CAFÉ MOLIDO · TOSTADO NATURAL

SON LAS TRES Y EL FICHÍN NO ARRANCA. VOS, SÍ.

TOSTADO NATURAL SIN AZÚCAR AGREGADA

03:00
Y SIGUE SIN ARRANCAR



DESVELO

CAFÉ PARA LA NOCHE LARGA. UNA TAZA MÁS Y LO TERMINÁS.

CÓMO SE PREPARA

Una cucharada colmada por taza y agua que no llegue a hervir. Tomalo despacio, sin mirar el reloj. El neogeo.zip no viene en el paquete: está en la pág. 20.

Tostado y molido en Villa Lynch, provincia de Buenos Aires. Industria argentina. Atención al consumidor: 11 4753-0918 · @cafedesvelo

32 PÁGINAS + PÓSTER: LA ESTANTERÍA DEL Nº 6 — PARA EL QUE TIENE 21.000 JUEGOS Y NO SABE QUÉ JUGAR

RETRO MANIJA

Nº 6 · DE COLECCIÓN

NÚMERO Nº 6
CIERRA LA SEGUNDA TANDA



BLUE LIGHTNING: UN AFTER BURNER QUE ENTRABA EN EL BOLSILLO (SI EL BOLSILLO ERA GRANDE)

MANUAL BATOCERA / RETROPIE

¿POR QUÉ NO ARRANCA?



Romsets de arcade: MAME o FBNeo, la versión del set, el BIOS que falta, el CHD y el padre del clon.

neogeo.zip?

FIASCOS · SEIS

HUDSON HAWK: EL GOLPE QUE SALIÓ MAL



Y Fighting Force, Sonic Labyrinth, Drake, el Tomb Raider de GBA y Rule of Rose.

¡Ojo!

JOYAS OCULTAS · 12 JUEGOS

LO QUE SE TE PASÓ

Little Nemo, Super Turrican, Alundra, Landstalker, Gargoyle's Quest, Kuon y seis más.

LA CONSOLA DEL MES

ATARI LYNX: LA PRIMERA PORTÁTIL COLOR

Y SE DABA VUELTA PARA LOS ZURDOS



Salió en 1989, cinco meses después de la Game Boy, con pantalla iluminada, 4.096 colores y un hambre de seis pilas cada cuatro horas. La historia y los tres que hay que jugar: California Games, Blue Lightning y Gauntlet: The Third Encounter.

1989 · US$ 179,95 | 6 PILAS AA | 4 A 5 HORAS | 3,5" DE PANTALLA

DUELO DE VERSIONES

FLASHBACK Y SONIC SPINBALL

Uno en Mega, Súper y Mega-CD; el otro en Mega, Master y Game Gear.

ÉXITOS CON HISTORIA

CÓMO SE HICIERON

Sonic 2, Chrono Trigger, Gran Turismo, Mario Kart 64, Soulcalibur y Metroid Prime.

CONSOLAS RARAS

LAS QUE NADIE TUVO

Game Pocket Computer, Super Vision 8000, Satellaview, Atari 7800, Jaguar y Sufami Turbo.

ARCADE Y PC OLVIDADOS

FICHÍN Y DISQUETE

Dynamite Dux, Sonic the Fighters, Planet Harriers, Xargon, Zone 66 y Major Stryker.

PÓSTER: LA ESTANTERÍA DEL Nº 6 — DE A DOS: SUPER BOMBERMAN 2, POWER STONE Y DIDDY KONG RACING — Y MANDANOS TU JOYA



La Pila

LIBROS Y REVISTAS DE VIEJO

LAS REVISTAS QUE TU VIEJA TIRÓ EN LA MUDANZA ESTÁN ACÁ, EN LA TERCERA PILA DE LA IZQUIERDA.

Revistas de videojuegos de los noventa, guías de trucos, manuales sueltos, álbumes de figuritas a medio llenar e historietas de kiosco. Don Rubén no tiene computadora ni catálogo: tiene memoria. Le decís qué buscás, se rasca la cabeza y se sube a la escalera.

¿QUÉ BUSCÁS?

- El número con el póster que tenías en la pieza.
- La guía con el mapa del juego que nunca terminaste.
- El manual del cartucho que compraste pelado.

LO QUE HACEMOS

- **COMPRAMOS COLECCIONES** Vamos a tu casa, miramos todo y pagamos en el momento. Hasta las que tienen la tapa despegada.
- **REVISTAS DE JUEGOS** Nacionales e importadas, de los ochenta a los dos mil, sueltas o por año completo.
- **MANUALES Y GUÍAS** De cartucho y de disco. Si le falta una hoja, te lo decimos antes de que pagues.
- **ENCARGOS** Dejás tu lista y te llamamos cuando aparece. A veces tarda años. Pero aparece.



MOSTRÁ ESTA REVISTA
Y te llevás otra de regalo, de la pila de saldos de la puerta.

TELÉFONO Y WHATSAPP

11 4373-0592

LA PILA · Av. Corrientes 1863, local 4, Balvanera
A media cuadra de Callao · @lapila.libros

HORARIO
Lunes a sábados de 10 a 20 · domingos, feria de Parque Rivadavia

¿VENDÉS TU COLECCIÓN?
Llamá antes y te decimos si nos interesa. Retiramos en CABA.

No compramos ni vendemos juegos: sólo papel. Lo usado se vende en el estado en que está; lo revisamos con vos antes de que pagues.

CUERO A MANO · VILLA CRESPO · DESDE 1971

TALABARTERÍA EL ESTUCHE



¿LA PORTÁTIL VIAJA PELADA EN LA MOCHILA? LE HACEMOS LA FUNDA.

Doña Elsa cose cuero desde que en la calle Murillo había más talleres que kioscos. Le traés la portátil o el joystick, le toma las medidas con el centímetro de costurera y en una semana tenés una funda de vaqueta cosida a mano, con lugar para los cartuchos y las pilas de repuesto.

- **FUNDAS A MEDIDA** · de la más chiquita a la más grandota, la que no entraba en ningún bolsillo.
- **CARTUCHERAS** · de 6, 12 o 24, con solapa y broche.
- **CORREAS Y MANIJAS** · para la consola, el bolso y el equipo de mate.
- **ARREGLOS** · costuras, cierres, hebillas y la manija del bolso.

"LE HICE LA FUNDA A LA PORTÁTIL DE MI VIEJO. AHORA ÉL LA USA PARA LOS ANTEOJOS Y YO ME QUEDÉ SIN FUNDA."
GABRIEL, CHACARITA

11 4855-3172

Murillo 640, Villa Crespo · lunes a sábados de 10 a 19

MECÁNICA Y ELECTRICIDAD · MATADEROS

TALLER EL ARRANQUE



¿NO ARRANCA? SI ES EL AUTO, ES LO NUESTRO. SI ES EL JUEGO, ANDÁ A LA PÁG. 20.

Cacho y su hijo Leo arreglan autos desde que los autos tenían cebador. Escuchan cómo tose el motor y ya saben si es la batería, el burro o la bomba. Te dicen lo que tiene antes de tocar nada, y si no hace falta cambiar una pieza, no te la cambian.

- **BURRO Y ALTERNADOR** · se prueban en el momento, delante tuyo.
- **BATERÍAS** · te medimos la tuya gratis antes de venderte otra.
- **SERVICE COMPLETO** · aceite, filtros, correa y bujías, en el día.
- **AUXILIO EN EL BARRIO** · te pasamos cables a domicilio.

"ME DEJÓ EL AUTO ANDANDO UN SÁBADO A LA UNA MENOS CINCO. CACHO NO MIRA EL RELOJ."
SILVIA, LINIERS

11 4687-5094

Av. Juan Bautista Alberdi 6120, Mataderos · lunes a viernes de 8 a 18, sábados de 8 a 13

LA CONSOLA DEL MES

MEGA-CD: EL CD QUE LE PUSIMOS ABAJO A LA MEGA



Salió en Japón en diciembre de 1991 y en Estados Unidos en octubre de 1992, a 299 dólares, para enchufarle a la Mega Drive por abajo. Prometía cine interactivo y entregó video granulado, pero también Sonic CD, Lunar y Snatcher. Vendió unos 2,24 millones en el mundo. Qué vale la pena poner a girar y qué conviene dejar en la caja.

MANUAL: SCRAPING
Carátulas, videos y descripciones para tu colección: que cada juego del Batocera tenga su caja, su video y su texto.

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, los pibes del ciber y el finde.

CARTAS DE LECTORES: SUS JOYAS

ZARLOR MERCENARY (1990). Lo jugué en la Lynx de un compañero. Siete mercenarios para elegir, cobrás por todo lo que rompés y entre misión y misión comprás armas en el negocio. Con el cable se jugaba de a cuatro; en el barrio nunca juntamos dos.

RODRIGO BIANCHI · BARILOCHE — `Lynx › Zarlor Mercenary (USA, Europe)`

Lag: En el negocio venden un ítem para dispararle a tu compañero. Ojo con quién jugás.

SHINOBI II: THE SILENT FURY (1992). Arrancás con el ninja rojo y rescatás a los otros cuatro, cada uno de un color y con su truco. Los cuatro primeros niveles, en el orden que quieras. En la Game Gear me comí las pilas de toda la casa.

NATALIA OJEDA · SALTA — `Game Gear › Shinobi II - The Silent Fury (World)`

Tomás: Música de Yuzo Koshiro y Motohiro Kawashima. Va con auriculares.

BLAZING STAR (1998). Dos semanas con la pantalla negra: faltaba el neogeo.zip. Lo puse en su carpeta y apareció el mejor matamarcianos horizontal que jugué, con un disparo cargado que se abre en mil balas. Y cuando perdés te dice "You fail it".

FACUNDO HERRERA · NEUQUÉN — `Arcade › Blazing Star`

Ezequiel: Al primer intento, y en la carpeta correcta. Lag tardó un poco más.

¡MANDANOS TU JOYA!

Un juego escondido en tu Batocera, una portátil rescatada del cajón o un fiasco que terminaste por orgullo. 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 Cidón (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 SEGUNDA TANDA?

Con este número se cierra. Los tres siguen en el kiosco de siempre, y los de la primera también.

Nº 4 · VIRTUAL BOY · Nº 5 · NEO GEO AES · Nº 6 · LYNX

EN ESTE Nº

4 **LA CONSOLA DEL MES: ATARI LYNX** — La primera portátil color, de Epyx a Atari, y sus tres esenciales: California Games, Blue Lightning y Gauntlet: The Third Encounter.

6 **JOYAS OCULTAS** — Little Nemo, Super Turrican, Alundra, Landstalker, Grandia II y Viewtiful Joe.

8 **ÉXITOS CON HISTORIA** — Sonic 2, Chrono Trigger, Gran Turismo, Mario Kart 64, Soulcalibur y Metroid Prime: cómo se hicieron.

10 **FIASCOS** — Hudson Hawk, Fighting Force, Sonic Labyrinth, Drake of the 99 Dragons, el Tomb Raider de GBA y Rule of Rose.

12 **JOYAS OCULTAS II** — Golvellius, Gargoyle's Quest, Keio Flying Squadron, Ogre Battle 64, Pandora's Tower y Kuon.

14 **CONSOLAS RARAS** — Game Pocket Computer, Super Vision 8000, Satellaview, Atari 7800, Jaguar y Sufami Turbo.

16 **PÓSTER: LA ESTANTERÍA DEL Nº 6** — Las cajas de todos los juegos del número, para colgar.

18 **ARCADE Y PC OLVIDADOS** — Dynamite Dux, Sonic the Fighters, Planet Harriers, Xargon, Zone 66 y Major Stryker.

20 **MANUAL BATOCERA / RETROPIE** — Romsets de arcade: por qué no arranca el juego. MAME o FBNeo, la versión del set, el BIOS, el CHD y el padre del clon. Para probarlo: Puzzle Bobble, Ikaruga y Metal Slug 6.

22 **DUELO DE VERSIONES** — Flashback en Mega Drive, Súper Nintendo y Mega-CD. Sonic Spinball en Mega Drive, Master System y Game Gear.

24 **TIRA CÓMICA** — Los pibes del ciber, 25 años después. Episodio 6: "Seis pilas", y una Lynx en el cajón de los cables.

25 **HUMOR** — El prospecto de Retroxina 21.000: léalo antes de prender el Batocera.

26 **DE A DOS (O DE A CUATRO)** — Double Dragon II, Super Bomberman 2, Super Monkey Ball 2, Power Stone, Diddy Kong Racing y Mario Kart: Super Circuit.

28 **LISTAS PARA EL FINDE** — De Dr. Mario mientras se hace el mate a Dino Crisis en una madrugada de lluvia, pasando por Punch-Out!! después de una semana de mierda.

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

EDITORIAL



Lag, a las tres de la mañana, con la lista de archivos del set impresa y tachada. Camila se ríe porque el problema era una letra.

PILAS GASTADAS, PANTALLA NEGRA

Cerramos la segunda tanda con una portátil que se comía las pilas y un manual para el problema más viejo del Batocera: el juego que no arranca.

Con este número se cierra la segunda tanda: el visor rojo, el fichín al precio de un auto y ahora la Lynx. Tres máquinas que en la Argentina se vieron poco y nada, y que hoy entran en la misma tarjeta de memoria.

De pibe, la portátil era la Game Boy del primo, que te prestaban diez minutos en el auto camino a la costa. La Lynx la conocimos por las revistas de afuera: a color, con la pantalla iluminada y enorme. Se comía seis pilas AA en cuatro o cinco horas. Un viaje a Mar del Plata te costaba dos juegos de pilas y el humor de tu viejo. En el Batocera no gasta nada, pero pide su BIOS: lynxboot.img, en la carpeta bios. Sin eso, pantalla negra.

Y ahí está el otro tema. El mail que más nos llega no es de joyas: es el de "bajé el juego y no arranca". Casi siempre es un fichín. Un set armado para otra versión de MAME, un neogeo.zip que falta, un CHD en la carpeta equivocada, un clon que busca a su padre y no lo encuentra. Lag se pasó dos semanas renombrando zips de madrugada y escribió el manual de la pág. 20 para que vos no tengas que hacerlo.

OJO: no nos mandes ROMs ni nos pidas links. Si no arranca, mandanos el nombre del archivo y el mensaje de error. Con eso alcanza.



La Lynx venía con California Games en la caja, y se entiende: surf, patineta y BMX a todo color, en una pantalla que te cabía en las manos (en las dos, bien abiertas). No es el mejor juego de la consola, pero te explica en un minuto por qué en 1989 parecía cosa de otro planeta.

¿Tenés una portátil en un cajón, con las pilas sulfatadas adentro? Sacáselas hoy. La mía apareció atrás del ropero de la casa de mi vieja, con dos pilas hinchadas y un cartucho que no era de nadie. Contanos qué jugabas en la tuya (pág. 30).

MARTÍN LEDESMA
DIRECTOR, POR LA REDACCIÓN

LA PRIMERA PORTÁTIL A COLOR

ATARI LYNX

La pensaron dos tipos de la Amiga, la rechazaron Nintendo y Sega, y Atari la sacó a la calle cinco meses después de la Game Boy, con colores, zoom de sprites y un hambre de pilas legendaria. Le ganó en todo a la ladrillera gris, menos en lo que importaba.



DOS DE LA AMIGA

La Lynx no nació en Atari. Nació en Epyx, la de California Games, cuando Dave Morse, un ex gerente de Amiga que había recalado ahí, juntó a RJ Mical y Dave Needle, dos de los diseñadores de aquella computadora, para hacer una portátil. La idea, cuentan, se la tiró el hijo de Morse. La llamaron Handy: la planificaron en 1986 y el diseño quedó listo en 1987.

La mostraron en el CES de invierno de enero de 1989, pero Epyx no tenía un mango para fabricarla. Salió a buscar socio, le dijeron que no Nintendo, Sega y otras, y aceptó Atari: ellos la fabricaban y vendían, Epyx ponía los juegos. A fin de año Epyx quebró y Atari se quedó con todo. El chiste es que para programar para la Lynx había que tener una Amiga, y para eso Atari y los demás tuvieron que comprarle computadoras a Commodore, su enemigo de toda la vida.

MÁS MÁQUINA QUE LA GAME BOY

En el CES de verano la presentaron como "Portable Color Entertainment System" y salió en Estados Unidos el 1 de septiembre de 1989. El precio depende de a quién le preguntes: US$179,95 según la historia que cuenta Wikipedia y 179,99 en la ficha de la misma página, que se apoya en un aviso de Toys "R" Us de un año después. Lo que nadie discute es que venía con California Games en la caja. Atari despachó 50.000 en el primer mes, con un lanzamiento limitado en Nueva York, y dijo haber vendido el 90 %.

Por dentro era una bestia para su tamaño: un 65C02 a 4 MHz, 64 KB de RAM, cuatro canales de sonido y un coprocesador de 16 bits que agrandaba, achicaba y deformaba sprites por hardware. Por eso Blue Lightning parece un fichín. Y se podía jugar de a varios, encadenando consolas con cables ComLynx.

EL QUE LA DISEÑÓ

"La pantalla era el componente más caro, así que elegir los colores fue una cuestión de economía. Si el vidrio barato y los controladores hubieran aguantado un millón de colores, lo hacía."

Dave Needle, codiseñador de la Lynx.

GRANDE, CARA Y GLOTONA

El problema fue todo lo demás. Era enorme, cara y se comía seis pilas en una tarde. En julio de 1991 Atari sacó la Lynx II, más chica y a US$99 sin accesorios, pero en mayo de ese año había llegado la Game Gear: también a color, un poco más chica, US$30 más barata que la Lynx original y con muchos más juegos. Y la Game Boy, con Tetris en la caja, ya estaba en todos lados: hasta 1995 vendió 16 millones, contra menos de 7 millones de Lynx y Game Gear juntas.

En 1993 Atari puso todas las fichas en la Jaguar y la Lynx quedó de costado; el soporte se cortó formalmente en 1995, con 71 juegos publicados por Atari. El 30 de julio de 1996 Atari se fusionó con JTS, una fábrica de discos rígidos, y ahí se terminó la historia de la empresa. La de la consola no: todavía hay gente que le hace juegos caseros. Los tres para empezar, en la página de al lado.

FICHA ATARI LYNX

EMPRESA	Atari Corporation; diseño de Epyx
SALIDA	EE.UU., 1/9/1989; Europa y Japón, entre fines de 1989 y 1990
PRECIO	US$179,95 (o 179,99) con California Games; Lynx II, US$99
CPU	65C02 a 4 MHz + gráficos de 16 bits
PANTALLA	3,5", 160×102, 4.096 colores
JUEGOS	71 publicados por Atari
EN EL NAS	75 en la carpeta lynx

¿CUÁNTAS VENDIÓ?

500.000 o 2 millones

Medio millón en EE.UU. en 1990, según Associated Press; 2 millones en total, según la ficha de Wikipedia. A fines de 1991 se habló de 800.000, dato que la misma enciclopedia marca como no verificado. Ninguno se acerca a la Game Boy.

DE A OCHO, CON CABLE

El cable ComLynx primero iba a ser infrarrojo y se llamaba RedEye. Lo cambiaron porque cualquiera que pasara por el medio cortaba la partida.

Cada Lynx necesitaba su cartucho y los cables se encadenaban. El único juego para ocho fue Todd's Adventures in Slime World.

EN EL BATOCERA: core handy o Mednafen Lynx, y el archivo *lynxboot.img* en la carpeta bios. Sin eso, no arranca nada.

DOMINGO COMPLICADO

Tres más: para el viaje, para la bronca y para la visita que nunca agarró un joystick. Si no te encontrás en ninguna, mandanos tu situación a la Casilla 4498 y te buscamos el juego.

Situación

PARA EL VIAJE LARGO EN MICRO, CON LA STEAM DECK EN LA MOCHILA

GOLDEN SUN — GAME BOY ADVANCE

2001 · CAMELOT / NINTENDO · 1 JUGADOR

Un RPG largo y de los más lindos de la portátil. La Psynergy sirve también en el mapa (mover, congelar o prender cosas para abrir camino), así que tiene algo de juego de puzzles, y hay 28 Djinn para equipar y combinar con invocaciones. Lo malo: arranca lento y las peleas al azar cansan. Lo bueno: la música de Motoi Sakuraba, y que la Steam Deck lo suspende y lo retoma en la próxima parada. Camelot lo pensó para Nintendo 64, lo pasó a la GBA y lo partió en dos: termina en cliffhanger, así que llevá The Lost Age.

8 NOTA MANIJA — Game Boy Advance › Golden Sun (USA, Europe)



PIDE: cargador y doce horas de ruta



PIDE: reflejos y la bronca acumulada

Situación

CUANDO VENÍS DE UNA SEMANA DE MIERDA Y QUERÉS GANAR ALGO

PUNCH-OUT!! — WII

2009 · NEXT LEVEL GAMES / NINTENDO · 1-2 JUGADORES

Little Mac contra boxeadores de caricatura, y cada pelea es un patrón que se descifra mirando cuándo el rival baja la guardia. Perdés, mirás, aprendés, volvés y lo tirás: pocas cosas curan tanto una semana mala. Se juega con el Wii Remote de costado, como un joystick de NES, o con el Nunchuk, y hasta con la Balance Board para esquivar. Cuando ganás el título empieza la defensa, con versiones más bravas de todos. Lo hizo Next Level Games con cel-shading y aire de NES, sin Mike Tyson. Metacritic: 86.

9 NOTA MANIJA — Wii › Punch-Out!!

Situación

CON TU HERMANA O TU SOBRINO, QUE NUNCA JUGÓ

KIRBY'S DREAM LAND 2 — GAME BOY

1995 · HAL LABORATORY / NINTENDO · 1 JUGADOR

Una cruz, dos botones y una sola idea: Kirby se traga al enemigo y lo escupe como estrella, o se queda con su poder. Tiene seis rayitas de vida y comida para recuperarlas, así que el que no sabe no se frustra a los dos minutos. Los tres amigos que monta, Rick el hámster, Kine el pez y Coo el búho, cambian cada poder copiado: ideal para pasarse el joystick y gritar "¡probá con el pez!". Llegar al final es fácil; el 100 %, no. Produjeron Satoru Iwata y Shigeru Miyamoto, y con Super Game Boy tiene paleta y marco propios.

8 NOTA MANIJA — Game Boy › Kirby's Dream Land 2 (USA, Europe)



PIDE: una mano y aguantar el "dame que yo"

UN JUEGO POR MOMENTO

Seis momentos del fin de semana y un juego para cada uno. No abras el menú del Batocera a ver qué pinta, que a las dos horas seguís mirando carátulas: buscá en cuál estás y andá derecho.

01



PIDE: una mano libre para la pava

Situación

Diez minutos mientras se hace el mate

DR. MARIO · GAME BOY

1990 · NINTENDO R&D1 / NINTENDO · 1-2 JUGADORES

Pastillas de dos colores que caen en un frasco lleno de virus rojos, amarillos y azules: juntás cuatro del mismo color y el virus se va. Parece Tetris, pero se juega con otra cabeza, porque hay que elegir qué virus sacar primero sin tapar a los demás. Cada nivel dura lo que tarda en calentarse el agua. Lo produjo Gunpei Yokoi, la música es de Hirokazu Tanaka y vendió 5,34 millones en Game Boy; la revista inglesa ACE igual lo tildó de copia de Tetris. Cuando armás una cadena larga suena un pedacito de la música de la estrella de Super Mario Bros.

8 NOTA MANIJA — Game Boy › Dr. Mario (World) (Rev A)

Situación

Con tu viejo, que ya jugaba a esto cuando vos usabas pañales

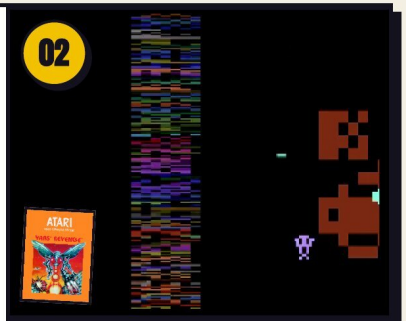
YARS' REVENGE · ATARI 2600

1982 · ATARI (HOWARD SCOTT WARSHAW) / ATARI · 1-2 JUGADORES

Sos un Yar, una mosca mutante, y del otro lado está el Qotile escondido detrás de un escudo de celdas. Lo mordés o le disparás hasta abrir un hueco, llamás al cañón Zorlon y le tirás. La franja de colores del medio es zona neutral: ahí los misiles no te tocan, pero tampoco podés disparar. Se aprende en un minuto. Howard Scott Warshaw tenía que convertir Star Castle, dijo que en la 2600 no salía bien y armó esto; Yar es Ray al revés, por Ray Kassar, el presidente de Atari. La caja traía una historieta.

8 NOTA MANIJA — Atari 2600 › Yars' Revenge (USA)

02



PIDE: un solo botón y que tu viejo no te corrija

03



PIDE: auriculares y nervios templados

Situación

Madrugada de lluvia, con auriculares y las luces apagadas

DINO CRISIS · PLAYSTATION

1999 · CAPCOM / CAPCOM (VIRGIN EN EUROPA) · 1 JUGADOR

Resident Evil con dinosaurios, pero con escenarios en 3D en tiempo real en vez de fondos pintados, así que los bichos aparecen de donde no los esperabas. Regina y su equipo SORT llegan a la isla Ibis a buscar al doctor Kirk y se encuentran con raptores rápidos que no te dejan respirar. Capcom lo vendía como "panic horror" y no exageraba. Tiene finales distintos según lo que decidas, así que se juega más de una vez. Lo dirigió Shinji Mikami, el padre de Resident Evil, y vendió 2,4 millones en PlayStation.

8 NOTA MANIJA — PlayStation › Dino Crisis

TRES PARA GASTAR SEIS PILAS AA

En el NAS hay 75 cartuchos de Lynx y no todos valen las pilas. Arrancá por estos: el que venía en la caja, el que mejor muestra el hardware y uno para jugar con la consola parada.

1



7 NOTA MANIJA — Lynx › California Games (USA, Europe)

LYNX · 1989 · EPYX / ATARI · 1 O MÁS JUGADORES

CALIFORNIA GAMES · EL DE LA CAJA

Surf, patineta en la media caña, footbag, BMX, patines y disco volador, con ese aire de playa californiana que a un pibe de acá en 1989 le sonaba a otro planeta. Lo eligieron para lucir la pantalla a color, y se nota. Son pruebas cortas, de pocos botones, ideales para pasarse la portátil entre amigos. No es lo más profundo del catálogo y algunas se agotan rápido, pero como carta de presentación cumple.

CÓMO SE HIZO

El original es de 1987, para Apple II y Commodore 64, y vendió más de 300.000 copias en nueve meses: plata con la que Epyx se animó a la Handy. En la Lynx fue el juego de regalo desde septiembre de 1989. En STart, Clayton Walnum dijo que no estaba mal, "sobre todo porque viene gratis".

LYNX · 1989 · EPYX / ATARI · 1 JUGADOR

BLUE LIGHTNING · AFTER BURNER DE BOLSILLO

Piloto novato, caza prototipo, cámara atrás del avión: en nueve misiones los enemigos y el paisaje crecen en pantalla gracias al escalado de sprites de la Lynx. Tirabuzones, poscombustión que se recarga, seis aviones como vidas y misiles contados, así que hay que dosificar. Le falta música mientras volás y las misiones se repiten, pero ninguna portátil de 1989 estuvo tan cerca de un fichín de Sega.

CÓMO SE HIZO

Stephen Landrum lo imaginaba con cabina en primera persona; el artista Arthur Koch lo hizo con el avión a la vista y hubo que achicar gráficos para que entrara. Fue de lanzamiento y EGM lo eligió el mejor juego portátil de 1990 para la Lynx.

2



8 NOTA MANIJA — Lynx › Blue Lightning (USA, Europe)

3



CON LA LYNX PARADA

7 NOTA MANIJA — Lynx › Gauntlet - The Third Encounter (USA, Europe)

LYNX · 1990 · EPYX / ATARI · 1-4 JUGADORES

GAUNTLET: THE THIRD ENCOUNTER · PARA LA RONDA CON CABLE

Cuarenta niveles de mazmorra y ocho clases: la Valkyrie y el Wizard de siempre, más un samurái, un punk, un androide, un pistolero, un nerd y un pirata. De los pocos de la Lynx que se juegan con la pantalla vertical. Solo se hace largo; de a varios, rinde.

CÓMO SE HIZO

No es port de ningún Gauntlet: se llamaba Time Quests and Treasure Chests y Atari le puso el nombre cuando consiguió la licencia de Atari Games, que era otra empresa. La caja usa el mismo dibujo que la de NES. Reseñas dispares: IGN, 5,5; Hobby Consolas, 85 sobre 100.

SEIS QUE PASARON POR ABAJO DEL RADAR

Una licencia de película que acá no vio nadie, un shooter tapado por Contra III y un Zelda de PlayStation que salió en el año de Final Fantasy VII. Mala suerte, no mala calidad. Los otros tres, del otro lado.



01

NES

1990 · CAPCOM · 1 JUGADOR

LITTLE NEMO: THE DREAM MASTER

Plataformas de Capcom sobre la película animada de 1989, que a su vez salía del cómic de Winsor McCay. Nemo no mata a nadie: les tira caramelos a los bichos para dormirlos, y con los mismos caramelos se hace amigo de una rana, un gorila o un topo y se mete adentro del disfraz para usar lo que sabe hacer cada uno.

La trampa está en las llaves: cada nivel pide un número que el juego recién te dice en la puerta de salida. Cruel, hermoso y con una música bárbara.

POR QUÉ SE LO PERDIERON: la licencia. Era "el juego de la película", y la película casi nadie la vio. Lo produjo Tokuro Fujiwara y la música es de Junko Tamiya; en Japón se llamó Pajama Hero Nemo.



MUSHROOM FOREST, EL PRIMER MUNDO

8 NOTA MANIJA CAPCOM EN ESTADO DE GRACIA

NES › Little Nemo - The Dream Master (USA)



02

SUPER NINTENDO

1993 · FACTOR 5 / SEIKA · 1 JUGADOR

SUPER TURRICAN

Un traje blindado que dispara para todos lados, salta, se hace bola con púas y recorre niveles enormes llenos de secretos. En lugar del látigo de rayos de la saga trae un rayo congelante, son cuatro mundos y al final te espera un jefe alienígena que parece dibujado por H. R. Giger.

La música es de Chris Huelsbeck y saca del chip del Super Nintendo cosas que no sabías que estaban ahí. Contra III se llevó la fama; este le empata en espectáculo y le gana en exploración.

DATO PARA FANAS: años después apareció una Director's Cut con lo que había quedado afuera, que vino con la Analogue Super Nt y salió en cartucho de Super Nintendo en 2022. En el NAS está la de 1993, la que se vendió.



TIRO PARA TODOS LADOS

9 NOTA MANIJA EL CONTRA QUE NADIE NOMBRA

Super Nintendo › Super Turrican (USA)



03

PLAYSTATION

1998 · MATRIX SOFTWARE / WORKING DESIGNS · 1 JUGADOR

ALUNDRA

Acción y aventura vista desde arriba, con mazmorras llenas de bloques para empujar, saltos y objetos, peleas en tiempo real y nada de puntos de experiencia: si un jefe te gana, es porque jugás mal. Alundra puede meterse en los sueños de la gente para curarle las pesadillas, y la historia se pone mucho más oscura de lo que promete la caja.

Es el primo olvidado de Zelda en la Play, con 2D de 16 bits bien pulido y unos puzzles que te dejan pensando en el colectivo.

MALA SUERTE: EGM y GamePro lo pusieron segundo entre los mejores RPG de 1997. El primero era Final Fantasy VII. Lo hicieron, entre otros, ex Climax que venían de Landstalker (lo tenés en la página 7).



2D DE 16 BITS, AL DETALLE

9 NOTA MANIJA ZELDA, PERO CON PESADILLAS

PlayStation › Alundra

PIÑAS, KARTS Y SILLAS

Tres más, de consolas que se compraban "para la familia" y terminaban en la pieza del hermano mayor: una pelea que se gana revoleando muebles, un kart con aviones y uno de bolsillo que pedía cable y un cartucho por cabeza.

2 JOYSTICKS A LA VEZ

EN LA DREAMCAST: cuatro puertos, pero éste es para dos. Los cuatro llegaron con Power Stone 2.



DREAMCAST

1999 · CAPCOM / CAPCOM (EIDOS EN EUROPA) · 1-2 JUGADORES

POWER STONE

IDEAL CON TU CUÑADO

Pelea en 3D para dos, con el cuarto entero de arsenal: se levantan mesas, sillas, rocas y bombas, y se rompe todo. Juntás tres Power Stones y tu luchador se transforma y pega como un camión mientras le dura la barra. Es lo contrario de un Street Fighter de memorizar combos: el que nunca jugó revolea una silla, gana igual y se ríen los dos. Trae diez personajes, dos de ellos para desbloquear.

Viene de la placa NAOMI y en Dreamcast salió en Japón en febrero de 1999. Lo dirigieron Tatsuya Nakae y Hideaki Itsuno, el que años después hizo Dragon's Dogma. Famitsu le puso 34 sobre 40 e IGN, 8,7.

EN EL BATOCERA En la lista del Dreamcast hay tres "Power Stone": uno es una demo. Agarrá el de Estados Unidos o el europeo. El fichín está en la carpeta NAOMI.

8 NOTA MANIJA

Dreamcast › Power Stone

4 JOYSTICKS A LA VEZ

EN LA N64: cuatro puertos de fábrica; faltaban los joysticks, que costaban un ojo.



NINTENDO 64

1997 · RARE / NINTENDO · 1-4 JUGADORES

DIDDY KONG RACING

IDEAL CON TUS SOBRINOS

Karts, hovercrafts y aviones en el mismo juego. Para cuatro hay carreras y batallas: dos arenas de combate, una de capturar la bandera y otra de robar huevos. Solo, tenés una aventura con una isla que conecta cinco mundos de cuatro pistas y el chancho Wizpig al final. Mario Kart 64 se llevó la fama; éste tiene más para hacer entre carrera y carrera.

Nació como un juego de viajes en el tiempo, pasó por tres nombres (el último, Pro-Am 64) y como Banjo-Kazooie venía atrasado Rare le puso a Diddy para llegar a las fiestas del 97. Vendió más de 4,5 millones y Metacritic le da 88. El remake de DS de 2007 mejor ni lo busques.

EN EL BATOCERA Cuatro joysticks y listo. Los aviones se manejan mucho mejor con el analógico que con la cruz.

8 NOTA MANIJA

Nintendo 64 › Diddy Kong Racing (USA) (En,Fr) (Rev A)

4 CONSOLAS CON CABLE

EN LA GBA: una consola por cabeza y el cable Link; con un solo cartucho, Yoshi y cuatro pistas.



GAME BOY ADVANCE

2001 · INTELLIGENT SYSTEMS / NINTENDO · 1-4 JUGADORES

MARIO KART: SUPER CIRCUIT

IDEAL CON EL DEL MICRO

El primer Mario Kart portátil, y de verdad: 40 pistas, 20 nuevas y las 20 de Super Mario Kart de SNES, que se desbloquean ganando copas. El manejo es el más claro de la saga hasta ese momento y la pista se lee bien en la pantallita. Con cable juegan hasta cuatro: el Gran Premio es para dos y los cuatro van a Versus y Battle.

Es el único Mario Kart de Intelligent Systems. Vendió 5,91 millones, el más vendido de la GBA que no es Pokémon, y Metacritic le da 93.

OJO El cable Link es el punto flojo del Batocera: el netplay del núcleo gpSP engancha algunos juegos de GBA y éste no lo probamos. Si no anda, Time Trial y récord anotado en un papel.

8 NOTA MANIJA

Game Boy Advance › Mario Kart - Super Circuit (USA)

PASAME EL JOYSTICK

Seis juegos para jugar con alguien al lado, con la cuenta hecha: arriba de cada uno, cuántos joysticks enchufar al Batocera y qué pedía la consola original, que para el tercer jugador te mandaba al negocio a comprar un adaptador.

2 JOYSTICKS A LA VEZ

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



NES

1990 · TECHNŌS JAPAN / ACCLAIM · 1-2 JUGADORES

DOUBLE DRAGON II

IDEAL CON *TU HERMANO*

Billy y Jimmy Lee a las piñas, y esta vez los dos juntos: es el primer Double Dragon de NES que se juega de a dos a la vez. Patada ciclón, Hyper Uppercut y nueve etapas que no son las del fichín: un helicóptero, una base submarina, cuartos con trampas. Sólo la primera se parece al original. Dos jugadores coordinados limpian la pantalla en segundos; descoordinados, se pegan entre ellos.

Lo hizo la misma Technōs, con dirección de Hiroyuki Sekimoto, el de River City Ransom. Es tan distinto del arcade que la versión de PC Engine CD de 1993 copió la de NES y no la original.

OJO En Easy el juego se corta en la etapa 3: para ver el final, Hard. Y hay dos modos para dos; en uno las piñas al compañero no lastiman. Empiecen por ese.

8 NOTA MANIJA

NES › Double Dragon II - The Revenge (USA) (Rev A)

4 JOYSTICKS A LA VEZ

EN LA SNES: dos puertos; para cuatro, el Super Multitap, que fabricaba la misma Hudson.



SUPER NINTENDO

1994 · PRODUCE! / HUDSON SOFT · 1-4 JUGADORES

SUPER BOMBERMAN 2

IDEAL CON *LOS DEL ASADO*

Bombas, paredes que se rompen, ítems que alargan la explosión y un amigo encerrado en un pasillo. El modo Battle tiene diez arenas, todos contra todos o por equipos, y la opción G-Bomber le da al ganador un premio dorado y un power-up para el partido siguiente: el que va ganando se hace más fuerte y la mesa se enciende sola.

La historia es floja y para uno solo (es el único Super Bomberman sin historia para dos), pero nadie lo juega por eso. En Japón vendió unas 730.000 copias y Next Generation lo puso tercero entre los mejores de la historia en 1996.

EN EL BATOCERA Con dos anda solo. Para el tercero y el cuarto, en el menú de RetroArch (Controles › Puerto 2) elegí el tipo "Multitap".

9 NOTA MANIJA

Super Nintendo › Super Bomberman 2 (USA)

4 JOYSTICKS A LA VEZ

EN LA GAMECUBE: cuatro puertos de fábrica, sin adaptador ni excusas.



GAMECUBE

2002 · AMUSEMENT VISION / SEGA · 1-4 JUGADORES

SUPER MONKEY BALL 2

IDEAL CON *LA TÍA*

Un mono adentro de una bola y un laberinto que se inclina con el stick: así de simple y así de traicionero. La historia trae 100 niveles en diez mundos, pero lo nuestro son los doce minijuegos de fiesta, seis que vuelven del primero y seis nuevos, como Monkey Tennis, Béisbol y Fútbol. Los que más gritos sacan son los de siempre: Monkey Race y Monkey Fight. El que se queda solo tiene historia con villano, el Dr. Bad-Boon, y una curva de dificultad que no perdona.

Lo dirigió Toshihiro Nagoshi y Metacritic le da 87. Un estudio de 2002 lo vinculó con un mejor rendimiento en cirugía laparoscópica. No prometemos tanto.

EN EL BATOCERA Dolphin toma cuatro joysticks como cuatro controles de GameCube. Que tengan analógico: con la cruz, el mono se cae.

8 NOTA MANIJA

GameCube › Super Monkey Ball 2

JOYAS OCULTAS

Y TRES QUE LLEGARON A LA FIESTA EQUIVOCADA

Un RPG de Sega en plena fiebre del Super Nintendo, el mejor RPG de una consola que ya se estaba muriendo y un beat'em up que en la GameCube jugaron cuatro. Los tres te esperan en el menú.



04

MEGA DRIVE

1993 · CLIMAX ENTERTAINMENT / SEGA · 1 JUGADOR

LANDSTALKER

RPG de acción en isométrico detrás de los tesoros del rey Nole. Se pelea con espada, pero lo difícil no son los bichos: es saltar entre plataformas en un 3D dibujado, donde nunca sabés bien a qué altura está cada cosa. Hay bloques para empujar, pasillos que parecen laberintos y bastante humor.

Es la respuesta de Sega a Zelda, y el salto en diagonal te va a hacer renegar más de una vez. Igual vale la pena: el mundo es enorme y los personajes son queribles.

POR QUÉ NO LO JUGÓ NADIE: llegó a América en octubre de 1993, cuando el que tenía RPG era el Super Nintendo. En Japón vendió unas 160.000 copias y GameFan le dio el Megaward al mejor RPG de acción.



ESPADA, SALTOS E ISOMETRÍA

8 NOTA MANIJA EL ZELDA DE SEGA

Mega Drive › Landstalker (USA)



05

DREAMCAST

2000 · GAME ARTS / UBI SOFT · 1 JUGADOR

GRANDIA II

Ryudo es un mercenario que tiene que escoltar a Elena, cantora de la Iglesia de Granas, y en el camino descubre que la historia oficial del mundo está bastante maquillada. Mucho más oscuro que el primer Grandia.

Lo mejor es la pelea: una barra de iniciativa donde cada personaje avanza hasta su turno, y un golpe crítico a tiempo le cancela la acción al rival. Combos de hasta cuatro golpes, magia que sale de los Huevos de Maná y música de Noriyuki Iwadare.

EL DRAMA: Metacritic le dio 90 e IGN 9,2, y en Japón vendió unas 185.000 copias. Después salió en PS2 y PC con menos cuadros y peores texturas. Jugá la de Dreamcast.



RYUDO Y SU TENSEIKEN SLASH

9 NOTA MANIJA EL RPG DE LA DREAMCAST

Dreamcast › Grandia 2



06

GAMECUBE

2003 · CAPCOM · 1 JUGADOR

VIEWTIFUL JOE

Joe es un fanático del cine que se mete adentro de una película y se convierte en superhéroe de serie japonesa. Es un beat'em up de costado con 3D en cel-shading que parece una historieta, y con tres poderes: cámara lenta, velocidad con imágenes fantasma y primer plano.

Manejar el tiempo es todo, y los jefes castigan al que no aprende. Difícil, tonto en el mejor sentido y con un arte que todavía se ve fresco.

QUIÉN LO HIZO: Hideki Kamiya, el de Devil May Cry. Primero se llamaba "Red Hot Man" y hubo que cambiarlo por un tema de derechos con los Red Hot Chili Peppers. Metacritic, 93; vendió unas 275.000 en GameCube.



UNA PELI DE ACCIÓN DIBUJADA

9 NOTA MANIJA HENSHIN A GO-GO, BABY

GameCube › Viewtiful Joe

NES · SUPER NINTENDO · GAMECUBE

MEGA DRIVE · DREAMCAST · GAMECUBE

SOÑADOS EN GRANDE. Y SALIERON ASÍ

Un erizo que se mudó a California para hacer su segunda parte, un "equipo soñado" que juntó Square y un tipo que se pasó cinco años puliendo autos. Tres juegos hechos sin mezquinar nada, y se nota en cada cuadro.



MEGA DRIVE SEGA TECHNICAL INSTITUTE / SEGA · 1 O 2 JUGADORES

SONIC THE HEDGEHOG 2

Robotnik vuelve con más máquinas y Sonic ya no corre solo: lo sigue Tails, el zorrito de dos colas, que maneja la computadora o un segundo jugador con el otro joystick (y que se muere cada dos por tres, pobre). El spin dash te deja salir a mil desde parado, y los niveles, de Emerald Hill a Chemical Plant y Metropolis, son más largos y con más caminos. Hay carrera de a dos en pantalla partida y una música de Masato Nakamura que no se te va de la cabeza. Ojo con Metropolis y el final: ahí Sega se puso cruel.

9 NOTA MANIJA — Mega Drive › Sonic The Hedgehog 2 (World)

CÓMO SE HIZO Se hizo en Sega Technical Institute, el estudio de Mark Cerny en California, adonde se mudaron Yuji Naka y Hirokazu Yasuhara. Unas 20 personas y nueve meses de plazo. Naka inventó el spin dash para no tener que volver atrás a buscar impulso, y Tails ganó un concurso interno. Quedaron afuera zonas enteras, como Hidden Palace: según Frank Cifaldi, entró la mitad de lo planeado. Salió el martes 24 de noviembre de 1992, el "Sonic 2sday", con 10 millones de dólares de publicidad.



SUPER NINTENDO SQUARE / SQUARESOFT · 1 JUGADOR

CHRONO TRIGGER

Crono se cruza con Marle en la feria del milenio, un invento de su amiga Lucca la manda cuatro siglos para atrás y de ahí en más saltás entre la prehistoria, la Edad Media, un futuro arruinado y el fin de los tiempos para frenar a Lavos. Los enemigos se ven en el mapa, sin peleas al azar, y las técnicas dobles y triples entre personajes son lo mejor del sistema. Hay doce finales y el Nuevo Juego+ te invita a buscarlos. Largo sin ser pesado, y sin un solo tramo de relleno. Si de la Super Nintendo jugás un RPG, que sea este.

10 NOTA MANIJA — Super Nintendo › Chrono Trigger (USA)

CÓMO SE HIZO Arrancó en octubre de 1992 con un "Dream Team": Hironobu Sakaguchi (Final Fantasy), Yuji Horii (Dragon Quest) y Akira Toriyama en los dibujos. Masato Kato escribió casi todo el guion; a Lavos lo ideó Horii. Se llamó "Maru Island" y estaba pensado para el lector de CD de la Super Nintendo, que nunca salió. Yasunori Mitsuda compuso casi toda la música hasta que se enfermó, y Nobuo Uematsu terminó el resto. Sumando versiones, pasó los 5 millones.



PLAYSTATION POLYPHONY DIGITAL / SONY · 1 O 2 JUGADORES

GRAN TURISMO

Ciento cuarenta autos, casi todos japoneses, y once pistas. En el modo Arcade corrés y destrabás; en el modo Simulación arrancás con dos mangos, rendís las licencias de manejo, te comprás un auto usado, lo preparás y salís a ganar campeonatos para comprarte otro mejor. Las pruebas de licencia son una tortura de décimas de segundo que hizo largar a más de uno. Pero cuando el auto se agarra a la curva no hay otro juego de la época que se le acerque, y la repetición con cámaras de tele todavía da gusto mirarla.

9 NOTA MANIJA — PlayStation › Gran Turismo

CÓMO SE HIZO Kazunori Yamauchi lo trabajó cinco años, desde 1992, con un presupuesto reportado de 5 millones de dólares y entre siete y quince personas según la etapa. Reusó el motor de Motor Toon Grand Prix y, según él, aprovechó cerca del 75% de lo que daba la consola. Lo produjo Shuhei Yoshida. Salió en Japón el 23 de diciembre de 1997 y vendió más de un millón en el primer mes; a Europa y EE.UU. llegó en mayo de 1998. Metacritic: 96.

PROSPECTO · INFORMACIÓN PARA EL PACIENTE

RETROXINA 21.000

Lea todo este prospecto antes de prender el Batocera. Consérvelo: puede necesitar leerlo de nuevo a las tres de la mañana. Si tiene dudas, consulte a su farmacéutico, que seguro tuvo un Family.



Fig. 1: paciente en «Posología», 02:40. El joystick, en la otra mano.

RETROXINA®
21.000 JUEGOS DE LIBERACIÓN PROLONGADA
ENVASE CON UN PENDRIVE · USO NOCTURNO

VENTA LIBRE

FÓRMULA
Cada pendrive contiene: juegos de setenta consolas, 21.000 unidades; nostalgia, c.s.p. una noche. Excipientes: shaders, bezels, una BIOS que no está y un joystick que no es el original.

ACCIÓN TERAPÉUTICA
Ansiolítico de domingo a la tarde. Antidepresivo de lunes a la mañana (efecto no comprobado).

INDICACIONES
Tratamiento sintomático del «en mi época». Abstinencia de galería. Insomnio del adulto que de pibe tuvo un Family Game y lo cambió por una bici.

POSOLOGÍA Y MODO DE USO
Adultos: un juego por noche, entero. No se recomienda elegir el juego durante más de veinte minutos.
Niños mayores de 6 años: a demanda, en la tele grande, con un adulto al lado diciendo «dejá, yo te lo paso».
La dosis no se acumula: los juegos que bajó y no jugó no cuentan.

CONTRAINDICACIONES
Hipersensibilidad conocida a la palabra «romset». Pacientes con reunión a las 9. Convivientes que ya preguntaron «¿otra vez eso?».

ADVERTENCIAS
Puede producir la sensación de que el juego era más fácil. No lo era. No operar maquinaria pesada ni el lavarropas durante un jefe final.

PRECAUCIONES
Embarazo: Tetris, sí; survival horror, a criterio del médico. **Mayores de 65:** si piden el Pong, déselo.

INTERACCIONES
Con el mate frío: potencia el efecto.
Con el grupo de la secundaria: desencadena la discusión de si el Family era un Nintendo. **Con el trabajo:** no se conocen interacciones favorables.

NO SE AUTOMEDIQUE CON JUEGOS DE ROL DE 80 HORAS UN MARTES

REACCIONES ADVERSAS
Muy frecuentes (más de 1 de cada 10 pacientes): pasar la noche en el menú; decir «esto lo tenía yo».
Frecuentes: comprar un televisor de tubo por internet; ojeras; silbar la música del Sonic en la oficina.
Poco frecuentes: comprar un segundo joystick «por si viene alguien». No viene nadie.
Raras (menos de 1 de cada 10.000): terminar un juego.
Muy raras: borrar juegos.

SI OLVIDÓ UNA DOSIS
No juegue dos juegos juntos para compensar. El juego lo espera: lleva treinta años esperándolo.

CONDUCCIÓN DE VEHÍCULOS
Después de una sesión de juegos de carreras, no maneje: va a querer pasar el semáforo derrapando.

SOBREDOSIFICACIÓN
Síntomas: configurar shaders durante tres horas; repetir «una más y me voy a dormir». **Tratamiento:** apagar desde el botón, no desde el menú.
Ante una sobredosis, concurra al asado más cercano o escriba a la Casilla 4498.

PRESENTACIÓN
Envase con 21.000 juegos, de los cuales se usarán doce. Envase hospitalario: 70.000 juegos y un disco externo que hace ruido.

CONSERVACIÓN
A temperatura ambiente, lejos de la humedad y del gato. Guarde el joystick en su caja original (no la tiene nadie).

DOSIS MÁXIMA DIARIA, POR CONSOLA

Atari 2600	Tres partidas. Con eso se entiende todo.
Fichín (MAME)	Una ficha. Bueno, dos.
Rol de PlayStation	Un disco por mes.
Atari Lynx	Seis pilas AA (ver página 24).
Virtual Boy	Lo que aguanten los ojos.
Neo Geo	Hasta que se acaben los créditos. Sin trampa.
Juego al azar	Uno, el que salga. Sin volver a tirar.

MANTENER AL ALCANCE DE LOS NIÑOS: SON LOS ÚNICOS QUE LO USAN PARA JUGAR

Especialidad no autorizada por nadie. Elaborado por Laboratorios Manija S.A., Casilla 4498. Directora técnica: Camila Ferraro. Redactó: Lautaro «Lag» Ortiz. Corrigió: Ana María Vidal, que le sacó tres signos de exclamación y un «flashero».

FARMACO-VIGILANCIA

Efectos adversos notificados por la redacción durante una semana de tratamiento.

- ✓ **MARTÍN LEDESMA** Tomó la dosis de adulto y la de niño. Terminó jugando al Bomberman con el sobrino a la una.
- ✓ **TOMÁS ARREGUI** Hipersensibilidad a la palabra «romset». Derivado a la página 20.
- ✓ **JULIETA BENÍTEZ** Reacción rara: terminó un juego. Está en observación.
- ✓ **EZEQUIEL MANSILLA** Compró un televisor de tubo de 29 pulgadas. No entra en el ascensor.
- ✓ **VALENTINA RÍOS** Ninguno. Juega una hora a la mañana y apaga. La estamos estudiando.
- ✓ **HERNÁN KOWALSKI** Leyó el prospecto entero. Durmió como un bebé.

25 AÑOS DESPUÉS
LOS PIBES DEL CIBER

EPISODIO 6: SEIS PILAS

NACHO "TINTA" FERREYRA
GUION Y DIBUJO



MANUAL DE USO: LA LYNX EN EL LIVING

Diez reglas de la redacción, que se fundió dos blísteres de pilas probándola.

1. Seis pilas AA: de cuatro a cinco horas.
2. La Lynx II (1991) dura una hora más.
3. Pantalla con luz: se juega a oscuras.
4. ¿Zurdo? Se da vuelta entera y listo.
5. Cable ComLynx: hasta ocho en cadena.
6. En cadena, cada uno con su cartucho.
7. ¿Tarda en arrancar? Copia el juego a la RAM.
8. Nintendo y Sega no la quisieron. Atari, sí.
9. ¿La Game Gear? Peor: de tres a cuatro horas.
10. En el Batocera: BIOS lynxboot.img. Cero pilas.

ÉXITOS CON HISTORIA

LA EXCUSA PARA COMPRAR LA CONSOLA

Cuatro joysticks en el living, un fichín que en casa se veía mejor que en el local y un estudio de Texas que nadie conocía haciéndose cargo de Samus. Los tres fueron, en su momento, el argumento para convencer a tus viejos. O a tu pareja.

NINTENDO 64 NINTENDO EAD / NINTENDO · 1 A 4 JUGADORES

MARIO KART 64

Ocho pilotos y dieciséis pistas con subidas, bajadas y saltos de verdad, aunque Mario y compañía son dibujos planos que siempre te miran de frente. Da igual: lo que importa es que se juega de a cuatro en pantalla partida, y que el modo Batalla, con globos en arenas cerradas, arruinó más amistades que el truco. Acá debutó el caparazón azul, el que va a buscar al que va primero. Una advertencia: la computadora hace trampa y se te pega si te escapás. Hay que aceptarlo como se acepta el mal humor de Bowser.

8 NOTA MANIJA Nintendo 64 › Mario Kart 64 (USA)



CÓMO SE HIZO

Lo dirigió Hideki Konno, con Shigeru Miyamoto de productor. Se llamó Super Mario Kart R, por "rendered". Se mostró junto con la N64 en noviembre de 1995, "al 95%", pero la gente se fue a terminar Super Mario 64 y se atrasó. Los personajes en sprites ahorraban memoria; según Konno, la consola no aguantaba ocho jugadores en pantalla y por eso quedó en cuatro. Salió en Japón el 14 de diciembre de 1996, en EE.UU. en febrero y en Europa en junio de 1997.

DREAMCAST NAMCO / NAMCO · 1 O 2 JUGADORES

SOULCALIBUR

Peleas por una espada maldita en arenas 3D donde corrés en ocho direcciones y esquivás de costado sin que te toquen. Mitsurugi, Ivy, Sophitia, Xianghua, Astaroth: cada uno con su arma y un estilo que no se parece en nada al del otro. La versión de Dreamcast suma el Mission Battle, que paga en puntos para comprar ilustraciones, trajes y escenarios, más Team Battle, Survival, Training y a Cervantes como jugable. Se aprende apretando botones y se domina en meses. Y todavía se ve bárbaro, que es lo que más impresiona.

9 NOTA MANIJA Dreamcast › SoulCalibur



CÓMO SE HIZO

Es la secuela de Soul Edge. El fichín, en placa System 12 de Namco, salió en Japón el 30 de julio de 1998 y lo hicieron unas 60 personas. La conversión la armó un grupo de unas 40 en siete meses, y el gran cambio fue pasar todos los escenarios a 3D completo: en casa se veía mejor que en el local. Salió en Japón en agosto de 1999 y en EE.UU. el 9 de septiembre, el mismo día que la consola. GameSpot e IGN le pusieron nota perfecta; Metacritic, 98.

GAMECUBE RETRO STUDIOS / NINTENDO · 1 JUGADOR

METROID PRIME

Samus baja a Tallon IV detrás de los Piratas Espaciales y por primera vez la ves desde adentro del casco: el visor se empaña, le caen gotas y, si algo explota cerca, se le refleja la cara. Nintendo insistió en que no era un shooter sino una "aventura en primera persona", y tenía razón: se explora mucho más de lo que se dispara. Con el Visor de escaneo leés paredes, bichos y computadoras, y la historia se arma sola, sin películas. Los visores térmico y de rayos X cambian cada sala. Y la bola morfo sigue ahí.

10 NOTA MANIJA GameCube › Metroid Prime



CÓMO SE HIZO

Lo hizo Retro Studios, en Austin, Texas, con Kensuke Tanabe de productor por Nintendo. Miyamoto visitó el estudio en 2000, sugirió el proyecto y empujó el cambio de tercera a primera persona, que obligó a tirar mucho de lo hecho. Salió el 18 de noviembre de 2002 en Norteamérica y recién en 2003 en Japón y Europa. Fue el Metroid más vendido durante casi veinte años. Lo único que le reprochó la crítica: el control raro y tanto ir y volver.

VENDÍAN HUMO

Una película que se hundió y arrastró a su juego, el Streets of Rage que Sega no quiso y un Sonic con zapatos de plomo. Promesas grandes, resultados chicos. Se juegan con el rebobinado a mano y una sonrisa torcida.



NES 1992 · SPECIAL FX / SONY IMAGESOFT · 1 JUGADOR

HUDSON HAWK

NI BRUCE LO SALVA

El ladrón de la película de Bruce Willis tiene que robar tres obras de Da Vinci. Saltás por techos y terrazas esquivando alarmas, guardias y perros, que se calman a piñas o tirándoles pelotas de tenis. Los saltos tienen la precisión de un ropero. Lento, torpe y sin un gramo de la gracia que la película creía tener. Juego de licencia hecho para cumplir, de una película que nadie había pedido.

LA HISTORIA

La película de Tri-Star costó unos US$85 millones, recaudó 17 en EE.UU. y Canadá y se llevó tres Razzies, entre ellos el de peor película. El juego lo hizo Special FX Software para Ocean, el último antes de separarse; en NES lo programó Robert Tinman. En Japón salió antes que en EE.UU., el 27 de diciembre de 1991. Había una versión de Super Nintendo en marcha: la cancelaron cuando la película se hundió.

JUGALO SI querés saber qué se siente perder una pelea contra un perro.

3 NOTA MANIJA | Un punto por cada Da Vinci.

NES › Hudson Hawk (USA)



PLAYSTATION 1997 · CORE DESIGN / EIDOS · 1 O 2 JUGADORES

FIGHTING FORCE

STREETS OF RAGE (TRUCHO)

Hawk, Mace, Smasher y Alana contra la banda del Dr. Zeng, a las piñas en 3D. Podés patear autos y levantar armas del piso, y eso está bien. Lo demás, no: pocos movimientos, golpes que salen cuando no querés y peleas que se repiten hasta el bostezo. Se esperaba el beat 'em up de la nueva generación y llegó un Final Fight tieso.

LA HISTORIA

Core Design, la de Tomb Raider, se lo ofreció a Sega como un cuarto Streets of Rage; Sega dijo que tenía sus planes y Core lo hizo por su cuenta. En PlayStation salió en EE.UU. el 5 de noviembre de 1997; en Japón se llamó Metal Fist. IGN le puso 5,5 y GameSpot 5,3: "un Final Fight en 3D". Igual vendió cerca de un millón y tuvo secuela. La versión de Saturn, terminada, nunca salió.

JUGALO SI tenés a alguien al lado y una pizza: de a dos, por lo menos, la pena se reparte.

4 NOTA MANIJA | Patear el patrullero no tiene precio.

PlayStation › Fighting Force



GAME GEAR 1995 · MINATO GIKEN / SEGA · 1 JUGADOR

SONIC LABYRINTH

SONIC A PASO DE JUBILADO

Robotnik le cambia las zapatillas a Sonic por unas que lo dejan caminando como un jubilado con la bolsa de los mandados. Sólo anda rápido hecho bolita, y en cada nivel de este laberinto isométrico hay que juntar tres llaves para abrir la salida. Control duro, mucho ir y volver, y una mascota cuya única gracia era correr, sin poder correr.

LA HISTORIA

Lo hizo Minato Giken, con Noboru Machida y Hideaki Katagiri de directores, y Sega lo sacó en noviembre de 1995, cuando la Game Gear ya se apagaba. Cuatro zonas de tres niveles y un contrarreloj. La crítica de la época se dividió entre los gráficos y el control; años después USgamer lo llamó "un Marble Madness de pobre". Igual volvió en colecciones, como Sonic Mega Collection Plus.

JUGALO SI querés entender en diez minutos por qué nunca hubo un Sonic Labyrinth 2.

3 NOTA MANIJA | Los gráficos, prolijitos. Algo es algo.

Game Gear › Sonic Labyrinth (World)

ROUND 2 · FIGHT!

SONIC SPINBALL: EL ERIZO, DE FLIPER

Sonic hecho bola de flíper adentro de la fortaleza de Robotnik, en el monte Mobius. Lo hicieron en Estados Unidos mientras los japoneses estaban con Sonic 3, y después lo achicaron a 8 bits. Ninguna de las tres es una joya: la pregunta es cuál no te hace revolear el joystick.

1º



MD › Toxic Caves

MEGA DRIVE 1993 · SEGA TECHNICAL INSTITUTE / SEGA

SONIC SPINBALL — LA DE VERDAD

La diseñaron Peter Morawiec y Hoyt Ng, con el Pinball Dreams de Amiga de modelo y la zona Casino Night de punto de partida: mesas enormes, bumpers, esmeraldas del Caos y jefes. Sega no era dueña del tema de Sonic, así que Howard Drossin compuso otro en unas dos horas.

El problema son los flippers: la bola pesa como una de acero, y pasar de assembly a C le dejó tirones de cuadros. Igual vendió bien y tiene más personalidad que sus hermanitas de 8 bits.

+ Las mesas grandes, con jefes
- Física pesada y tirones

6 NOTA MANIJA | Mega Drive › Sonic Spinball (USA)

2º



SMS › mesa nueva

MASTER SYSTEM 1995 · SEGA INTERACTIVE DEVELOPMENT DIVISION / SEGA

SONIC SPINBALL — LA DE COLECCIONISTA

Llegó a Europa el 27 de enero de 1995 y a Brasil ese mismo año, con la Master System ya de salida: vendió poco y hoy es pieza de colección. No es un port sino un rediseño: mismos escenarios y argumento, pero niveles mucho más simples, jefes nuevos a los que se entra juntando las esmeraldas del nivel y bonus de plataformas en una arena ovalada.

Se ve parecida a la de 16 bits, pero dura un suspiro: en Sonic Stadium la terminaron en dos horas y le pusieron un 3 sobre 10.

+ La rareza del estante
- Dos horas y a otra cosa

4 NOTA MANIJA | Master System › Sonic Spinball (Europe)

3º



GG › flippers chicos

GAME GEAR 1994 · SEGA INTERACTIVE DEVELOPMENT DIVISION / SEGA

SONIC SPINBALL — LA DE BOLSILLO

Salió antes que la de Master System, en agosto de 1994 en Europa y en septiembre en Norteamérica, y es su hermana portátil, de la misma mano: el mismo recorte de niveles, los mismos jefes nuevos y facilísimos, las mismas arenas ovaladas de bonus.

En la pantallita se defiende, pero los flippers responden más duro que en las otras dos y el desafío es casi nulo. En Sonic Stadium la ponen abajo de todo, y no les vamos a discutir.

+ Spinball para el colectivo
- Controles duros, cero desafío

3 NOTA MANIJA | Game Gear › Sonic Spinball (USA, Europe)

VEREDICTO

GANA LA MEGA, SIN DESPEINARSE

Si vas a jugar Spinball, es la de Mega Drive: es el juego que pensaron, con flippers pesados y todo. Las de 8 bits son otro juego, más corto y más fácil; para la curiosidad de una tarde, la de Master System en la tele grande.

1º MD 2º SMS 3º GG

CARA A CARA	MEGA DRIVE	MASTER SYSTEM	GAME GEAR
SALIÓ	Noviembre 1993	Enero 1995 (Europa)	Agosto 1994 (Europa)
LA HIZO	Sega Technical Institute	Sega Interactive	Sega Interactive
NIVELES	Las mesas originales	Recortados, simples	Recortados, simples
JEFES	Los originales	Nuevos, fáciles	Nuevos, fáciles
CONTROLES	La bola pesa	Mejores que en GG	Más duros
DIFICULTAD	Te hace sudar	Bajísima	Bajísima
NOTA MANIJA	6	4	3

ROUND 1 · FIGHT!

FLASHBACK: CONRAD SIN MEMORIA, TRES VECES

Te despertás en una jungla, en otro planeta, sin acordarte de nada. Lo hizo Paul Cuisset en Delphine, la casa de Another World, con animación trazada sobre video cuadro por cuadro. Salió en Amiga y llegó a Sega y a Nintendo con diferencias que se ven y se oyen: las tres, en la jungla del primer nivel.

LADO A LADO · NIVEL 1, LA JUNGLA



MD › Conrad rueda, de blanco. Mega-CD › y acá todos hablan. Super › Conrad, con color.

1º MEGA DRIVE



1993 · DELPHINE / U.S. GOLD · 1 JUGADOR

FLASHBACK

LA QUE ELIGE EL AUTOR

Paul Cuisset, que lo dirigió y lo escribió, lo dijo sin vueltas en 2013: para él, la mejor versión es la de Mega Drive. Tiene entera la animación rotoscopiada: un Conrad pesado que se cuelga, rueda y desenfunda como en Prince of Persia. Y las cinemáticas de polígonos corren más rápido que en la Super.

Lo paga en colores: paleta más corta y Conrad de remera blanca en vez de magenta. Sin tijera: el bar sigue siendo bar.

\+ Cinemáticas ágiles y sin censura
\- La paleta más pobre de las tres

9 NOTA MANIJA — Mega Drive › Flashback - The Quest for Identity (USA)

2º MEGA-CD



1994 · DELPHINE / U.S. GOLD (SEGA OF AMERICA) · 1 JUGADOR

FLASHBACK

LA QUE HABLA

Salió sólo en Norteamérica, en noviembre de 1994 (la europea se canceló), y es la que más agrega: todos los personajes tienen voz durante el juego, no sólo en las cinemáticas, y la música de CD no para, con el tema del título remezclado y tambores selváticos en la jungla.

La contra: las cinemáticas nuevas, prerenderizadas, se ven peor que los polígonos del cartucho y a más de uno le rompen el clima.

\+ Voces y banda sonora de CD
\- Cinemáticas granuladas

8 NOTA MANIJA — Mega-CD › Flashback - The Quest for Identity (USA)

3º SUPER NINTENDO



1994 · TIERTEX / U.S. GOLD · 1 JUGADOR

FLASHBACK

LA LINDA, CON TIJERA

La convirtió Tiertex, los británicos que después hicieron también las de 3DO, CD-i y Jaguar. Es la más linda de las tres, casi como la de PC, y Conrad tiene su remera magenta.

Pero pasó por Nintendo of America: el bar de New Washington es un café, el programa Death Tower se llama Cyber Tower y los mutantes cambiaron de color a verde. Las cinemáticas van más lentas que en la Mega y hay quien jura que el juego anda a menos cuadros.

\+ La que mejor se ve en cartucho
\- Censura y cinemáticas lentas

7 NOTA MANIJA — Super Nintendo › Flashback - The Quest for Identity (USA)

CARA A CARA	MEGA DRIVE	MEGA-CD	SUPER
SALIÓ (EE.UU.)	Febrero 1993	Nov. 1994, sólo allá	Febrero 1994
LA CONVERSIÓN	Delphine	Delphine	Tiertex
VOCES JUGANDO	No	Sí, de todos	No
MÚSICA	Chip de la Mega	CD, con remezclas	Chip de la Super
CINEMÁTICAS	Polígonos, rápidas	Prerenderizadas, pobres	Polígonos, lentas
COLORES	Paleta corta	Paleta corta	Casi como en PC
CENSURA	No	No	Café y Cyber Tower
NOTA MANIJA	9	8	7

VEREDICTO

GANA LA QUE PREFIERE EL QUE LO HIZO

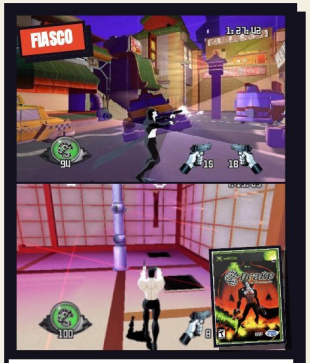
Para jugarlo derecho, Mega Drive: rápida, entera y sin tijera. ¿Querés oír a Conrad? Mega-CD, y bancate las cinemáticas.

La de Super, si manda la vista.

1º MD 2º Mega-CD 3º SNES

Un pistolero de historieta con 22 en Metacritic, Lara Croft tirando palancas en la Game Boy Advance y un survival horror que los políticos europeos quisieron prohibir por rumores falsos. Avisados están.

Y TODAVÍA HAY MÁS



XBOX 2003 · IDOL FX / MAJESCO · 1 JUGADOR

DRAKE OF THE 99 DRAGONS

JOHN WOO DE COTILLÓN

Un asesino resucitado con dos pistolas y un brazo poseído: salta, corre por las paredes, pone el tiempo bala y se cura chupándoles el alma a los enemigos. En el papel, una de John Woo dibujada como historieta. En la tele, la puntería automática apunta adonde quiere, la cámara te pelea y los niveles se repiten. Game Informer le puso 1,25 sobre 10.

LA HISTORIA

Lo hizo Idol FX, un estudio de Estocolmo fundado en 1999, y lo editó Majesco. Se anunció en marzo de 2003, pasó por el E3 y el Comic-Con de San Diego y salió en EE.UU. el 4 de noviembre de 2003. GameSpot le dio 1,6 e IGN, 2,9. Hoy figura en todas las listas de peores juegos, y en 2018 Majesco lo relanzó en Steam, por si alguien lo extrañaba.

JUGALO SI necesitás sentir que tu peor partida de cualquier otro juego no fue tan grave.

1 NOTA MANIJA — Por correr por las paredes, cuando sale.

Xbox › no está en el NAS: buscalo para xemu



GAME BOY ADVANCE 2002 · UBI SOFT MILAN / UBI SOFT · 1 JUGADOR

TOMB RAIDER: THE PROPHECY

PALANCA, PALANCA, PALANCA

Lara en la Game Boy Advance, vista desde arriba y en diagonal: salta, trepa, tira con puntería automática y persigue tres piedras mágicas antes de que un culto despierte algo muy feo. Técnicamente cumple. El problema es que el juego es tirar una palanca, empujar un bloque y tirar otra palanca. Del misterio y la exploración de la Play, ni noticias.

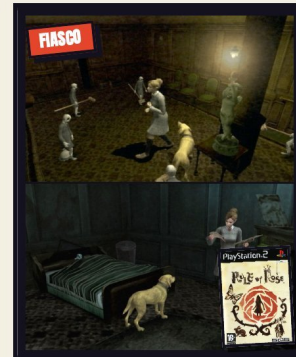
LA HISTORIA

Lo hizo Ubi Soft Milan con licencia de Eidos y salió en noviembre de 2002. Metacritic le da 66; GameSpy se quejó, justamente, de tanta palanca. GameSpot lo puso segundo, atrás de Metroid Fusion, entre los de acción de la GBA del año: eso habla más de la competencia que del juego.

JUGALO SI te gustan las palancas. Muchas.

4 NOTA MANIJA — Lara se mueve bien. Lástima adónde.

Game Boy Advance › Lara Croft Tomb Raider - The Prophecy (USA) (En,Fr,De,Es,It)



PLAYSTATION 2 2006 · PUNCHLINE / 505 GAMES · 1 JUGADOR

RULE OF ROSE

EL ESCÁNDALO QUE NO FUE

Inglaterra, 1930. Jennifer termina en un orfanato donde las nenas manejan un club con reglas crueles, y su única compañía es Brown, un perro que rastrea cosas con el olfato. Cuento de hadas siniestro, puzzles y avance lineal; el combate, casi todo cuerpo a cuerpo, es de lo más tosco de la PS2. Pero el clima, el arte y la música de Yutaka Minobe no tienen nada que envidiarle a nadie.

LA HISTORIA

Lo hizo Punchline, con unas veinte personas y Shuji Ishikawa de director. En noviembre de 2006 una revista italiana difundió rumores de contenido extremo que eran falsos; el comisario europeo Franco Frattini lo condenó igual y en 2007 hubo una moción para prohibirlo. 505 Games lo canceló en el Reino Unido. Metacritic: 59.

JUGALO SI no querés pagar los 300 a 800 dólares que piden por una copia usada: ya lo tenés en el NAS.

4 NOTA MANIJA — Brown se lleva un 10 aparte.

PlayStation 2 › Rule Of Rose

DEL FONDO DEL CAJÓN

Un Zelda de la Master System que nadie vio pasar, el diablito de Ghosts 'n Goblins con juego propio en el Game Boy y una nena en dragón que tira fuego en el Mega-CD. Tres para un viernes a la noche.



MASTER SYSTEM 1988 · COMPILE / SEGA · 1 JUGADOR

01 GOLVELLIUS: VALLEY OF DOOM

Aventura de acción a lo Zelda, firmada por Compile, los de Aleste. Kelesis recorre un valle abierto, revienta monstruos para que suelten oro, entra a las cuevas a comprar y baja a ocho zonas con jefe para rescatar a la princesa Rena de Golvellius. Hay pasadizos secretos por todos lados: pegale a todo.

Nació en MSX en 1987 y Sega lo convirtió al año siguiente; Computer and Video Games le puso 87%. Acá la Master System se vendió con Alex Kidd y Sonic, y esto pasó de largo. Si te gustó el Zelda de NES, no tenés excusa.

SI TE GUSTÓ The Legend of Zelda, Neutopia

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

GAME BOY 1990 · CAPCOM · 1 JUGADOR

02 GARGOYLE'S QUEST

Agarraron al diablito rojo que te arruinaba la vida en Ghosts 'n Goblins, Firebrand, y lo hicieron héroe. Un mapa visto desde arriba, con pueblos y encuentros, y en el medio niveles de plataformas donde Firebrand salta, se agarra de las paredes, flota un ratito y escupe fuego. Cada ítem le estira el vuelo o le mejora el disparo, y cada tramo cierra con jefe.

Produjo Tokuro Fujiwara y la música es de Harumi Fujita y Yoko Shimomura: para un Game Boy de 1990, un lujo. Tuvo dos secuelas, en NES y en Super NES (Demon's Crest), que tampoco jugó nadie.

SI TE GUSTÓ Ghosts 'n Goblins, Mega Man

9 NOTA MANIJA — Game Boy › Gargoyle's Quest (USA, Europe)





MEGA-CD 1995 · VICTOR ENTERTAINMENT / JVC · 1 JUGADOR

03 KEIO FLYING SQUADRON

Shooter horizontal con una nena, Rami, montada en el dragón Spot, que escupe fuego en seis niveles de potencia y suma bombas, estrellas ninja o compañeros. Las escenas animadas son de Studio Pierrot, hay voces dobladas y un humor absurdo de abuelos y robots que no para.

En Japón salió en 1993 y se vendió lento; a Occidente llegó doblado al inglés y con monólogos cortados. La crítica lo dejó en el promedio, de 4,75 en Game Informer a 8 en EGM. Nosotros estamos con EGM: el Mega-CD no tiene otro shooter tan lindo de ver.

SI TE GUSTÓ Parodius, Cotton

7 NOTA MANIJA — Mega-CD › Keio Flying Squadron (USA)

EL ERROR TE DICE TODO

El emulador no se queda callado: cuando falta algo, lo escribe con nombre y apellido. El tema es saber dónde mirar y qué quiere decir. Después, tres fichines que sirven de examen.

5 CÓMO LEER EL ERROR

ASÍ LO ESCRIBE MAME (RECORTADO): PUZZLE BOBBLE SIN SU BIOS

```
$ mame pbobblen
sp-s2.sp1 NOT FOUND (tried in pbobblen neogeo) (1)
sm1.sm1 NOT FOUND (tried in pbobblen neogeo) (2)
sfix.sfix NOT FOUND (tried in pbobblen neogeo)
[…]
Required files are missing, the machine
cannot be run. (4)
```

(1) El archivo que falta. No es un zip: es un chip de adentro de un zip.

(2) Dónde lo buscó: el zip del juego y el de la BIOS. Ninguno lo tiene: falta `neogeo.zip`.

(3) Si en vez de NOT FOUND dice **WRONG CHECKSUMS** o **WRONG LENGTH**, el archivo está, pero es de otra versión del set.

(4) El veredicto. No arranca hasta que no esté todo.

DÓNDE SE LEE. En Batocera, cuando un emulador no arranca te devuelve a la lista sin explicar nada; el porqué queda en `/userdata/system/logs/es_launch_stderr.log` (y en el `stdout`; por red, en `\\BATOCERA\share\system\logs`). En RetroPie, en el menú del runcommand elegí **Launch with verbose logging** y leé `/dev/shm/runcommand.log`.

CÓMO SE VERIFICA. Un dat (`.dat` o `.xml`) describe cada set: nombres, tamaños y checksums. Bajá el de tu versión (el de FBNeo está en la carpeta `dats` de su repositorio; el de MAME 2003, en `metadata`) y pasá tus zips por clrmamepro o RomVault: el Scanner te dice qué falta y el Rebuilder te arma el set. Para full non-merged: **Non-Merged** y, en **Advanced**, destildá **Separate BIOS sets**. Con MAME en la compu: `mame -verifyroms pbobblen`.

6 SÍNTOMA Y SOLUCIÓN

LO QUE TE VA A PASAR, Y QUÉ HACER

SÍNTOMA	QUÉ PASA	QUÉ HACER
Lo elegís y vuelve a la lista	El emulador no pudo arrancar.	Leé el log: `es_launch_stderr.log` o `runcommand.log`.
NOT FOUND (tried in pbobblen neogeo)	Falta la BIOS, o es de otra versión.	`neogeo.zip` de la misma versión que el set, zipeada y sin renombrar.
Anda el original y el clon no	Set split sin el padre.	Copiá el zip del padre a la misma carpeta, o rearmá en full non-merged.
WRONG CHECKSUMS o WRONG LENGTH	El set es de otra versión del emulador.	Rearmalo con el dat de tu versión, o cambiá de emulador.
gdl-0010.chd NOT FOUND	El CHD falta, está suelto o comprimido.	Carpeta `ikaruga/` al lado del zip, con el CHD sin zipear.
Neo Geo en negro, pero con sonido (FBNeo)	El «Neo-Geo mode» pide una BIOS que tu zip no trae.	`neogeo.zip` completo, o cambiá esa opción del core.
Los juegos se llaman «sfiiv» y cosas así	Son los nombres cortos del set.	Scrapeá. Nunca renombres el zip: deja de andar.

PRUEBA 1 · LA BIOS



9 NOTA MANIJA

NEO GEO

PUZZLE BOBBLE

1994 · TAITO / SNK · 1 O 2

Tirás burbujas con un cañón, juntás tres del mismo color y las que quedan colgando se caen, mientras el techo baja. La de Neo Geo es casi igual a la de Taito, con sonido estéreo; la de Taito fue en 1995 la segunda placa que más recaudó en Japón.

PROBÁ
Lanzalo sin `neogeo.zip`: el log tiene que decir lo del recuadro 5. Con la BIOS de la misma versión que el set, arranca. Si arranca en negro, es casi seguro la BIOS.

Arcade › Puzzle Bobble / Bust-A-Move (Neo-Geo, NGM-083)

PRUEBA 2 · EL CHD



9 NOTA MANIJA

NAOMI

IKARUGA

2001 · TREASURE · 1 O 2

Shooter de polaridad: la nave cambia entre blanco y negro, absorbe las balas de su color y muere con las del otro. Treasure lo hizo en los ratos libres que le dejaba Sin and Punishment. El zip trae dos chips chiquitos: el juego es el disco.

PROBÁ
`ikaruga.zip` en `roms/naomi`, `gdl-0010.chd` en `roms/naomi/ikaruga/` y `naomi.zip` en `bios/dc/`. En MAME cuelga de `naomigd`; para Flycast, la wiki y libretro sólo nombran `naomi.zip`.

NAOMI › Ikaruga (GDL-0010)

PRUEBA 3 · LA PLACA



8 NOTA MANIJA

ATOMISWAVE

METAL SLUG 6

2006 · NOISE FACTORY / SNK PLAYMORE / SEGA · 1 O 2

El primer Metal Slug de la Atomiswave, la placa de Sammy: espada que desvía balas, Weapon Stock para llevar dos armas y Ralf y Clark, de Ikari Warriors, de invitados. En Easy se corta antes del final.

PROBÁ
`mslug6.zip` en `roms/atomiswave` y `awbios.zip` en `bios/dc/` (en Batocera viejos, `bios/`). En MAME es clon de `awbios` y sin él ni arranca; libretro la da por opcional para Flycast: ponela igual.

Atomiswave › Metal Slug 6

POR QUÉ NO ARRANCA

Copiaste el zip al Batocera, elegís el juego y la pantalla vuelve a la lista sin decir nada. No está roto: a ese zip le falta algo, o es de otra versión. Un fichín no es un archivo por juego como en las consolas: son las memorias de una placa, y cada emulador las quiere ordenadas a su manera y de su misma versión. Acá va cómo funciona y dónde va cada cosa; en la página de al lado, cómo leer el error, una tabla de síntomas y tres juegos para probar.

1 QUÉ ES UN ROMSET

Una copia de cada chip de memoria de la placa original. El de Puckman, por ejemplo, trae un archivo que se llama `pm1_prg1.6e`. Todos van juntos en un zip con un nombre corto (`pbobblen`, `ikaruga`, `mslug6`), y ni el zip ni lo de adentro se renombra ni se descomprime.

La trampa es que los sets cambian. Cuando aparece un volcado mejor, un chip que faltaba o se descubre que un juego era de otra región, MAME corrige el set. Por eso cada versión del emulador quiere los sets de su misma versión: lo que andaba en el MAME de hace diez años no tiene por qué andar en el de hoy. FBNeo, igual.

Algunos piden además un *device*, un chip reusado en placas distintas, con su propio zip: el Namco 51xx de Galaga es `namco51.zip`.

· CADA EMULADOR, SU SET Y SU CARPETA

EMULADOR	SET QUE PIDE	BATOCERA	RETROPIE
mame4all	0.37b5	sólo en placas viejísimas	`arcade` o `mame-mame4all`
MAME 2003-Plus	0.78	`roms/mame` (el de las placas chicas)	`arcade` o `mame-libretro`
MAME 2010	0.139	se fue en la v41	`arcade` o `mame-libretro`
MAME y lr-MAME	el de tu versión	`roms/mame` · v41: 0.268 · v42: 0.277 · v43: 0.285	`arcade`, `mame` o `mame-libretro`
FBNeo	1.0.0.x	`roms/fbneo` o `roms/neogeo`	`arcade`, `fba` o `neogeo`
Flycast (NAOMI, Atomiswave)	el de MAME	`roms/naomi` y `roms/atomiswave`	`arcade`, eligiendo Flycast

En Batocera todo cuelga de `/userdata/`; en RetroPie, de `/home/pi/RetroPie/`. La tabla completa de versiones de Batocera está en la guía de arcade de su wiki. En RetroPie, si mezclás sets en `arcade`, el emulador de cada juego se elige en el runcommand.

2 PADRE, CLON Y BIOS: LOS CUATRO FORMATOS

EL MISMO PUZZLE BOBBLE, ARMADO DE CUATRO MANERAS

- B `neogeo.zip` — la BIOS de la placa Neo Geo
  - P `pbobblen.zip` — el padre: el original
    - C `pbobblenb.zip` — el clon: un bootleg

El clon guarda sólo lo que cambia respecto del padre. Así está armado en MAME, y así de enredado es todo el set.

FULL NON-MERGED

`pbobblenb.zip` (B + P + C)

TODO ADENTRO. Cada zip anda solo, BIOS incluida. Batocera, RetroPie y libretro lo recomiendan para empezar: ocupa más, pero no falla.

NON-MERGED

`pbobblenb.zip` (C + P)

`neogeo.zip` (B)

BIOS APARTE. El juego trae lo del padre, pero la BIOS va en su propio zip, en la misma carpeta.

SPLIT

`pbobblenb.zip` (C)

`pbobblen.zip` (P)

`neogeo.zip` (B)

CADA UNO LO SUYO. El clon no anda sin el padre. Sirve si copiás el set entero, no para elegir de a uno.

MERGED

`pbobblen.zip` (P + C)

`neogeo.zip` (B)

TODOS EN EL DEL PADRE. Ahorra más que nada, pero Batocera sólo arranca el padre de cada zip. No.

B BIOS · P archivos del padre · C lo que cambia en el clon

Si el set no dice qué formato es, casi siempre es split. Con clrmamepro se pasa de uno a otro (pág. 21).

3 LAS BIOS

EL ZIP QUE NO ES UN JUEGO

Las placas que compartían muchos juegos traían un programa de arranque propio. MAME lo guarda aparte, en un zip con el nombre de la placa, y sin él no arranca ninguno de sus juegos. Va zipeada, sin renombrar y de la misma versión que el set.

neogeo — Neo Geo. En Batocera la wiki la pone en `bios/neogeo.zip`; para FBNeo, en `roms/fbneo`: con un set non-merged, al lado de los juegos. En RetroPie, `BIOS/fbneo`, para lr-fbneo o la misma carpeta de las ROMs. MAME la cambió entre la 0.171 y la 0.172 y todos los Neo Geo con el zip viejo dejaron de andar.

naomi — NAOMI, para Flycast: `bios/dc/naomi.zip` (en Batocera viejos, `bios/`); en RetroPie, `BIOS/dc`. La wiki la da por opcional pero recomendada. Algunos juegos piden una extra (`hod2bios`, `f355bios`, `airlbios`) que el core de libretro exige.

awbios — Atomiswave: `bios/dc/awbios.zip` (antes, `bios/`); en RetroPie, `BIOS/dc`. En MAME todos los Atomiswave son clones de `awbios`.

¿Te aparece «neogeo» en la lista como si fuera un juego? Scrapeá: Batocera esconde solo las BIOS.

4 LOS CHD

EL DISCO VA APARTE

Algunos fichines tenían disco rígido, CD o GD-ROM. Eso no entra en un zip: va en un CHD (*Compressed Hunks of Data*), adentro de una carpeta con el nombre exacto del zip, al lado del zip.

```
roms/naomi/
├── ikaruga.zip
└── ikaruga/
    └── gd1-0010.chd
```

El nombre del CHD tampoco se toca: es el que figura en el set. Y no lo metas en un zip ni en un 7z, que ya viene comprimido.

LOS CLONES
Hay CHD «delta» que guardan sólo lo que cambia en un clon: sin el CHD del padre, MAME no los puede leer.

LAS QUE NADIE COMPRÓ

Una guerra de batallones que se come un finde entero, un novio que sube trece torres para salvar a su chica y una mansión de Kioto llena de fantasmas firmada por FromSoftware. Tres que en su momento pasaron sin pena ni gloria.

NINTENDO 64 · 2000 · QUEST / ATLUS · 1 JUGADOR

04 OGRE BATTLE 64

Estrategia en tiempo real con alma de rol, y de lo mejor de la Nintendo 64 aunque no figure en ninguna lista. Armás batallones de hasta cinco personajes con su líder, los mandás por el mapa a liberar pueblos y fortalezas, y cuando chocan con el enemigo la pelea se resuelve en un campo isométrico. Cada decisión mueve el "Chaos Frame", y de ahí sale cuál de los tres finales te toca.

Lo hizo Quest, el estudio de Tactics Ogre, ya sin Yasumi Matsuno, que se había ido a Square. Atlus lo sacó en EE.UU. en 2000, en pocas copias por falta de chips, y GameSpot lo eligió el mejor de estrategia del año. Te come el finde entero.

SI TE GUSTÓ Tactics Ogre, Final Fantasy Tactics

9 NOTA MANIJA — Nintendo 64 › Ogre Battle 64 - Person of Lordly Caliber (USA) (Rev A)





WII · 2011 · GANBARION / NINTENDO · 1 JUGADOR

05 PANDORA'S TOWER

Aeron (Ende, en la versión en castellano) sube trece torres para salvar a Elena, su novia, a la que una maldición está volviendo monstruo. La única cura es la carne de los jefes: subís, resolvés los mecanismos, matás al de arriba y volvés con el pedazo antes de que ella empeore, porque el reloj no para. La estrella es la cadena Oraclos: apuntás con el Wii Remote, enganchás bichos, les arrancás la armadura y te colgás para trepar.

A Estados Unidos llegó recién en 2013, empujado por la campaña de fans Operation Rainfall. Seis finales. Pide paciencia y paga bien.

SI TE GUSTÓ Shadow of the Colossus, Zelda: Twilight Princess

7 NOTA MANIJA — Wii › Pandora's Tower



PLAYSTATION 2 · 2004 · FROMSOFTWARE / AGETEC · 1 JUGADOR

06 KUON

Terror japonés de FromSoftware, años antes de Dark Souls. Kioto, era Heian: Utsuki, Sakuya y Abe no Seimei (acá convertida en mujer) recorren la mansión Fujiwara con cámara fija, buscan objetos para abrir puertas selladas y enfrentan fantasmas con cuchillo, abanico, naginata y cartas de hechizo heredadas de Lost Kingdoms. Si corrés, hacés ruido y vienen más.

El clima de cuento de fantasmas japonés está logradísimo; el control, no: no hay fijación de blanco y apuntás a mano. Metacritic le dio 57. Jugalo de noche, con paciencia y la luz apagada.

SI TE GUSTÓ Fatal Frame, Resident Evil

7 NOTA MANIJA — PlayStation 2 › Kuon

NO SALIERON DE JAPÓN

Una portátil de cartuchos de 1984, la consola de Bandai que costaba el doble que todas y un Zelda que bajaba del cielo los domingos. Tres aparatos que acá no vio nadie, y el cartucho (o la emisión) que hay que probar en cada uno.

La consola



GAME POCKET COMPUTER

EPOCH · 1984 · 12.800 YENES

Una portátil de cartuchos cinco años antes del Game Boy, y casi al precio de un Famicom. CPU NEC a 6 MHz, 2 KB de RAM, LCD monocromático de 75 × 64 píxeles, un solo canal de sonido y cuatro pilas AA. Tuvo siete juegos, dos de ellos de fábrica, y fracasó en Japón sin asomarse afuera. Epoch venía de reinar con la Cassette Vision: acá se le fue la mano con el precio.



GAME POCKET 1984 · EPOCH · 1 JUGADOR

ASTRO BOMBER

Matamarcianos de nave en una pantalla de 75 × 64 píxeles: volás sobre un terreno que sube y baja y le tirás bombas a las bases enemigas, con un pitido de sonido y partidas cortas. No es un vicio, es una pieza de museo. Pero es una portátil de cartuchos de 1984, y acá la tenés en el bolsillo sin pagar un yen.

LA HISTORIA

Fue uno de los cinco cartuchos que Epoch vendió aparte a 2.980 yenes: Astro Bomber, Block Maze, Reversi, Sokoban y Mahjong (ese, a 3.800). La consola traía además, de fábrica, un rompecabezas de 15 y un programa para dibujar. Del juego en sí no hay reseñas serias en ningún lado: no sabemos cuántas fases tiene ni quién lo programó, y el año es el de la consola. En el Batocera está en el sistema gamepock.

4 NOTA MANIJA Game Pocket Computer › Astro Bomber

La consola



SUPER VISION 8000

BANDAI · 1979 · 59.800 YENES

La última de la línea TV Jack de Bandai, y para muchos la primera consola japonesa con cartuchos y CPU programable: un clon del Z80 a 3,58 MHz, 1 KB de RAM y 256 × 192 de resolución. Costaba el doble que la competencia, tuvo siete juegos, casi no se vendió y hacia 1982 ya no estaba. Desde 1980, Bandai fabricó el Intellivision en Japón.



SUPER VISION 8000 1979 · BANDAI ELECTRONICS

PAC PAC BIRD

El nombre suena a Pac-Man, pero Pac-Man es de 1980 y esto de 1979: casualidad pura. En pantalla, una figura blanca que parece un pájaro enorme cruza un cielo azul entre bichitos, con dos marcadores arriba y un contador abajo. Cómo se gana, no lo explica ninguna fuente seria. Probalo y contanos a joyas@retromanija.com.ar.

LA HISTORIA

Es uno de los siete cartuchos que tuvo la consola, todos de Bandai Electronics y de 1979: Missile Vader, Space Fire, Othello, Gun Professional, PacPacBird, Submarine y Beam Galaxian. Quién lo programó adentro de Bandai, no se sabe. Hoy un cartucho original anda por los 80 a 100 dólares, según RF Generation, y una consola completa pasa los 700. Es de esas fichas donde la historia del juego es la del aparato.

3 NOTA MANIJA Super Vision 8000 › Pac Pac Bird (Japan)

El aparato



SATELLAVIEW

NINTENDO / ST.GIGA · 1995 · 14.000 YENES

No es una consola: es un receptor satelital que se enchufaba abajo de la Super Famicom, en el puerto de expansión, con el cartucho BS-X arriba. St.GIGA transmitía juegos gratis que se grababan en memory packs. Salió el 23/4/1995, sólo en Japón y por correo. Llegó a 116.378 usuarios en 1997, Nintendo cortó los juegos nuevos en 1999 y la señal se apagó el 30/6/2000.



SATELLAVIEW 1995 · NINTENDO R&D2 / ST.GIGA · 1 JUGADOR

BS THE LEGEND OF ZELDA

El primer Zelda que bajó del cielo: el de NES con gráficos de 16 bits y el mapa reacomodado, y en vez de Link, tu avatar del BS-X. Se jugaba en vivo, una hora por vez (el "Zelda Time"), con voces que narraban por radio. Lo del Batocera es una traducción de fans; no queda otra.

LA HISTORIA

St.GIGA lo emitió desde el 6/8/1995 en cuatro episodios de domingo; el 30/12/1995 vino MAP2, con mazmorras e ítems cambiados. Fue el primer juego SoundLink: las voces frenaban la acción con un "escuchá bien". Después se perdió, y se rescató de memory packs de 8 Mbit; la comunidad le sacó el límite de tiempo, juntó los episodios y lo tradujo, castellano incluido.

7 NOTA MANIJA Satellaview › BS Legend of Zelda, The (Japan) (Translated En)

EL PRIMERO ERA GRATIS

La regla del shareware era simple: el primer episodio circulaba gratis, copiado de disquete en disquete, y si te enganchabas el resto se compraba. Dos de Epic MegaGames y uno de Apogee, de los años en que el que más vendía era el Doom.



DOS 1994 · EPIC MEGAGAMES (ALLEN W. PILGRIM) · 1 JUGADOR

XARGON

Malvineous Havershim, arqueólogo, está traduciendo unas inscripciones en unas ruinas de Madagascar cuando le sale un gas en la cara, y se despierta en otro mundo. Plataformas con scroll y un láser que arranca de a un tiro y mejora con lo que comprás con esmeraldas: vida, invulnerabilidad, armas. Aguantás cinco golpes; los pinchos, el agua y el ácido te matan de una.

No hay vidas ni continues: si te morís, el nivel arranca de cero, todas las veces que haga falta. Lo programó Allen W. Pilgrim y lo dibujó Joe Hitchens, el de Jill of the Jungle. El volumen uno era shareware; el dos y el tres se compraban. En mayo del 94, el Los Angeles Times lo puso tercero entre los más vendidos, detrás del Doom y del Epic Pinball. Desde 2008 es gratis, con el código liberado.

7 NOTA MANIJA

LAS BOLAS DE POOL
En los niveles hay cuatro bolas con las letras de EPIC. Juntalas en orden y dan más puntos.

PC (DOS) › Xargon



DOS 1993 · RENAISSANCE / EPIC MEGAGAMES · 1 JUGADOR

ZONE 66

Shooter de aviones visto desde arriba, con inventario. Antes de cada misión elegís avión, cada uno con sus números, y lo cargás de armas hasta el tope de peso. Las bombas caen en una mira adelante de la trompa, hay radar y dos maniobras para zafar, y se gana volteando todos los blancos de tierra.

Lo hizo Renaissance, un grupo de la demoscene: programó Thomas Pytel, dibujó Joe Hitchens. Sonaba distinto según tu placa: Sound Blaster, AdLib o una banda aparte para la Gravis Ultrasound, que se bajaba por separado porque pesaba casi como el juego. En septiembre del 93 fue número uno del Shareware Top Ten.

8 NOTA MANIJA

VOLVÉ A LA BASE
Ahí reparás, recargás y cambiás de avión. Tenés intentos infinitos mientras quede una base en pie.

PC (DOS) › Zone 66



DOS 1993 · APOGEE SOFTWARE · 1 JUGADOR

MAJOR STRYKER

Shooter vertical de Apogee en EGA, con fondos de tres capas de scroll y tres dificultades que cambian todo: en la difícil hay más enemigos, más balas y más puntos. Sos el mayor Harrison Stryker contra los Kretons, y tus aliados te tiran cajas numeradas que suben el disparo; si te pegan, volvés al tiro simple.

Se iba a llamar Strike Force y a tener a Commander Keen y a Duke Nukem, hasta que le inventaron una historia propia. Lo programó Allen H. Blum III, lo produjo George Broussard y la música es de Robert Prince, el de Duke Nukem. Venía en tres episodios, el primero shareware, y desde 2006 es gratis.

7 NOTA MANIJA

OJO CON LA H Y LA S
La H frena el scroll pero suelta una flota por los costados; la S te acelera tanto que no podés apuntar.

PC (DOS) › Major Stryker

TRES PLACAS DE SEGA Y UN PATO

Doce años de Sega en tres fichines que casi nadie jugó: uno de 1988 hecho de sprites, uno de 1996 de polígonos y uno de 2000 que IGN coronó campeón de gráficos. Los tres corren en placas distintas y piden emuladores distintos. Y hay un pato que pasa de uno a otro.



ARCADE 1988 · SEGA (R&D8 / AM2) · 1 O 2 A LA VEZ

DYNAMITE DUX

Beat 'em up de Sega para dos en el que los héroes son Bin y Pin, dos patos que reparten piñas, patadas y cabezazos por una ciudad de dibujito animado. Corre en la System 16, la placa de Golden Axe y Altered Beast, y quedó a la sombra de los dos.

Lo produjo Yu Suzuki y la música es de Hiroshi Kawaguchi. Sinclair User le puso 9 de 10 y lo eligió el juego más original del 88. En Europa se conoció por las versiones de Amiga, ST, C64, Spectrum y Amstrad, y por una de Master System sin el modo de a dos. La de Mega Drive se planeó y nunca salió.

7 NOTA MANIJA

LEÉ EL NOMBRE
El 317-0096 es la clave del CPU encriptado (FD1094). En MAME, **ddux** es el padre: el japonés y el set 1 son clones.

`Arcade › Dynamite Dux (set 3, World) (FD1094 317-0096)`



MODEL 2 1996 · SEGA AM2 / SEGA · 1 O 2

SONIC THE FIGHTERS

Sonic, Tails, Knuckles, Amy y compañía a las piñas en 3D, sobre la placa del Fighting Vipers. Es el primer Sonic en 3D y nació de casualidad: Yu Suzuki vio un modelo de Sonic que probaban en el motor del Vipers, el director Hiroshi Kataoka se lo propuso a Yuji Naka, de Sonic Team, y Naka dijo que sí.

Afuera de Japón se llamó Sonic Championship y se vio poco. La crítica elogió la animación y le encontró poca profundidad. La de Saturn se mostró en el E3 del 96 y se canceló: recién en 2005 llegó a una consola, de relleno en el Sonic Gems Collection.

7 NOTA MANIJA

CON PACIENCIA
En MAME no anda: va por Model 2, bajo WINE. El primer arranque baja librerías de internet y puede tardar diez minutos.

`Model 2 › Sonic The Fighters`



HIKARU 2000 · AMUSEMENT VISION / SEGA · 1 O 2

PLANET HARRIERS

Rail shooter de la familia de Space Harrier: volás hacia el fondo de la pantalla esquivando misiles. Hay cuatro pilotos (Glenn, X, Cory y Nick), de a dos las naves se acoplan para recuperar vida y hay un truco para jugar con Opa-Opa.

Corre en la Hikaru, la hermana cara de la NAOMI: dos procesadores SH-4 y la primera placa de fichín con sombreado Phong. Salía tan cara que Sega la abandonó por la NAOMI, y este juego venía sólo en mueble dedicado. La conversión a GameCube que se rumoreó nunca existió.

8 NOTA MANIJA

SÓLO EN PC
En Batocera va sólo en x86_64, con Demul y placa con Vulkan; **pharrier** está en su lista. En MAME, sin sonido.

`Hikaru › Planet Harriers (Rev. A)`

BICHOS RAROS

La Atari que pasó dos años en el freezer, la Jaguar (que ya fue consola del mes en el Nº 3 y vuelve como lo que fue, una rareza) y un adaptador de Bandai que se calzaba arriba de la Super Famicom. Si tenés alguno en un cajón, cuidalo.



ATARI 7800 1990 · RADIOACTIVE SOFTWARE / ATARI CORP. · 1 JUGADOR

MIDNIGHT MUTANTS

Aventura de acción en falsa isométrica y mundo abierto: Jimmy Harkman tiene que liberar al abuelo, encerrado en una calabaza por el Dr. Evil, y recorre una mansión embrujada, un cementerio y un barco hundido. Abajo, un medidor de "sangre pura" que baja si te tocan los bichos. IGN lo puso tercero entre los mejores de la 7800.

LA HISTORIA

Lo diseñó y programó Peter Adams en Radioactive Software, y Atari lo sacó en 1990, entre los últimos cartuchos de la consola. Según el ex Atari Chuck Peavey, Adams venía de un juego cancelado con el Abuelo Munster, y el abuelo de este tiene la cara de Al Lewis, sin crédito ni para él ni para la serie: mirá la caja. La tapa es de Michael Mendheim, el de Fester's Quest. Retro Gamer lo llamó uno de los juegos más avanzados de la 7800.

7 NOTA MANIJA

`Atari 7800 › Midnight Mutants (USA)`

La consola



ATARI 7800

ATARI · 1986 · US$79,95

La diseñó General Computer Corporation y Atari la anunció en mayo de 1984 con 13 juegos, pero en julio Jack Tramiel compró la división y la mandó al freezer. Salió a todo el país recién en mayo de 1986, con la NES ya en las vidrieras. Jugaba casi todo lo de la 2600, algo inédito. Tuvo 59 juegos oficiales y pasó el millón en 1988, lejísimos de Nintendo.



ATARI JAGUAR 1994 · ECLIPSE SOFTWARE DESIGN / ATARI CORP. · 1 JUGADOR

IRON SOLDIER

Robot gigante en primera persona: un mech de 42 pies contra la Iron Fist Corporation, en 16 misiones con edificios que se rompen y armas en hombros, caderas y manos. Polígonos sin texturas, andar pesado y misiones que se repiten; pero en 1994 era de lo más vistoso de la Jaguar, y de los pocos que justifican tenerla.

LA HISTORIA

Lo hizo Eclipse, un estudio alemán de Halle fundado por Marc Rosocha, que venía de Thalion. Atari lo sacó en Norteamérica el 22/12/1994 y vendió 21.240 copias hasta abril de 1995. La secuela se pensó para el Jaguar CD, pero con los despidos en Atari, Iron Soldier 2 llegó recién en 1997, editado por Telegames y con la consola ya muerta. El 3 salió en PlayStation.

7 NOTA MANIJA

`Atari Jaguar › Iron Soldier (World) (v1.04)`

La consola



ATARI JAGUAR

ATARI · 1993 · US$249,95

Atari la vendió como la primera de 64 bits, y todavía se discute: la CPU y los chips Tom y Jerry usan instrucciones de 32. Salió en noviembre de 1993 sólo en Nueva York y San Francisco, bajó a US$149,99 en 1995 y tuvo 63 juegos con licencia. ¿Cuántas vendió? Wikipedia dice 250.000 en un lado y 125.000 en otro. En 1998 Atari terminó en manos de Hasbro.



SUFAMI TURBO 1996 · BANDAI

POI POI NINJA WORLD

El juego que venía con el aparato. Por lo que se ve en pantalla, arenas vistas desde arriba, con cajas, bombas y ninjas cabezones, en la línea de un Bomberman. Se enlaza sólo con otra copia de sí mismo, para compartir datos o pelear entre dos. No te lo vendemos como obra maestra: entra por el cartuchito y por el aparato.

LA HISTORIA

Salió el 28/6/1996, el mismo día que la Sufami Turbo y que dos SD Ultra Battle, como juego incluido. En el adaptador, el cartucho de la ranura 1 suele ser el juego y el de la 2 le aporta datos; los nueve enlazables compartían una moneda virtual, las TurboCoins. Qué estudio lo hizo, no lo dice nadie: las fuentes sólo nombran a Bandai. Tampoco hay cifras de ventas.

5 NOTA MANIJA

`Sufami Turbo › Poi Poi Ninjya World (Japan)`

El aparato



En la foto, la Super Famicom: la Sufami Turbo iba enchufada arriba, en la ranura de cartuchos.

SUFAMI TURBO

BANDAI · 28/6/1996 · SÓLO JAPÓN

Tampoco es una consola: es un adaptador de Bandai para la Super Famicom, sin la cual no hace nada, con dos ranuras para cartuchitos más baratos de fabricar. Nintendo lo aprobó con una condición: que Bandai se encargara de toda la fabricación. Tuvo trece juegos a 3.980 yenes; nueve se enlazaban entre sí.

LA ESTANTERÍA DEL Nº 6

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

Ordenado como en el videoclub: por sección, con la cinta de papel en el estante. El redondelito amarillo es la página del juego. Los fichines van con su volante; el Zelda satelital, con su aviso. Arriba, la consola del mes.



LA CONSOLA DEL MES · ATARI LYNX, 1989



