., la europea y la Limited Edition.

7 NOTA MANIJA

Dreamcast › Sonic Adventure



CÓMO SE HIZO

Cancelado Sonic X-treme, Sonic Team lo empezó en abril de 1997 en la Saturn, con 20 personas, y en julio lo pasó a la Dreamcast; lo hecho hasta ahí terminó como extra en Sonic Jam. Dirigió Takashi Iizuka, produjo Yuji Naka y al final eran más de 100. Yuji Uekawa estiró a Sonic y le puso ojos verdes, y Jun Senoue le metió rock a la música. Salió en Japón el 23/12/1998 y en EE.UU. junto con la consola, el 9/9/1999.

PLAYSTATION 2 CAPCOM PRODUCTION STUDIO 4 / CAPCOM · 1 JUGADOR

DEVIL MAY CRY

Dante, cazador de demonios de sobretodo rojo, con una espada a la espalda y una pistola en cada mano, entra a un castillo en una isla perdida y no para de pelear. La gracia está en encadenar: un tajo que levanta al bicho, tiros para tenerlo en el aire, otro tajo antes de que toque el piso, y el juego te califica el estilo en pantalla. Es difícil a propósito y castiga al que juega distraído. La historia es una excusa; cómo se siente pelear, no. De acá salió toda la acción "con estilo".

9 NOTA MANIJA

PlayStation 2 › Devil May Cry

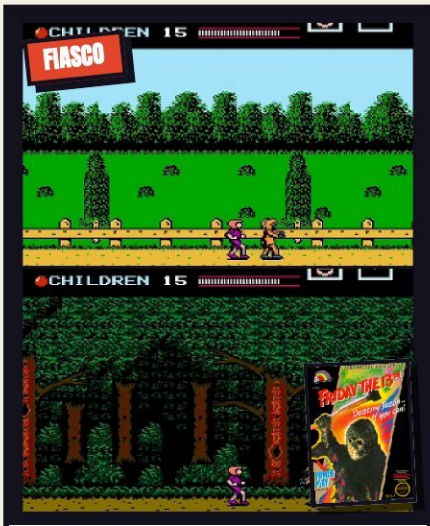


CÓMO SE HIZO

Empezó como el primer Resident Evil 4: Shinji Mikami se lo encargó a Hideki Kamiya, que cambió los fondos fijos por una cámara que se mueve y quiso acción rápida. El equipo pasó once días en el Reino Unido y España sacándoles fotos a estatuas y ladrillos para las texturas. Mikami vio aquello, dijo que no era un Resident Evil y lo convirtió en un juego aparte. Dante viene de la Divina Comedia; los combos en el aire, de un bug de Onimusha que dejaba a los enemigos flotando.

ACÁ ERA MARTES 13

Acá la mala suerte cae en martes, pero Jason vino igual un viernes, y de violeta. Lo acompañan un Duke que ya no hacía reír y un Sonic que se sienta a tirar cartas. Los tres se dejan jugar; ninguno se deja querer.



NES 1989 · ATLUS / LJN · 1 JUGADOR

VIERNES 13

JASON, EN VIOLETA

Seis consejeros del campamento Crystal Lake cuidan a los chicos de las cabañas tirando piedras. Suena la alarma y hay que cruzar medio mapa hasta donde ataca Jason, que adentro de las cabañas te pelea a lo Punch-Out!! y viste de violeta y celeste. El bosque y las cuevas están hechos para perderse, y la dificultad es una pared. EGM lo puso octavo entre los peores juegos de consola de la historia.

LA HISTORIA

Lo hizo Atlus, la de Shin Megami Tensei, cuando producía ocho títulos para Norteamérica, y LJN lo editó sólo allá, en febrero de 1989. Ryutaro Ito, que lo testeó, contó que era dificilísimo avanzar: estaba de moda hacer muy duros los juegos para afuera. En la oficina le decían "13 Kin". En 2017, otro juego de Viernes 13 le dedicó un Jason retro de disculpa.

JUGALO SI te sobra un viernes 13 y querés pasarla mal sin salir de casa.

2 NOTA MANIJA Un punto por el violeta de Jason.

NES › Friday the 13th (USA)



PLAYSTATION 2000 · N-SPACE / INFOGRAMES · 1 O 2 JUGADORES

DUKE NUKEM: LAND OF THE BABES

EL CHISTE YA NO DABA RISA

Los alienígenas liquidaron a todos los hombres de la Tierra y queda uno solo para rescatar a las mujeres y repoblar el planeta. Adiviná quién. Tercera persona, una barra de "ego" que hace de vida, el shrinker y niveles de búnker, ciudad sumergida y estación espacial. Metacritic: "generalmente desfavorables". En 2000 el machote ya no hacía reír, y se nota.

LA HISTORIA

Lo hizo n-Space, el de Duke Nukem: Time to Kill (1998). Se iba a llamar Planet of the Babes y salir en mayo de 2000; llegó a Norteamérica el 16 de octubre y a Europa en abril de 2001, con Take-Two. ¿Quién lo editó en América? Según a quién le preguntes, Infogrames o GT Interactive, que Infogrames había comprado.

JUGALO SI te terminaste Time to Kill y querés más Duke. Más no hay.

3 NOTA MANIJA El shrinker, que siempre rinde.

PlayStation › Duke Nukem - Land Of The Babes



DREAMCAST 2000 · SEGA Y HUDSON SOFT / SEGA · 1 A 4 JUGADORES

SONIC SHUFFLE

CARTAS, TABLERO Y BOSTEZOS

El Mario Party de la Dreamcast: Sonic, Tails, Knuckles y Amy avanzan por los tableros de Maginaryworld jugando cartas que cada uno ve en la pantallita del VMU, así nadie te espía la mano. El cel shading a lo Jet Set Radio es precioso. Lo malo es todo lo demás: minijuegos mal explicados que aparecen poco y cargas eternas. GameSpot dijo que se puede terminar sin jugar ni uno.

LA HISTORIA

Lo hizo Sega con gente de Hudson Soft, los de Mario Party, y la supervisión de Sonic Team. Se mostró en junio de 2000 como Sonic Square; iba a tener juego online por SegaNet, pero lo cortaron para llegar a la Navidad. Salió en noviembre en Norteamérica, en diciembre en Japón y en marzo de 2001 en Europa. Ni lo metieron en el Sonic Mega Collection.

JUGALO SI tenés tres amigos, cuatro joysticks y paciencia de santo.

4 NOTA MANIJA Se ve hermoso. Jugarlo es otra cosa.

Dreamcast › Sonic Shuffle

PROMETÍAN MUCHO

Mutantes con jetpack que iban a voltear al Mortal Kombat, un Superman que se traba contra una pared y un Driver que se bajó del auto. Duelen más: había plata y había con qué.



NINTENDO 64 1998 · MIDWAY / MIDWAY · 1 O 2 JUGADORES

BIO F.R.E.A.K.S.

MORTAL KOMBAT CON JETPACK

Midway quería otro Mortal Kombat y armó esto: un futuro donde las corporaciones se repartieron Estados Unidos y lo dirimen con mutantes y cyborgs con armas pegadas al cuerpo. Todos tienen jetpack, arma de fuego y escudo; si le cortás un brazo al rival pierde golpes, y si le cortás la cabeza se termina la ronda. Game Revolution: controles "pegajosos", sin combos ni contragolpes.

LA HISTORIA

Nació para los fichines: se probaron prototipos en salones, pero la versión arcade se canceló (el prototipo se terminó volcando y corre en MAME). Pasó a PlayStation, N64 y PC y salió en mayo de 1998. Lo dirigió Dave Simon y la música es de Aubrey Hodges. El jefe final, Mutilator, es cinco veces más alto que el resto.

JUGALO SI extrañás la sangre de los noventa y tenés un amigo al que castigar.

4 NOTA MANIJA | El jetpack, que algo suma.

Nintendo 64 › Bio F.R.E.A.K.S. (USA)



GAMECUBE 2003 · INFOGRAMES SHEFFIELD HOUSE / INFOGRAMES · 1 JUGADOR

SUPERMAN: SHADOW OF APOKOLIPS

CON LAS VOCES, SIN EL JUEGO

El Superman de la serie animada, con las voces de la tele (Tim Daly, Dana Delany, Clancy Brown de Lex Luthor, Malcolm McDowell de Metallo) y escenas en cel shading que parecen un capítulo. Agarrás el joystick: misiones cortas contra robots de Intergang, choques que te dejan pegado a la pared y poderes incómodos de elegir en el apuro. Metacritic: 66.

LA HISTORIA

Infogrames se quedó en 2000 con la licencia que tenía Titus, la del Superman 64, y lo sacó primero en PS2, en 2002. La de GameCube, del mismo estudio, salió el 26 de marzo de 2003 con widescreen y Dolby Pro Logic II. El Superman de N64 todavía ardía.

JUGALO SI sos fan de la serie y con oír a Clancy Brown de Luthor te alcanza.

4 NOTA MANIJA | Las voces, todas.

GameCube › Superman - Shadow Of Apokolips



PLAYSTATION 2 2004 · REFLECTIONS / ATARI · 1 JUGADOR

DRIV3R

TANNER SE BAJÓ DEL AUTO

El agente Tanner (Michael Madsen), con Ving Rhames y Mickey Rourke en el elenco, persigue una banda de ladrones de autos por Miami, Niza y Estambul. Reflections quiso todo: tiros a pie, nado, motos, lanchas. Arriba del auto todavía es Driver; abajo, Tanner se mueve como un ropero, apunta peor y la consola no da abasto. Vendió más de tres millones igual.

LA HISTORIA

Costó unos 17 millones de dólares de desarrollo y otros tantos de marketing, en tres años y medio. Anunciado para 2003, salió el 21 de junio de 2004. Y vino el "Driv3rgate": dos revistas de Future, PSM2 y Xbox World, le pusieron 9 sobre 10 mientras el resto lo destrozaba. Se habló de un arreglo por la exclusiva; Atari y Future lo negaron.

JUGALO SI te alcanza con las persecuciones y nunca, pero nunca, te bajás del auto.

3 NOTA MANIJA | Las persecuciones, que son de Driver.

PlayStation 2 › Driv3r

DEBAJO DE LA PILA

Un RPG del Mega CD que hablaba y cantaba, el Zelda que hizo SNK sobre un mundo después de la bomba y un Metroid que se jugaba en una pantallita verdosa. Tres que en su momento pasaron de largo.



MEGA-CD 1993 · GAME ARTS Y STUDIO ALEX / WORKING DESIGNS · 1 JUGADOR

01

LUNAR: THE SILVER STAR

Alex es un pibe de pueblo que sueña con ser Dragonmaster como su ídolo Dyne, y sale de viaje con Luna, Ramus y Nall, un gatito con alas que te analiza a los enemigos. Los combates por turnos son lentos (EGM y Game Players los llamaron aburridos), pero ningún juego de Sega usó el CD así: escenas animadas, voces y música de calidad CD.

Working Designs lo tradujo en ocho semanas y le metió chistes que el original no tenía. Es el más vendido del Mega CD en Japón y el segundo del mundo, atrás de Sonic CD. Si nunca le diste bola al Mega CD, el motivo es este.

SI TE GUSTÓ Phantasy Star IV, Grandia

9 NOTA MANIJA Mega-CD › Lunar - The Silver Star (USA)



NES 1990 · SNK · 1 JUGADOR

02

CRYSTALIS

Te despertás de un sueño criogénico, sin memoria, en un mundo que quedó hecho pedazos después de la guerra nuclear. Juntás cuatro espadas elementales con ataques cargados, subís de nivel y de fondo suena una de las mejores músicas de la NES. Se le nota Nausicaä de Miyazaki por todos lados, y algo de Ys.

Las colisiones andan flojas y hay enemigos que caen apretando un botón, pero IGN lo puso 42 entre los 100 mejores de la consola. Los sabios Kensu y Asina son un guiño a Kensou y Athena de Psycho Soldier.

SI TE GUSTÓ The Legend of Zelda, Ys

8 NOTA MANIJA NES › Crystalis (USA)



GAME BOY 1991 · NINTENDO R&D1 · 1 JUGADOR

03

METROID II: RETURN OF SAMUS

Misión de exterminio en SR388: para avanzar hay que cazar a los Metroids zona por zona, cada vez más evolucionados (Alpha, Gamma, Zeta, Omega), hasta la Reina. Estrena el Space Jump y el Spider Ball, y el traje Varia con hombreras redondas, que nacieron porque en blanco y negro no se distinguía un traje del otro.

Es largo, oscuro y con la pantalla chiquita te perdés, pero la atmósfera es de pesadilla. El planeta se llama así por la moto Yamaha SR400.

SI TE GUSTÓ Super Metroid, Metroid Fusion

7 NOTA MANIJA Game Boy › Metroid II - Return of Samus (World)

JOYAS OCULTAS II

Y NO TERMINA

Tres de la última camada: los bichitos de Miyamoto que salvó una canción, los patines del Xbox que nadie compró y un pergamino japonés con 108 espadas. Más nuevos, igual de ignorados.



GAMECUBE 2001 · NINTENDO EAD · 1 JUGADOR

04

PIKMIN

El capitán Olimar se estrella en un planeta desconocido y tiene 30 días para recuperar las piezas de su nave. Lo ayudan unos bichitos que lo siguen a todos lados: los rojos aguantan el fuego, los amarillos se tiran más alto y cargan bombas, los azules nadan. Es estrategia en tiempo real para el que nunca jugó estrategia, en un jardín gigante y con el reloj en contra.

En Japón arrancó flojo hasta que "Ai no Uta", la canción de la publicidad, se volvió un hit y lo llevó al millón. Es corto y apura, sí, pero es de lo mejor del GameCube.

SI TE GUSTÓ Lemmings, Populous

9 NOTA MANIJA

GameCube › Pikmin



XBOX 2002 · SMILEBIT / SEGA

05

JET SET RADIO FUTURE

Patines en línea, grafitis y la música de Hideki Naganuma en un Tokio del futuro. Es la secuela de Jet Set Radio, más grande, con tags por tamaño y un editor para hacerte tus propios grafitis. La crítica lo adoró (88 en Metacritic) y casi nadie lo compró: joya oculta de manual.

Empezó en Dreamcast y terminó como lanzamiento del Xbox en Japón y Europa, en pack con Sega GT 2002. Según su director, Masayoshi Kikuchi, como no vendió salieron a buscar el éxito en Japón, y de ahí nació Yakuza.

SI TE GUSTÓ Jet Set Radio, Tony Hawk's Pro Skater 2

9 NOTA MANIJA

Xbox › no está en el NAS: buscalo para xemu

WII 2009 · VANILLAWARE / IGNITION ENTERTAINMENT · 1 JUGADOR

06

MURAMASA: THE DEMON BLADE

Beat 'em up de costado con algo de RPG, dibujado a mano por Vanillaware en el Japón del período Genroku. Elegís entre Momohime, una princesa poseída por un ronin, y Kisuke, un ninja amnésico, y juntás hasta 108 espadas que se rompen si les abusás del "Soul Power". Parece un pergamino que se mueve.

Lo hicieron 16 personas. Atlus no lo quiso, Capcom lo rechazó y George Kamitani dijo que, si Marvelous no lo agarraba, el estudio cerraba. Es repetitivo, pero es la mejor excusa para desenchufar la Wii del cajón.

SI TE GUSTÓ Odin Sphere, Guardian Heroes

8 NOTA MANIJA

Wii › Muramasa - The Demon Blade



NI EN FOTOS

Una consola yanqui con costados de madera que se vendía en casas de computación, un aparato alemán de una fábrica de audífonos y la Epoch que el Famicom pasó por arriba. Tres cartuchos para entender por qué nadie se acuerda de ellas.

La consola



BALLY ASTROCADE

BALLY / ASTROVISION · 1978 · US$299

Nació como Bally Home Library Computer y llegó a las tiendas en abril de 1978 como Bally Professional Arcade: Z80, 4 KB de RAM y un joystick con forma de pistola cuya perilla hacía de paddle. Se vendía en casas de computación y no en jugueterías: a mediados de 1979 iba por unas 28.000. Bally se bajó, Astrovision la rebautizó dos veces y el crash de 1983 la liquidó.



BALLY ASTROCADE 1982 · ASTROVISION · 1 O 2 JUGADORES

THE INCREDIBLE WIZARD

El Wizard of Wor de Midway en casa: mazmorras cerradas, tiros contra Burwors, Garwors y Thorwors, un radar para ubicarlos y túneles al costado para rajar. De a dos se coopera o se traiciona, que es lo mejor. La revista Video lo llamó "una traducción casi perfecta" del fichín, y tenía razón.

LA HISTORIA

El fichín lo diseñaron Tom McHugh y Dave Nutting en Dave Nutting Associates, y Midway lo sacó en junio de 1981; el título de trabajo era Invisible Monsters. La versión de la Astrocade llegó en agosto de 1982, editada por Astrovision y con otro nombre. Después el juego pasó a la 2600, la 5200, las Atari de 8 bits y la Commodore 64. Quién programó esta conversión, no lo pudimos confirmar.

8 NOTA MANIJA — Bally Astrocade › Incredible Wizard (USA)



VC 4000 1978 (?) · INTERTON ELECTRONIC

HUNTING

Tiro al blanco con la cassette número 12: cruzan bichos por la pantalla (perros, peces, patos y pájaros, según quién lo cuente) y tenés una sola bala en pantalla a la vez. Decenas de variantes cambian las reglas, como balas que rebotan o tiempo límite. No es Duck Hunt, pero es de lo poco que se juega con gusto en esta consola.

LA HISTORIA

En el catálogo de Interton va entre Hippodrome y Chess. La VC 4000 tuvo unas 40 cassettes, 37 editadas de verdad, de 40 a 50 marcos cada una, y muchas reaparecieron con otro nombre en las consolas compatibles: este mismo tiro al blanco circula en inglés como Shooting Gallery. No hay datos firmes de quién lo programó ni del año exacto; ponemos 1978, el de la consola, pero puede ser algo posterior.

5 NOTA MANIJA — VC 4000 › Hunting (Europe)

La consola



VC 4000

INTERTON · 1978 · 298 MARCOS

La sacó Interton, una empresa alemana de audífonos, en 1978. Signetics 2650A (el mismo de la Arcadia 2001), 37 bytes de RAM de datos y dos joysticks con teclado de 12 botones. Ni siquiera se sabe si la diseñaron ellos: hubo clones compatibles con otros nombres en media Europa, cada uno con cartuchos de otra forma. Ventas, ni estimadas. Duró hasta 1983.

La consola



SUPER CASSETTE VISION

EPOCH · 1984 · 14.800 YENES

Epoch, la juguetera que con el Cassette Vision tuvo más del 70% del mercado japonés, la lanzó el 17/7/1984: NEC µPD7801 a 4 MHz, 16 colores y 128 sprites. Vendió unas 300.000 y tuvo unos 30 juegos, pero el Famicom y la SG-1000 la taparon. La versión rosa para chicas, la Super Lady Cassette Vision, no despegó. En Francia salió como Yeno. Epoch largó las consolas en 1987.



SUPER CASSETTE VISION 1985 · EPOCH

BOULDER DASH

Rockford cava, junta diamantes y esquiva las piedras que se le vienen encima cuando les saca la tierra de abajo. Con los diamantes suficientes se abre la salida, y el reloj aprieta todo el tiempo. Es un juego de cabeza disfrazado de acción, y verlo en un cartucho japonés de la época del Famicom ya vale el viaje.

LA HISTORIA

Lo crearon Peter Liepa y Chris Gray: Gray hizo un prototipo en BASIC y Liepa lo amplió, lo pasó a Forth y lo reescribió en ensamblador 6502. Salió para las Atari de 8 bits en marzo de 1984, por First Star Software, y ese año saltó a otras máquinas; en 1994 la serie pasaba las 500.000 copias. La de Super Cassette Vision es japonesa, de 1985, en cartucho celeste, y nadie dice quién la convirtió.

7 NOTA MANIJA — Super Cassette Vision › Boulder Dash

MALAS APUESTAS

La consola de Casio que retiraron a las pocas semanas, la Neo Geo que te hacía esperar un minuto entre pelea y pelea y la disquetera que Nintendo le colgó abajo a la 64. Tres apuestas japonesas que salieron mal.



CASIO PV-1000 1983 · CASIO (DEL FICHÍN DE NAMCO)

DIG DUG

Cavás túneles, inflás a los Pookas y a los Fygars con el inflador hasta que revientan, o les tirás una piedra encima. Es el cartucho GPA-105: el fichín de Namco con 8 colores y un joystick que no estaba pensado para esto. Se deja jugar; lo increíble es que exista.

LA HISTORIA

El original salió en Japón el 20/2/1982, y en Estados Unidos lo distribuyó Atari. La conversión para la PV-1000 se fecha en 1983, aunque Wikipedia marca el dato como "sin fuente", y nadie aclara quién la programó. La consola recibió más fichines de Namco y Konami: Pooyan, Super Cobra, Tutankham, Amidar y Space Panic. Casio volvió a probar suerte años después con la Loopy.

6 NOTA MANIJA Casio PV-1000 › Dig Dug (Japan)

La consola



CASIO PV-1000

CASIO · 1983 · 14.800 YENES

Casio, la de las calculadoras, la sacó sólo en Japón en octubre de 1983: Z80 a 3,58 MHz, 2 KB de RAM compartidos con el video, 8 colores y tres voces. Salieron trece cartuchos; dos números quedaron sin usar y se rumorea que eran Galaga y Front Line, que terminaron en la PV-2000. Según Wikipedia la retiraron a las pocas semanas por falta de ventas. Cifras, ninguna.

La consola



NEO GEO CD

SNK · 1994 · 49.800 YENES

La Neo Geo (la consola del mes, en la página 4) pasada a CD: la misma base, 68000 a 12 MHz y Z80, pero con juegos de 49 a 79 dólares cuando el cartucho equivalente podía llegar a 300. El problema era la espera: de 30 a 60 segundos de carga. Hubo modelo frontal, de carga superior y el CDZ de doble velocidad. Vendió unas 570.000 y SNK la dejó morir sin avisar en 1997.



NEO GEO CD 1996 · ADK / SNK

ZINTRICK

Puzzle de burbujas que se juega de costado: le tirás pares de bolitas al rival y armás grupos de tres o más para llenarle su lado de la pantalla. Ocho personajes, cada uno con su color. Un Puyo Puyo acostado y sin poder rotar las piezas. No destrona a nadie, pero existe sólo en este aparato.

LA HISTORIA

En Japón se llamó Oshidashi Zintrick. ADK, la sucesora de Alpha Denshi, hizo tres exclusivas para la Neo Geo CD: Crossed Swords II y ADK World en 1995, y esta en 1996, editada por SNK. Es uno de los ocho juegos que nacieron sólo para el CD, sin versión de fichín ni de cartucho. Una página de fans lo fecha el 22/3/1996; no lo pudimos confirmar en otro lado.

6 NOTA MANIJA Neo Geo CD › Zintrick (World)



64DD 1999 · PARAM / RANDNETDD · 1 JUGADOR

KYOJIN NO DOSHIN

Sos un gigante amarillo en una isla: subís y bajás el terreno, movés árboles y ayudás (o complicás) a los aldeanos. Cuanto más te quieren, más crecés; el odio alimenta a Jashin, el gigante malo. Iida lo definió como Populous mezclado con Mario. Es repetitivo, pero muestra lo que pudo haber sido la 64DD.

LA HISTORIA

Lo hizo Param, una empresa de 1997, con Kazutoshi Iida a cargo y Nintendo supervisando, y salió a fines de 1999 entre los pocos juegos de lanzamiento de la 64DD. Famitsu le puso 32 sobre 40. En 2000 vino una expansión que IGN destrozó (2,5) y en 2002 una versión de GameCube, la primera que salió de Japón. Param cerró en 2003 con tres juegos hechos, los tres de Doshin.

6 NOTA MANIJA 64DD › Kyojin no Doshin

La consola



64DD

NINTENDO · 1999 · SÓLO JAPÓN

Una unidad de discos magnéticos regrabables de 64 MB que se enchufaba abajo de la Nintendo 64. Llegó con unos dos años de demora, el 11/12/1999, junto con Randnet: ¥1.500 por mes más la llamada telefónica a 28,8 kbps. Diez discos en total: seis juegos, dos expansiones y dos utilidades. Esperaban 500.000 suscriptores y hubo 15.000. En febrero de 2001 se terminó.

CASIO PV-1000 · NEO GEO CD · 64DD

LA ESTANTERÍA

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



CONSOLA DEL MES: NEO GEO 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: NETPLAY p. 20-21



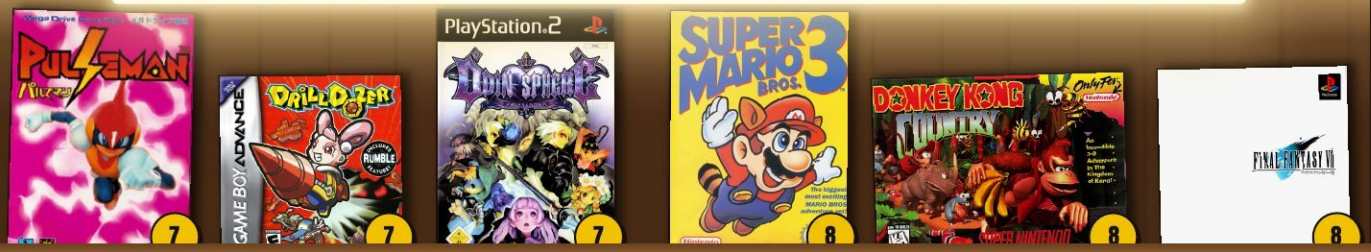
DE A DOS p. 26-27

DEL Nº 5

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 van con su volante; los de Neo Geo, con la caja gigante de la AES. Arriba de todo, la consola del mes, con su joystick de fichín.



LA CONSOLA DEL MES · NEO GEO AES, 1991



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



p. 20-21
DUELO DE VERSIONES p. 22-23



LISTAS PARA EL FINDE p. 28-29

LOS DEL FONDO DEL SALÓN

Al lado de la puerta estaban el Street y el de las Tortugas, con cola y fichas en la máquina. Al fondo, donde no llegaba el aire, quedaban estos tres: un Konami que llegó tarde, un Capcom con Megadeth y un Sega con dos torretas para cazar monstruos marinos.



ARCADE · 1993 · KONAMI · HASTA 4 A LA VEZ

METAMORPHIC FORCE

Cuatro héroes elegidos por la diosa Atenea contra un rey muerto que volvió, y una estatua dorada que los convierte en bestias: Max, por ejemplo, se hace hombre-pantera. La estatua cae en cofres o te la tira un roedor que reparte cosas, como los duendes del Golden Axe; los de enfrente son ranas, elefantes y lagartos con escudo.

Fue de los últimos scrolleros de piñas de Konami, cuando el género ya agonizaba, y quedó tapado por Turtles in Time y Los Simpsons, que se convirtieron a todo. Éste no tuvo versión casera hasta Arcade Archives, en 2024.



8 NOTA MANIJA

DOBLE ESTATUA
Si agarrás otra estando en bestia, el ataque limpia la pantalla entera. Guardala para los jefes.

```
Arcade › Metamorphic Force (ver EAA)
```

NAOMI · 2001 · CAPCOM / SEGA · ARENA PARA CUATRO

HEAVY METAL: GEOMATRIX

Capcom agarró la revista Heavy Metal, le sacó el ciberpunk más oscuro y armó un Power Stone con armas: arenas en 3D, hasta cuatro en el piso, tiros y espadazos en vez de combos. De fondo, Megadeth, Halford y W.A.S.P. Un fichín que suena a remera negra.

La crítica lo destrozó: la versión de Dreamcast sacó 58 en Metacritic, con un 3 de 10 en Game Informer y GameSpot, y Famitsu le dio 27 de 40. Salió con la Dreamcast ya moribunda y se lo tragó la tierra. Es tosco, sí; con amigos y el volumen al palo, se perdona.



6 NOTA MANIJA

LA BIOS
Flycast la busca en `bios/dc/naomi.zip`. La wiki de Batocera la da por opcional, pero recomendada.

```
NAOMI › Heavy Metal Geomatrix (Rev. B)
```





MODEL 3 · 1998 · SEGA · 1 O 2 A LA VEZ

THE OCEAN HUNTER

Tiros sobre rieles bajo el agua, en un mundo steampunk: Torel y Chris salen a cobrar la recompensa por los siete grandes monstruos de los siete mares. El mueble traía dos armas tipo torreta atornilladas; pasás por barcos hundidos y templos perdidos, y al final de cada mar te espera un monstruo mitológico.

El remate es un sermón: Rahab confiesa que creó a las bestias para proteger el mar de la mugre humana, y promete volver. Nunca tuvo versión casera; en el Batocera corre con Supermodel, que todavía tiene sus mañas. Raro y hermoso.



7 NOTA MANIJA

SIN TORRETA
En Batocera poné `CROSSHAIRS` en P1 & P2 para ver la mira. Con mouse, se recarga con clic derecho.

```
Model 3 › The Ocean Hunter
```

LA PC TAMBIÉN QUERÍA SALTAR

En el 93 la PC tenía de todo menos un buen juego de saltar. Tres disquetes que lo intentaron con conejo, con rubio y con cavernícola. En el Batocera, cada uno en su carpeta .pc y con DOSBox Pure, el que recomienda la wiki para arrancar.

3½ DS·HD HD



JAZZ JACKRABBIT

DOS

1994 · EPIC MEGAGAMES (ARJAN BRUSSEE, CLIFF BLESZINSKI) · 1 JUGADOR

El Sonic de la PC, y los autores ni lo disimulaban: el cómic del manual lo admite. Una tortuga terrorista, Devan Shell, secuestra a la princesa de Carrotus y un conejo verde con un blaster sale a buscarla por la galaxia, con loops, resortes, tabla voladora y cuatro armas extra, del Toaster que escupe fuego al TNT que limpia la pantalla.

Seis episodios de tres planetas, 256 colores y música tipo MOD. Más lento que el erizo, pero lejos lo mejor que tenía la PC en el género. Lo tapó el Jazz 2, del 98; el primero merece su tarde.



NO TE MUERAS CARGADO
Al morir perdés toda la munición y los disparos rápidos. Y las gemas rojas gigantes llevan a un bonus en 3D.

8 NOTA MANIJA

PC (DOS) › Jazz Jackrabbit

3½ DS·HD HD



DUKE NUKEM II

DOS

1993 · APOGEE (TODD REPLOGLE, ALLEN H. BLUM III) · 1 JUGADOR

Antes de ser el bocón del 3D, Duke saltaba de costado. Lo secuestran los Rigelatinos en medio de una entrevista en la tele para usarle el cerebro, y él se escapa con una muela explosiva y un depósito de armas mal vigilado. Cuatro episodios de ocho niveles; el primero, gratis en shareware.

Láser, cohetes, radar y una música rockera de Bobby Prince, el de Doom, peleándose con el AdLib. Más difícil y variado que el primero, con cuevas que se repiten. Para un reseñista de HG101, es el techo del Apogee en 2D.

Después pasó por Game Boy Color, Windows y hasta Evercade, en 2023. Hoy no lo venden ni Steam ni GOG: el del NAS vale oro.



FUEGO PARA ABAJO
El lanzallamas, apuntado a los pies, te empuja hacia arriba: llegás a lugares que saltando no alcanzás.

7 NOTA MANIJA

PC (DOS) › Duke Nukem 2

3½ DS·HD HD



PREHISTORIK 2

DOS

1993 · TITUS (ERIC ZMIRO) · 1 JUGADOR

Un cavernícola con la panza vacía y un garrote. Francés hasta la médula: niveles enormes con scroll para todos lados, comida gigante como en el Bubble Bobble y secretos que aparecen cuando le das con el garrote a cualquier piedra. Diez niveles, tres de bonus y un chiste con las fotos de vacaciones del equipo.

Es más difícil que el primero, con pinches, trampas y jefes con mañas. Recicla gráficos y los ruiditos al comer cansan, pero engancha como pocos. La versión de Amstrad CPC sacó 96% en Amstrad Action. Ojo: el de Game Boy se llamó Prehistorik Man, y el Prehistorik Man de la Súper es otro juego, y mejor.



LAS CLAVES, ADENTRO
No te las dan al pasar de nivel: están escondidas en el nivel. Y jugá en Expert, que en Beginner no llegás al final.

7 NOTA MANIJA

PC (DOS) › Prehistorik 2

NETPLAY: DE A DOS A DISTANCIA

Tu compañero de Windjammers se mudó a Córdoba y el joystick dos junta tierra. Para eso está el netplay de RetroArch: los dos corren el mismo juego en su casa y por internet viajan sólo los botones, como si estuvieran en el mismo sillón. No es el cable link del Game Boy ni el online de la Dreamcast: es el multijugador de pantalla compartida, estirado hasta la otra punta del país. Acá va cómo se arma; en la página de al lado, el lag y tres juegos para probarlo.

CÓMO FUNCIONA



ANTES DE ENCHUFAR

- ☑ La misma versión de Batocera (o de RetroArch, en RetroPie) en las dos casas.
- ☑ El mismo core, y en su misma versión.
- ☑ La misma ROM, exacta: comparen el MD5 del archivo.
- ☑ Un core que tenga netplay: no todos lo traen.
- ☑ Con Picodrive, nada de PC contra Raspberry: ese core no cruza arquitecturas.
- ☑ Cable de red antes que wifi, y poco ping.



A · PUERTO ABIERTO

El anfitrión recibe en el TCP 55435. RetroArch le pide al router que lo abra solo, por UPnP, pero no se fija si salió: probalo con un chequeador de puertos. Si no, a mano en el router, apuntando a la IP de tu Batocera o tu Pi.



B · RELAY

Si el router no colabora, **Use Relay Server**: los dos se conectan a un servidor público que hace de puente (MITM, le dicen). No tocás nada en el router y pagás un poco más de latencia.



C · LOBBY

Las salas abiertas se ven en lobby.libretro.com y en el menú de netplay. ¿Partida privada? Poné **Server Password** o apagá **Publicly Announce Netplay** y que el otro entre con tu IP.

BATOCERA — CON EL BOTÓN X

1. **VERSIÓN.** Hace falta la 5.25 o una más nueva, y que los dos tengan la misma.
2. **PRENDELO.** `GAME SETTINGS` → `NETPLAY SETTINGS` → `Enable Netplay`. Te das cuenta de que anda porque en la ayuda de abajo la `X` ya no es "juego al azar": ahora es netplay. En versiones viejas, en `batocera.conf`:

```
global.netplay=1
```

3. **NOMBRE Y PUERTO.** Poné un `Nickname` que tu amigo reconozca. `Port` se deja vacío si el router hace UPnP; si no, el de siempre es el 55435. Sin puerto, `Use Relay Server`.
4. **INDEXÁ.** `Reindex all games` (o `Index missing games` si sumaste ROMs) para que la lista te muestre sólo salas con juegos que tenés. Tarda: corre de fondo.
5. **EL ANFITRIÓN.** En la lista de juegos, parado sobre el juego, `X`: arranca el servidor y la sala aparece para los demás.
6. **EL CLIENTE.** En la lista de *sistemas*, no de juegos, `X` muestra las salas. Las grises dicen "unavailable": otra versión del core, otra ROM o un juego que no tenés. Leé los carteles al arrancar, que ahí avisa si el core no cruza arquitecturas.

> **¿Y DE A CUATRO?** El netplay banca hasta 16 jugadores, más espectadores. Con **Request Device** (en **Network**, con **Show Advanced Settings** en ON) el cliente puede pedir el control 1, o cada casa manejar dos joysticks: la guía de libretro lo arma con el Super Bomberman 2.

OJO: la wiki de Batocera avisa que desde 2023 el netplay de RetroArch está "en el aire" y puede fallar en algunos cores. Si los dos usan la misma versión vieja, sigue andando.

RETROPIE — A LA ANTIGUA, CON IP

1. **LAS TRES IGUALES.** La misma versión de RetroArch, el mismo emulador y la misma ROM exacta. Si falla una, no conecta.
2. **DÓNDE SE CONFIGURA.** En el menú RetroPie de EmulationStation, o desde el script de configuración. Uno es el anfitrión; el resto, clientes.
3. **EL ANFITRIÓN.** `Netplay Mode` en host y tu IP en `Host IP Address`. Abrí el 55435 en el router, en TCP y UDP, o elegí un puerto que ya tengas abierto. Después, un número de `Delay Frames` y tu `Nickname`.
4. **PASALE LOS DATOS.** Por teléfono o por chat: tu IP, el puerto, los delay frames, el core y la ROM. Todo tiene que coincidir.
5. **EL CLIENTE.** `Netplay Mode` en client, `Spectator Mode` en OFF, y la IP, el puerto y los delay frames del anfitrión.
6. **A JUGAR.** Mientras carga la ROM, apretá un botón para abrir el menú del runcommand y elegí `launch netplay`. ¿No conecta? Revisá ROM, core y puerto, y si nada, cambien de roles: que el otro sea el anfitrión.

POR EL MENÚ DE RETROARCH — EL MISMO DE LA PC

7. **TU NOMBRE.** `Settings` → `User` → `Username`.
8. **ANFITRIÓN.** En el menú `Netplay`, `Start Hosting`, y después cargá el juego y esperá.
9. **CLIENTE.** `Netplay` → `Refresh` y elegí la sala. Si el juego está escaneado en una lista o en el historial, conecta directo; si no, te pide cargarlo a mano.

Con el otro a 700 kilómetros, cada botón tarda en llegar. RetroArch no lo esconde con magia: lo esconde rebobinando. Esto es lo que pasa adentro y lo que podés tocar.

EL LAG, FRAME POR FRAME

ROLLBACK, RETRASO Y RUN-AHEAD

LO QUE HAY QUE SABER

1. **ROLLBACK, DE FÁBRICA.** El netplay de RetroArch no espera los botones del otro: los inventa de la forma más simple y sigue jugando. Cuando llegan los de verdad, si no coinciden, carga el save state de ese frame y re-emula en silencio hasta el presente. Tu muñeco responde al toque; el del otro, a veces, pega un saltito.
2. **FRAMES DE RETRASO.** Es lo contrario: tu propio botón entra unos frames tarde, y así casi siempre los datos del otro ya llegaron, y rebobina menos y más barato. En RetroPie es `Delay Frames`, el mismo número en las dos casas; si ves pocos fps, subilo.
3. **POR QUÉ NO ANDA TODO.** Rebobinar es cargar save states sin parar: el core tiene que guardarlos rápido y emular siempre igual. Por eso libretro dice que PlayStation, N64, Dreamcast, GameCube y Wii no dan: piden demasiado.
4. **RUN-AHEAD, OTRA COSA.** No tiene que ver con internet: ataca el lag que trae el propio juego (el Super Mario World tiene dos frames, siempre). En Batocera, en las opciones avanzadas del sistema: `RUN AHEAD FRAMES` y `USE SECOND INSTANCE`, que suaviza el audio y pide el doble de CPU. Si te pasás de frames, se pierden botones y todo va a los tirones; y si algo se pone lento, es lo primero que se apaga.
5. **CUÁNTOS FRAMES.** Pausá con `P`, mantené una dirección y avanzá de a un cuadro con `K` hasta que el muñeco se mueva. El lag del juego son los `K` que apretaste, menos uno. No arregla el de la tele.



Si adivinó bien, no pasa nada. Si no, todo esto ocurre antes de dibujar el frame 7. Esquema dibujado, no captura.

QUÉ ANDA MEJOR

- ✔ 8 y 16 bits y fichines 2D: cores livianos y con save states.
- ✔ Juegos de pad y stick. El mouse y la pistola, a la suerte.
- ✔ De a dos en la misma pantalla: versus o cooperativo.
- ✔ En Súper, Snes9x: libretro lo recomienda para netplay.
- ✘ Cable link: no, salvo TGB Dual, que emula dos Game Boy juntos.

PRUEBA 1 · ARCADE



ARCADE

1994 · DATA EAST · 1 O 2 JUGADORES

WINDJAMMERS

Pong con esteroides y arena: dos se tiran un disco a cañonazos, con seis personajes de velocidad, potencia y tiro especial distintos, y sets de 30 segundos para clavarlo en el arco de enfrente. Corre en la placa Neo Geo MVS. Se entiende en diez segundos y los puntos son cortos: la mejor prueba para ver si la conexión banca.

PROBÁ

Con FBNeo: libretro avisa que en los cores de MAME el netplay suele fallar o no estar. Es placa Neo Geo, así que pide la `neogeo.zip`, y tiene que ser la misma en las dos casas.

9 NOTA MANIJA

`Arcade › Windjammers / Flying Power Disc`

PRUEBA 2 · SÚPER



SUPER NINTENDO

1996 · INTELLIGENT SYSTEMS / NINTENDO · 1 O 2

TETRIS ATTACK

Intercambiás bloques de colores para juntar iguales, y cada cadena le tira basura al de al lado. En Japón era Panel de Pon, con hadas; para Occidente lo vistieron de Yoshi y le pusieron Tetris sin tener nada de Tetris. Henk Rogers, de The Tetris Company, se arrepintió de haber prestado el nombre. El versus es de lo mejor que hay en puzzles.

PROBÁ

Con Snes9x. Antes, comparen el MD5: un Panel de Pon o un Tetris Attack europeo no se cruzan con el (USA). La misma ROM, exacta.

9 NOTA MANIJA

`Super Nintendo › Tetris Attack (USA)`

PRUEBA 3 · MEGA DRIVE



MEGA DRIVE

1993 · COMPILE / SEGA · 1 O 2

MEAN BEAN MACHINE

Puyo Puyo con ropa de Sonic: caen porotos, juntás cuatro del mismo color y las cadenas le mandan porotos grises al rival. Sega le puso los personajes del dibujito de Sonic, y el Carbuncle original quedó como Has Bean. Contra la máquina son 13 rivales; contra un humano es otro juego.

PROBÁ

Con GenesisPlusGX. Picodrive no deja jugar PC contra Raspberry: si uno tiene PC y el otro una Pi, con ese core ni lo intenten. Los dos, el mismo.

8 NOTA MANIJA

`Mega Drive › Dr. Robotnik's Mean Bean Machine (USA)`

ROUND 1 · FIGHT!

FATAL FURY SPECIAL: LOS LOBOS SE MUDAN

En la galería era el de los combos: el primero de la saga en que las piñas se encadenaban, con dieciséis luchadores contando a Ryo, el invitado de Art of Fighting. Como la consola del mes es la Neo Geo, toca ver cómo les fue a las mudanzas. Elegimos tres que no tienen nada que ver entre sí: un cartucho, un CD y una portátil a pilas.

LADO A LADO · CADA UNA CON SU PANTALLA



Game Gear › combos en 8 bits.



Mega-CD › Terry contra Mai.



Super › los Bogard, en Italia.

1º GAME GEAR



1994 · GAIBRAIN Y ASPECT / TAKARA · PORTÁTIL

FATAL FURY SPECIAL

LA QUE NO TENÍA QUE GANAR

Tenía todo para ser el chiste del duelo: una portátil de 8 bits, una pantallita que se come las pilas y un juego de Neo Geo adentro. Y es la que mejor sale parada. Le faltan siete luchadores y la pelea en dos planos, pero el resto es "sorprendentemente fiel", según Hardcore Gaming 101: los combos están y los especiales salen.

GamePro se animó a llamarlo "posiblemente el mejor juego de pelea portátil jamás lanzado". Gráficos y sonido, inferiores, obvio. En el Batocera, con la tele grande, rinde más de lo que debería.

+ Los combos, en una portátil
- Siete luchadores menos y un solo plano

7 NOTA MANIJA — Game Gear › Fatal Fury Special (USA)

2º MEGA-CD



1995 · FUNCOM / JVC · 1-2 JUGADORES

FATAL FURY SPECIAL

LA QUE SUENA

La hicieron los noruegos de Funcom, los mismos del Samurai Shodown de Mega-CD. Trae la intro de Neo Geo, la música sacada del original en audio de CD y a Ryo elegible desde el arranque. Con los ojos cerrados, es la más parecida al fichín.

Con los ojos abiertos, no: recortaron tantos cuadros de animación que se vuelve entrecortada, los fondos perdieron detalles (la gente en la calle de Kim, el público del club de Duck), el relator casi no está y entre pelea y pelea hay que esperar la carga. Sega-16 le puso un 4.

+ La música del fichín, en CD
- Animación salteada y carga lenta

6 NOTA MANIJA — Mega-CD › Fatal Fury Special (USA)

3º SUPER NINTENDO



1995 · MONOLITH / TAKARA · 1-2 JUGADORES

FATAL FURY SPECIAL

LA DEL ECO

La que estaba en todas las casas, y la que menos se banca. En Japón salió en julio de 1994 llena de bugs; la americana llegó en abril de 1995 algo arreglada, pero con peor sonido y gráficos que el Fatal Fury 2 de la misma Super.

Los cuatro de EGM se quejaron del eco del audio y dos dijeron que algunos especiales cuesta sacarlos. A favor: se ve nítida y están los quince del plantel. GamePro la despachó con un "vastamente inferior" a la Neo Geo. Trae Dolby Surround, que en 1995 no tenía nadie.

+ Nítida, y la tenía tu primo
- Un eco de baño de azulejos

5 NOTA MANIJA — Super Nintendo › Fatal Fury Special (USA)

CARA A CARA	GAME GEAR	MEGA-CD	SUPER
SALIÓ EN JAPÓN	25/11/1994	31/3/1995	29/7/1994
LUCHADORES	Siete menos	Todos, Ryo de entrada	Los quince
DOS PLANOS	No	Sí	Sí
MÚSICA	Chip de 8 bits	La del original, en CD	Con eco
CARGA	No hay	Lenta	No hay
GAMEPRO DIJO	"El mejor de pelea portátil"	"Otro de Neo Geo mal convertido"	"Vastamente inferior"
NOTA MANIJA	7	6	5

VEREDICTO

GANA LA DE BOLSILLO

Raro pero cierto: la Game Gear es la que mejor entiende el juego. El Mega-CD, para escucharlo; la Super, para el que extraña el eco.

¿El de verdad? Está en MAME: `fatfursp`.

1º GG 2º Mega-CD 3º SNES

DUELO DE VERSIONES

ROUND 2 · FIGHT!

SAMURAI SHODOWN: TRES FILOS, UN SOLO HAOHMARU

El de las espadas, la sangre y la cámara que se abría cuando los dos se separaban. En 1993 arrasó en los fichines y se llevó el premio a juego del año de Gamest, de EGM y de la ECTS. Después lo pasaron a todo lo que tuviera enchufe, o pilas. Elegimos tres que no se parecen en nada: la que querías, la que tenías y la que entraba en el bolsillo.

LADO A LADO · EL QUE PESTAÑEA PIERDE



3DO › con tribuna y todo.

VS



Mega Drive › de cerca.

VS



Game Boy › cuatro tonos.

1º SAMURAI SHODOWN — LA DEL ZOOM

3DO



8 NOTA MANIJA

1994 · CRYSTAL DYNAMICS / CRYSTAL DYNAMICS · 1-2 JUGADORES. De las pocas versiones de entonces que conservan el zoom: la cámara se abre y se cierra como en la galería. Están todos los personajes, los especiales, la música en CD y la sangre y los remates sin censura; EGM la llamó "una versión hogareña muy fiel". Se paga con cuadros que caen cuando la cámara se aleja y cargas entre rounds que GamePro llamó interminables. Y la 3DO, ya lo contamos en el Nº 1, no la tuvo nadie.

+ Zoom y sangre de fichín
- Cargas y bajones de cuadros

3DO › Samurai Shodown (USA, Europe)

2º SAMURAI SHODOWN — LA RÁPIDA

MEGA DRIVE



7 NOTA MANIJA

1994 · SAURUS Y SYSTEM VISION / TAKARA · 1-2 JUGADORES. La que se juega más rápido: menos colores que la Neo Geo, pero la velocidad y casi todos los movimientos están. Sin zoom: la cámara queda fija de cerca, con luchadores grandes y poco campo. Falta Earthquake con su escenario, la intro es texto sobre negro y el relator no dice los nombres. Hay sangre, y el jefe final se elige de a dos sin código. GamePro la puso arriba de la de Super.

+ Ritmo de fichín, con sangre
- Sin zoom y sin Earthquake

Mega Drive › Samurai Shodown (USA)

3º SAMURAI SHODOWN — LA DE BOLSILLO

GAME BOY



5 NOTA MANIJA

1994 · TAKARA / TAKARA. Salió en Japón en junio de 1994, antes que las de consola grande. Están todos los personajes, los escenarios y casi todos los especiales; no hay remates ni voces, y la música está, pero achicada. Las escenas de historia son cabezonas, estilo chibi, y con un código aparecen Amakusa, Kuroko y Hikyaku, el mensajero. GamePro la encontró "sorprendentemente buena" pero insatisfactoria: las dos cosas son ciertas.

+ Todo el plantel y tres secretos
- Sin remates ni voces

Game Boy › Samurai Shodown (USA, Europe)

VEREDICTO

GANA LA QUE NO TUVO NADIE

La 3DO es la galería en casa, zoom y sangre incluidos: bancate las cargas. Si querés ritmo y nada más, la Mega Drive. La de Game Boy, para el colectivo.

¿El original? En MAME: samsho.

1º 3DO 2º MD 3º GB

CARA A CARA	3DO	MEGA DRIVE	GAME BOY
SALIÓ (EE.UU.)	1994	Noviembre 1994	Noviembre 1994
PERSONAJES	Todos	Sin Earthquake	Todos, y 3 con código
ZOOM DE CÁMARA	Sí, como el fichín	No: fija, de cerca	—
SANGRE Y REMATES	Sin censura	Con sangre	Sin remates
MÚSICA	En CD	Chip de Mega Drive	Achicada
CARGA	Larga	No hay	No hay
NOTA MANIJA	8	7	5

25 AÑOS DESPUÉS

LOS PIBES DEL CIBER

EPISODIO 5: LAG

NACHO "TINTA" FERREYRA
GUION Y DIBUJO









MANUAL DE USO: EL NETPLAY SIN PELEARSE

Diez reglas de la redacción, que jugó de a dos a distancia y se peleó igual.

1. Cable antes que wifi. Siempre.
2. Mismo juego y mismo núcleo en las dos.
3. Anfitrión: el que tiene mejor conexión.
4. ¿Puertos cerrados? Servidor relay.
5. El delay es parejo para los dos.
6. Nada de descargas mientras se juega.
7. El microondas, lejos del router. En serio.
8. La charla, por teléfono y con auriculares.
9. ¿Se desincronizó? Reiniciá la sesión.
10. A treinta cuadras, la silla al lado gana.

JUEGO · PARA EL CHAT

BINGO DEL GRUPO RETRO

Todos tenemos un grupo de chat con los del barrio, los de la galería o los del foro, y en todos se dice lo mismo. Recortá el cartón (o sacale una foto, que es más de grupo) y tachá a medida que cae cada cosa. Vale una semana, de lunes a domingo. Las tres marcadas son de ejemplo: cayeron mientras armábamos esta página.

NO VALE PROVOCAR. MANDAR "¿Y LA BIOS?" PARA TACHAR ES TRAMPA.



Fig. 1: lector a las 3:14. Silenció el grupo "por ocho horas".

R	E	T	R	O
R · 3 "¿Alguien tiene la BIOS de...?" *Y NADIE CONTESTA*	E · 17 Audio de cuatro minutos explicando un shader	T · 31 "Esto en mi época salía veinte pesos"	R · 48 Foto de un cartucho en una feria, sin el precio	O · 62 "Me armé otro Raspberry" *YA TIENE CUATRO*
R · 7 Super contra Mega Drive, ronda número mil	E · 22 Link a un video de una hora que no ve nadie	T · 35 "Yo ese lo terminé de pibe" *NO LO TERMINÓ*	R · 51 Alguien se fue del grupo y volvió a la semana	O · 66 "¿Juntada el sábado?" *CONFIRMAN DOS*
R · 11 Pregunta por el netplay. Nadie abre los puertos	E · 19 Veinte fotos de la tele con el filtro de tubo	★ **LIBRE** "¿Están despiertos?" *3:14 DE LA MAÑANA*	R · 55 Foto del joystick roto. Otra vez	O · 70 "El del fichín era mejor"
R · 2 "¿Qué emulador uso para la Saturn?" *TERCERA VEZ EN EL MES*	E · 28 Encontró la consola en lo de la abuela, con la caja	T · 40 Cuál es el mejor Zelda: ochenta mensajes, cero acuerdo	R · 47 Video de la tele filmada con el celular, con reflejo	O · 74 "Mi vieja me la tiró a la basura"
R · 14 Récord mundial. Sin video	E · 25 Pide la lista de los 21.000 juegos "ordenada"	T · 44 Foto de esta revista, torcida y con flash	R · 59 "¿En cuál sale mejor?" *LE PASAN EL DUELO DE LA PÁG. 22*	O · 68 Un sticker de fantasmita a las 7 de la mañana

CÓMO SE CANTA

LÍNEA
Elegís vos a qué se juega el sábado.

CARTÓN LLENO
Te toca abrir los puertos del router de todos.

DESEMPATE
Gana el que no mandó audio.

BINGO CANTADO DE MENTIRA
Pagás las facturas de la juntada. De las buenas.

LOS CARTONES DE LA REDACCIÓN

Lo jugamos una semana en el grupo de la revista. Nadie salió ileso.

MARTÍN LEDESMA
Línea el martes. Le tocó la de "juntada el sábado": la propuso él.

LAUTARO "LAG" ORTIZ
Cantó bingo por la del netplay. Los puertos siguen cerrados.

NACHO "TINTA" FERREYRA
Dibujó el cartón y no lo jugó. Dice que es trabajo.

CAMILA FERRARO
Descalificada: mandó el audio de cuatro minutos.

HERNÁN KOWALSKI
Tachó "Super contra Mega Drive" seis veces. Las empezó todas él.

ANA MARÍA VIDAL
Corrigió los mensajes del grupo, con tilde. Salió del grupo.

PASAME EL JOYSTICK

Seis juegos que solo no tienen gracia, con la cuenta de joysticks hecha. Y si el compañero de toda la vida se mudó a Neuquén, no hay excusa: el manual de la página 20 explica cómo jugarlos igual, por internet.

2 JOYSTICKS A LA VEZ

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



NES

1988 · KONAMI / KONAMI · 1-2 JUGADORES

CONTRA

IDEAL CON *TU VECINO*

Bill y Lance, dos comandos en musculosa, contra una invasión alienígena en ocho fases: de costado, hacia el fondo de la pantalla y una cascada que se sube a los saltos. Se muere de un toque, así que todo pasa por el arma: la M de ametralladora, la S que abre los tiros en abanico, la L del láser. Juegan los dos a la vez, y si a uno se le terminan las vidas le puede manotear las del compañero, que es la manera más rápida de pelearse con un amigo.

Konami adaptó su propio fichín de 1987 y le metió mano: de siete fases pasó a ocho y se fueron los límites de tiempo. Y si el otro no se acuerda del Código Konami en la pantalla de título, se lo dictás vos: con eso arrancan con 30 vidas.

EN EL BATOCERA Dos joysticks y a los tiros. Guardar estado antes del jefe no es trampa: es cuidar la amistad.

9 NOTA MANIJA

NES › Contra (USA)

4 JOYSTICKS A LA VEZ

EN LA GAMECUBE: cuatro puertos de fábrica; si faltan jugadores, completan los bots.



GAMECUBE

2001 · HAL LABORATORY / NINTENDO · 1-4 JUGADORES

SUPER SMASH BROS. MELEE

IDEAL CON *LOS PIBES*

Peleas de plataformas con 25 personajes de Nintendo (14 de entrada, el resto se gana jugando) y una regla que lo cambia todo: no hay barra de vida que bajar. Cada golpe suma un porcentaje, y cuanto más alto, más lejos volás. Gana el que saca al otro del escenario. Se arma por tiempo, vidas o monedas, con bots para completar, y trae Adventure, Event Matches y el Home Run Contest.

Lo dirigió Masahiro Sakurai. Fue el primero de GameCube en pasar el millón y, con más de siete, el más vendido de la consola. En el Evo se juega desde 2007.

EN EL BATOCERA Corre en Dolphin. Con dos joysticks alcanza para la revancha eterna; con cuatro, despejá la mesa ratona.

9 NOTA MANIJA

GameCube › Super Smash Bros. Melee

2 JOYSTICKS A LA VEZ

EN LA MEGA: los dos puertos de fábrica; el fichín tenía gabinetes de cuatro.



MEGA DRIVE

1992 · KONAMI / KONAMI · 1-2 JUGADORES

SUNSET RIDERS

IDEAL CON *EL PRIMO COWBOY*

Cazarrecompensas del Lejano Oeste a los tiros, un run and gun de la familia de Contra pero con sombrero. Juegan dos a la vez, con Billy Cool y Cormano Wild, y hay un modo duelo para dispararse entre ustedes hasta que uno quede tendido en la calle de tierra. Mean Machines Sega le puso 84% y se quejó de que es corto y fácil. Es verdad: con un amigo se termina en una tarde, y vale cada minuto.

Konami lo reprogramó para la Mega a partir del fichín de 1991: el elenco quedó en dos, los jefes bajaron de ocho a cuatro, cada capítulo se partió en dos fases y lo que gritaban los jefes pasó a globos de texto. Salió en diciembre de 1992 en Estados Unidos.

EN EL BATOCERA Dos joysticks. Antes de arrancar, decidan quién es Cormano; si no, se van a duelo sin querer.

8 NOTA MANIJA

Mega Drive › Sunset Riders (USA)

LUGAR PARA CUATRO

Dos de karting para discutir quién tiró la cáscara y uno de piñas para dos que ya no se hablan. La consola de verdad cobraba cada joystick de más; en el Batocera, uno USB sale lo que una pizza.

4 JOYSTICKS A LA VEZ

EN LA PLAY: dos puertos de fábrica; del tercero en adelante, el Multitap.



PLAYSTATION

1999 · NAUGHTY DOG / SONY · 1-4 JUGADORES

CRASH TEAM RACING

IDEAL CON *LOS DEL ASADO*

El Mario Kart de la Play, hecho por los mismos de Crash Bandicoot. Quince personajes, modo Aventura, contrarreloj, Arcade, Versus y un Battle en arena para cuando las carreras no alcanzan. Con el Multitap juegan cuatro en pantalla partida. Media crítica lo puso por encima del de Nintendo y la otra media lo trató de clon aplicado: elegí bando después de la tercera carrera, no antes.

Naughty Dog lo hizo en unos ocho meses, con 16 a 18 personas, y fue su último juego de la saga. Salió en octubre de 1999 en Norteamérica, tiene 88 en Metacritic y vendió casi dos millones en Estados Unidos y más de 300.000 en Japón.

EN EL BATOCERA Para el tercero y el cuarto, activá el multitap en las opciones del núcleo de RetroArch.

9 NOTA MANIJA

`PlayStation › Crash Team Racing`

2 JOYSTICKS A LA VEZ

EN LA DREAMCAST: cuatro puertos de fábrica, pero esto es mano a mano.



DREAMCAST

2000 · CAPCOM / CAPCOM · 1-2 JUGADORES

MARVEL VS. CAPCOM 2

IDEAL CON *TU ARCHIENEMIGO*

Tres contra tres con 56 personajes entre Marvel y Capcom, un caos de colores donde se cambia de luchador en plena pelea y se llama al compañero para que entre a pegar una asistencia. Parte del plantel se desbloquea con puntos, que se gastan en el menú Secret Factor. La música de jazz dividió a la crítica; los combos y el ritmo, no. Next Generation dijo que era la mejor pelea 2D en una consola.

Capcom lo sacó primero en fichín, sobre la placa Naomi de Sega, en marzo de 2000, y una semana después en la Dreamcast japonesa. El juego en línea quedó sólo para Japón.

EN EL BATOCERA Corre en Flycast. Pedí joysticks de seis botones: cuatro para pegar y dos para llamar a los compañeros.

8 NOTA MANIJA

`Dreamcast › Marvel vs. Capcom 2 - New Age of Heroes`

4 JOYSTICKS A LA VEZ

EN LA WII: cuatro Wii Remote; el volante de plástico venía en la caja.



WII

2008 · NINTENDO EAD / NINTENDO · 1-4 JUGADORES

MARIO KART WII

IDEAL CON *TU TÍA*

Venía con el volante de plástico para meter el Wii Remote, y con eso maneja cualquiera, hasta el que nunca agarró un joystick. Son 32 pistas (16 nuevas y 16 clásicas), 36 vehículos y, por primera vez en la serie, motos. Cuatro en pantalla partida. Es el Mario Kart de los ítems traicioneros: con el caparazón azul y el rayo, ir primero no garantiza nada, y a las tres de la mañana te hace putear a tu primo.

Fue el más vendido de 2008, con 8,94 millones, y llegó a 37 millones: el segundo Mario Kart más vendido. La crítica elogió el online, apagado en 2014, y le criticó el balance de los ítems. Con razón.

EN EL BATOCERA El juego acepta el mando de GameCube y el Classic Controller, así que en Dolphin un joystick común anda perfecto.

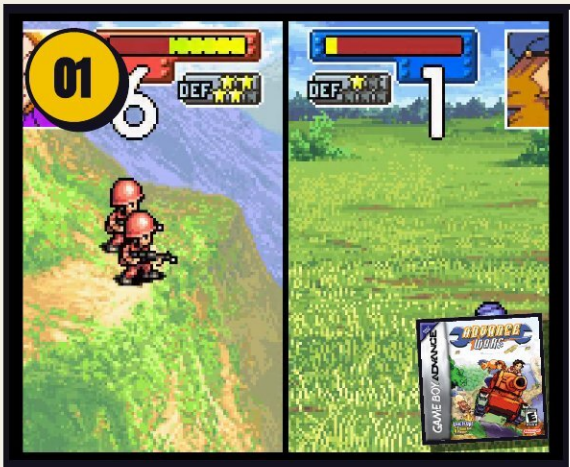
8 NOTA MANIJA

`Wii › Mario Kart Wii`

PLAYSTATION · DREAMCAST · WII

UN JUEGO POR PLAN

Seis situaciones de fin de semana con el juego ya elegido, para que no te pase de nuevo lo de las dos horas bajando y subiendo por la lista de 21.000 sin arrancar ninguno. Buscá la tuya y prendé.



PIDE: cabeza fría y nada de apuro

Situación

Para el que se cree estratega y quiere pensar sin apuro

ADVANCE WARS — GAME BOY ADVANCE

2001 · INTELLIGENT SYSTEMS / NINTENDO · 1-4 JUGADORES

Guerra por turnos sobre una grilla, con tanques, aviones y barcos, comandantes con poderes especiales y niebla de guerra. Parece un jueguito de colores y es tan profundo como un wargame de mesa: Nintendo vio los primeros diseños, los encontró demasiado sofisticados, y el equipo de Makoto Shimojo los simplificó y les puso humor. No hay reloj y se puede dejar una misión por la mitad, así que pensá cada movimiento todo lo que quieras. En la War Room hay misiones por puntaje para picarse. Metacritic le da 92.

9 NOTA MANIJA

`Game Boy Advance › Advance Wars (USA) (Rev 1)`

Situación

Con un pibe de 6 años que quiere jugar "al Mario"

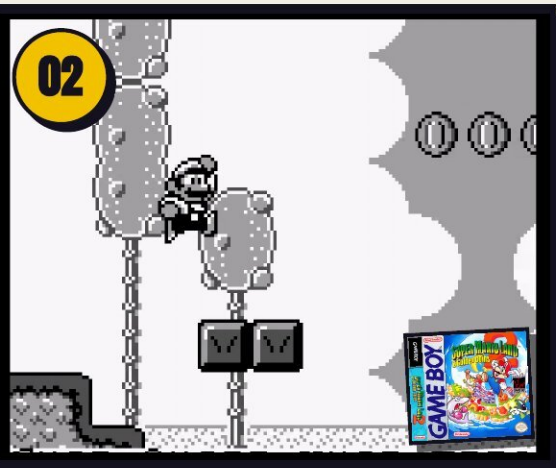
SUPER MARIO LAND 2 — GAME BOY

1992 · NINTENDO R&D1 / NINTENDO · 1 JUGADOR

El Mario de la Game Boy que más se parece al de la tele: un mapa con seis zonas que se hacen en el orden que uno quiera, 32 niveles y la Zanahoria Mágica, que te convierte en Mario conejo para planear. Fue el primer Mario portátil con partida guardada, es corto y no castiga demasiado: justo lo que necesita uno de seis años para no terminar revoleando el joystick. Lo produjo Gunpei Yokoi, vendió unos 11 millones y es donde debuta Wario, como villano que te robó el castillo. Vos mirás, das una mano en los jefes y le dejás la gloria al nene.

8 NOTA MANIJA

`Game Boy › Super Mario Land 2 - 6 Golden Coins (USA, Europe) (Rev B)`



PIDE: paciencia de tío y un sillón para dos



PIDE: sentido del humor y pulgares de acero

Situación

Para el que quiere reírse de la violencia absurda

GOD HAND — PLAYSTATION 2

2006 · CLOVER STUDIO / CAPCOM · 1 JUGADOR

Gene tiene un brazo divino y se arma sus propios combos con más de cien golpes. Hay una ruleta de ataques especiales, un medidor que te vuelve invencible un rato y una dificultad que sube sola cuando jugás bien. Todo es disparate: villanos de opereta, patadas en el culo, piñas que parecen chistes. Lo dirigió Shinji Mikami y la crítica lo destrozó: IGN le puso 3 sobre 10. Fue el último juego de Clover, que cerró enseguida. Con los años se volvió de culto, y con razón. Hay que reírse, no tomárselo en serio.

8 NOTA MANIJA

`PlayStation 2 › God Hand`

PARA EL DOMINGO

Con la familia entera, con la tormenta golpeando la ventana o con un fin de semana largo por delante y ni un plan. Si ninguna te cierra, volvé a la página anterior.

Situación

CUMPLEAÑOS DE LA ABUELA, TODA LA FAMILIA EN EL LIVING

WII PARTY WII

2010 · NDCUBE / NINTENDO · 1-4 JUGADORES

Las reglas se entienden solas y no hace falta saber jugar: cada uno usa su Mii como ficha, juegan hasta cuatro en los Party Games y dos en los Pair Games, y la House Party usa el Wii Remote de maneras raras. Son más de 80 minijuegos cortitos, y la abuela no tiene que apretar nada difícil, sólo mover la muñeca. Es un Mario Party sin Mario, más liviano, y la crítica lo dejó en un 68 de Metacritic. No importa: con el living lleno funciona, y vendió más de nueve millones. Que el tío no se ponga a explicar la estrategia.

6 NOTA MANIJA Wii › Wii Party



PIDE: Wii Remotes para todos y una torta



PIDE: valor, y alguien que te agarre la mano

Situación

NOCHE DE TORMENTA, LUCES APAGADAS Y UN MATE

LUIGI'S MANSION GAMECUBE

2001 · NINTENDO EAD / NINTENDO · 1 JUGADOR

Luigi gana una mansión en un concurso en el que nunca se anotó y entra a buscar a su hermano con una linterna y la Poltergust 3000, la aspiradora del profesor E. Gadd: encandilás al fantasma y lo chupás. La casa es un laberinto de cuartos y Luigi está muerto de miedo, cosa que se contagia. Fue juego de lanzamiento de la GameCube y nació de una demo técnica del Space World 2000. Le criticaron que dura poco; en una noche de lluvia es justo lo que hace falta, y si te quedás con ganas está la Hidden Mansion, más difícil.

8 NOTA MANIJA GameCube › Luigi's Mansion

Situación

FIN DE SEMANA LARGO SIN PLANES: UNA AVENTURA DE 20 HORAS

LINK'S AWAKENING DX GAME BOY COLOR

1998 · NINTENDO / NINTENDO · 1 JUGADOR

Un Zelda sin Hyrule, sin Zelda y sin Ganon: Link naufraga en la isla Koholint, que es el sueño del Pez Viento. Nació como un proyecto paralelo del programador Kazuaki Morita y lo dirigió Takashi Tezuka. La versión DX, de diciembre de 1998, le sumó color, una mazmorra nueva de puzzles de colores que sólo anda en Game Boy Color y un fotógrafo que te saca hasta doce fotos. Tiene mazmorras de las buenas, personajes como Marin y un final que te vas a acordar toda la vida. Dura bastante más de lo que parece en una pantallita.

10 NOTA MANIJA Game Boy Color › Legend of Zelda, The - Link's Awakening DX (USA, Europe) (Rev B)



PIDE: tres días libres y el celular en silencio

PRÓXIMO NÚMERO

LA PRIMERA PORTÁTIL COLOR

Nº 6



1989
4.096 colores en la mano

SE VIENE EL Nº 6

LA CONSOLA DEL MES

ATARI LYNX: LA PRIMERA PORTÁTIL COLOR

Salió en 1989, cinco meses después de la Game Boy, con pantalla iluminada, California Games en la caja y 179,95 dólares de precio. La diseñaron dos ex Amiga en Epyx y la vendió Atari. Por qué perdió contra un aparato en blanco y verde, y los tres juegos que hay que bajar.

MANUAL: ROMSETS DE ARCADE
Por qué no arranca el juego: MAME, FBNeo, la BIOS que falta y el set que no corresponde. Sin llorar.

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: JOYAS DE A DOS

ZOMBIES ATE MY NEIGHBORS (1993). Lo alquilábamos con mi hermano todos los viernes: dos pibes con pistola de agua salvando vecinos de zombis, momias y un bebé gigante. Él vive en Neuquén y lo jugamos por netplay los domingos.

Federico Lanza · Mar del Plata

Super Nintendo › Zombies Ate My Neighbors (USA)

Lag: LucasArts y Konami, juntos, y nadie se enteró. Saludos a tu hermano.

GUNSTAR HEROES (1993). El primero de Treasure. Juntás dos armas y sale una tercera, y de a dos la pantalla no para nunca. Mi novia ahora no me deja agarrar el joystick del jugador 1.

Rocío Bustamante · Rosario

Mega Drive › Gunstar Heroes (USA)

Tomás: Después hicieron Guardian Heroes e Ikaruga. Arrancaron arriba.

TWINKLE STAR SPRITES (1996). Ya que están con la Neo Geo: un shooter de a dos con la pantalla partida, donde lo que rompés le cae al otro. Con mi cuñado no nos hablamos desde el domingo.

Melina Sosa · Quilmes

Arcade › Twinkle Star Sprites

Camila: Ezequiel lo jugó con Lag y perdió. Ya no lo recomienda.

¡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 ALGUNO?

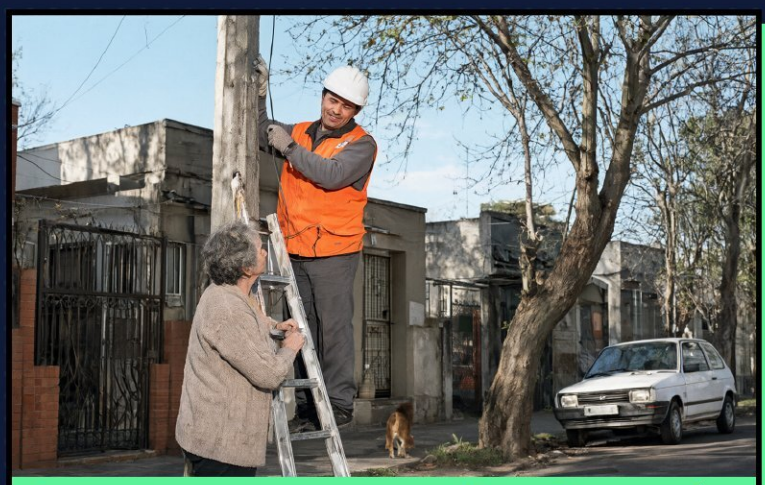
Los cuatro anteriores siguen en el kiosco de siempre. Son de colección.

Nº 1 · 3DO | Nº 2 · PC ENGINE | Nº 3 · JAGUAR | Nº 4 · VIRTUAL BOY

COOPERATIVA DE INTERNET · LANÚS OESTE

PING BAJO

PING A CÓRDOBA
14 ms



Cristian tendiendo la fibra en lo de Norma. Ella le cebó tres mates.

JUGÁ DE A DOS CON EL DE CÓRDOBA Y QUEDATE SIN EXCUSAS PARA PERDER.

- **FIBRA HASTA TU CASA** · 300 megas para bajar y 300 para subir. El netplay también sube.
- **IP PÚBLICA SIN CARGO** · para abrir el puerto del router y hostear vos la partida, sin relay de por medio.
- **SOPORTE QUE ATIENDE** · un técnico del barrio al teléfono, no un menú de opciones.
- **SIN PERMANENCIA** · te quedás porque anda. Si no anda, te vas cuando quieras.

BARRIO	REVANCHA	TORNEO
300/300	600/600	1000/1000
Para la casa y una partida por noche.	Para el que hostea y deja a los primos entrar.	Para el que transmite y encima gana.

INSTALAMOS EN 72 HORAS

11 4241-6083

Av. H. Yrigoyen 4120, Lanús Oeste
@coop.pingbajo · socios, no clientes

ENCOMIENDAS PUERTA A PUERTA · BARRACAS

ENCOMIENDAS

PASÁ LA FICHA



¿TU AMIGO TIENE EL JUEGO PERO NO EL JOYSTICK? MANDÁSELO.

CÓRDOBA, ROSARIO, MENDOZA
En 24 horas. El resto del país, en 72.

EMBALAJE A MEDIDA
Cartón doble y telgopor: la caja del cartucho llega sin una esquina doblada.

RETIRAMOS EN TU CASA
CABA y Conurbano, de lunes a sábados.

SEGUIMIENTO POR WHATSAPP
Sabés dónde está tu paquete sin llamar a nadie.

"Le mandé el joystick a mi primo de Mendoza un jueves. El viernes a la noche ya me estaba ganando."
RUBÉN, DE PARQUE PATRICIOS

11 4302-7718

Av. Montes de Oca 1450, Barracas
Lunes a viernes de 9 a 18 · sábados de 9 a 13

PARA LA PARTIDA QUE SIEMPRE ES LA ÚLTIMA

¿OTRA? DALE. PERO CEBÁS VOS.



PLAYER 1

VS

PLAYER 2

CON PALO
MOLIENDA TRADICIONAL
ESTACIONADA 24 MESES

YERBA MATE

LA REVANCHA

PARA JUGAR DE A DOS. Y RINDE PARA LA NOCHE ENTERA.

REGLA DE LA CASA

El que pierde ceba. El que gana también, por agrandado. Y si la partida es por internet, cada uno con el suyo: el mate todavía no pasa por el cable.

Elaborada y envasada en Apóstoles, Misiones. Atención al consumidor: 11 4378-2290 · @yerbalarevancha