32 PÁGINAS + PÓSTER: LA ESTANTERÍA DEL Nº 7 — PARA EL QUE TIENE 21.000 JUEGOS Y NO SABE QUÉ JUGAR

RETRO MANIJA

Nº 7 · DE COLECCIÓN

NÚMERO Nº 7
ARRANCA LA TERCERA TANDA



SONIC CD: LA MEJOR EXCUSA PARA COMPRAR EL CD

MANUAL BATOCERA / RETROPIE

CADA JUEGO CON SU CAJA



gamelist.xml

Scraping: carátulas, videos y textos. ScreenScraper, TheGamesDB, Skyscraper, las cuentas y los nombres que se scrapean mal.

FIASCOS · SEIS

CORPSE KILLER: ZOMBIS EN VIDEO



Y Cool World, Mortal Kombat Mythologies, Last Action Hero, el Alone in the Dark de PS2 y el Superman de GBA.

JOYAS OCULTAS · 12 JUEGOS

LO QUE SE TE PASÓ

The Guardian Legend, Demon's Crest, Alisia Dragoon, Toy Commander, Okami, MadWorld y seis más.

LA CONSOLA DEL MES

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

Prometía cine interactivo y entregó video granulado. Pero también trajo un segundo procesador, música de CD y unas cuantas joyas. La historia y los tres que hay que poner a girar: Sonic CD, Lunar: Eternal Blue y Silpheed.

1991 · JAPÓN | US$ 299 EN EE.UU. | 12,5 MHZ OTRO 68000 | +200 JUEGOS

EL MODEL 2 YA NO IBA ABAJO: IBA AL COSTADO



DUELO DE VERSIONES

JURASSIC PARK Y CHUCK ROCK

Los dos en Mega-CD y Mega Drive; uno contra la Súper, el otro contra la Game Gear.

ÉXITOS CON HISTORIA

CÓMO SE HICIERON

Super Mario World, Resident Evil 2, Mario 64, Sonic 3, Virtua Tennis y Resident Evil 4.

CONSOLAS RARAS

LAS QUE NADIE TUVO

3DO, PC Engine, PC Engine CD, Famicom Disk System, Atari 2600 y Game Gear.

ARCADE Y PC OLVIDADOS

FICHÍN Y DISQUETE

Turtles in Time, Virtua Cop 2, Zombie Revenge, Cannon Fodder, Ultima Underworld y Betrayal at Krondor.



LA GALERA

IMPRENTA DE BARRIO · TRES GENERACIONES

EL SCRAPER TE LLENÓ EL BATOCERA DE CARÁTULAS. EL ESTANTE SIGUE LLENO DE CAJAS MUDAS.

Los discos que grabaste en el 2000 con un fibrón, los casetes de la Commodore del tío, la pila de revistas atadas con hilo. Don Aldo imprime desde que las letras se armaban a mano, y su hija Romina maneja la máquina nueva. Traés lo tuyo, lo diseñamos con vos y sale cortado a medida.

CARÁTULAS Y ETIQUETAS

C

Para cajas de CD, DVD y casete, con tus fotos o tus dibujos. Papel ilustración, cortadas al milímetro.

DESDE DIEZ UNIDADES

ENCUADERNACIÓN

M

Juntá los números de tu revista de pibe y te los devolvemos en un tomo, con lomo de tela y el año en dorado.

UN TOMO POR AÑO

AFICHES DEL TORNEO

Y

El campeonato de pelea en el quincho merece su afiche. A3 y A2, en papel grueso.

LISTOS EN 48 HORAS

TARJETAS Y CALCOS

K

Para el cumple de 40 con temática de fichín. Calcos de vinilo que no se despegan con el primer verano.

DISEÑO CON VOS



"Encuaderné los 36 números de mi revista de juegos. Mi mujer dijo que por fin parecen libros."

DARÍO, 44, BOEDO

TELÉFONO Y WHATSAPP

11 4911-3086

LA GALERA · Av. Caseros 3214, Parque Patricios
Frente a la plaza · @lagalera.imprenta

HORARIO

Lunes a viernes de 8 a 18 · sábados de 9 a 13

¿LO NECESITÁS PARA MAÑANA?

Llamá antes de las 11 y lo tenés a la tarde. Lo de Romina, no lo de Don Aldo.

No imprimimos tapas originales de juegos ni nada con marcas de otros: si no es tuyo, no sale de esta imprenta. Diseño sin cargo en pedidos de más de 50 unidades.

EN ESTE Nº

PÁG.

4 **LA CONSOLA DEL MES: MEGA-CD**
El CD que le pusimos abajo a la Mega, y sus tres esenciales: Sonic CD, Lunar: Eternal Blue y Silpheed.

6 **JOYAS OCULTAS**
The Guardian Legend, Demon's Crest, Brigandine, Alisia Dragoon, Toy Commander y Baten Kaitos.

8 **ÉXITOS CON HISTORIA**
Super Mario World, Resident Evil 2, Super Mario 64, Sonic 3, Virtua Tennis y Resident Evil 4: cómo se hicieron.

10 **FIASCOS**
Cool World, Mortal Kombat Mythologies, Corpse Killer, Last Action Hero, el Alone in the Dark de PS2 y Superman: Countdown to Apokolips.

12 **JOYAS OCULTAS II**
Mega Man Zero, Zelda: Oracle of Ages, Hybrid Heaven, Okami, MadWorld y Final Fantasy Legend II.

14 **CONSOLAS RARAS**
Gex en 3DO, Bonk's Revenge, Ys III en PC Engine CD, Doki Doki Panic en el Disk System, Pitfall II y Shining Force II de Game Gear.

16 **PÓSTER: LA ESTANTERÍA DEL Nº 7**
Las cajas de todos los juegos del número, para colgar.

18 **ARCADE Y PC OLVIDADOS**
Turtles in Time, Virtua Cop 2, Zombie Revenge, Cannon Fodder, Ultima Underworld y Betrayal at Krondor.

20 **MANUAL BATOCERA / RETROPIE**
Scraping: carátulas, videos y descripciones. ScreenScraper, TheGamesDB, Skyscraper, cuentas, límites y nombres que se scrapean mal. Para probarlo: Fatal Fury Special, Pokémon Yellow y Wing Commander III.

22 **DUELO DE VERSIONES**
Jurassic Park en Mega-CD, Mega Drive y Súper Nintendo. Chuck Rock en Mega-CD, Mega Drive y Game Gear.

24 **TIRA CÓMICA**
Los pibes del ciber, 25 años después. Episodio 7, "Todo en japonés": Pato scrapea la colección y le salen las cajas al revés.

25 **HUMOR**
Horóscopo retro: Madame Cartucha te dice qué consola rige tu signo.

26 **DE A DOS (O DE A CUATRO)**
Battletoads & Double Dragon, Micro Machines V3, Bomberman 64, Marvel vs. Capcom, Mario Power Tennis y Tekken Tag Tournament.

28 **LISTAS PARA EL FINDE**
Wario Land, Kirby's Adventure, Mr. Driller, PaRappa the Rapper, Advance Wars 2 y Endless Ocean 2.

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

EDITORIAL

EL DISCO, LA CAJA Y EL NOMBRE

Arrancamos la tercera tanda con la consola que se ponía abajo de otra consola y un manual para que cada juego de tu colección tenga su cara.



Hernán, con la caja de discos que trajo para la foto del manual, tratando de adivinar cuál es cuál. Camila tiene la lista y no lo ayuda.

El Mega-CD lo conocimos por las revistas de afuera, como casi todo lo que valía la pena en esa época. Una bandeja motorizada que se atornillaba abajo de la Mega Drive y la dejaba como un electrodoméstico de dos pisos. Salió en Japón en diciembre de 1991 y en Estados Unidos en octubre de 1992, a 299 dólares, que para un pibe de acá eran años de cumpleaños juntos. Lo que veíamos en las fotos era video: actores, explosiones, cine interactivo. Lo que había en el disco era otra cosa, y a veces mejor.



Lunar: Eternal Blue, por ejemplo, trae unos cincuenta minutos de animaciones y un RPG que no termina más. La versión americana te cobra puntos por guardar la partida. Así eran los noventa: hasta guardar costaba.

En el Batocera el Mega-CD no cuesta nada, pero pide su BIOS: `bios_CD_U.bin`, la europea o la japonesa, en la carpeta bios. Sin eso, el disco no gira.

Y después está la cara. Bajás los juegos y la lista es una pared de nombres de archivo. Hernán, que arma esta revista y es un obsesivo de las tapas, se pasó un mes scrapeando la colección entera: cajas, videos y descripciones. Aprendió que sin cuenta en ScreenScraper el Batocera te avisa en francés, que hay sets de fichín con dos títulos y un código de placa en el nombre, y que un archivo mal nombrado te trae la tapa de otro juego. Lo escribió todo en la pág. 20.

OJO: el scraper baja imágenes y textos, no juegos. No nos pidas ROMs ni links; si un juego no encuentra su tapa, mandanos el nombre del archivo.

¿Tenés todavía la caja de algún juego de pibe, sin el disco o sin el cartucho? Contanos cuál es (pág. 30). La mía es de un juego que nunca tuve: la cambié por figuritas.

MARTÍN LEDESMA
DIRECTOR, POR LA REDACCIÓN

EDITORIAL

EL CD QUE LE PUSIMOS ABAJO A LA MEGA

SEGA MEGA-CD

Un piso más para la Mega Drive, con otro procesador, un chip que giraba sprites y más de 640 MB por disco. Lo llenaron de películas granuladas, salió caro y llegó tarde. Pero adentro tiene a Sonic CD, a Lunar y a Snatcher.



UN CD PARA ALCANZAR A NEC

NEC ya vendía su lectora de CD para el PC Engine y en Sega no querían quedar atrás. El encargo cayó en el laboratorio de productos de consumo de Tomio Takami: un CD-ROM que se enchufara a la Mega Drive, a la par del de NEC pero con el doble de RAM. Después le fueron colgando chiches: un segundo 68000, escalado y rotación por hardware como en los fichines de Sega, un chip de sonido de Ricoh. La RAM pasó de 1 a 6,5 Mbit, JVC entró de socio y el costo estimado se fue a unos US$370.

CARA EN JAPÓN, ALQUILADA EN ESTADOS UNIDOS

Salió en Japón el 12 de diciembre de 1991 a 49.800 yenes, con dos juegos en la góndola. Vendió 200.000 en tres meses y otras 200.000 en los tres años siguientes: allá la Mega Drive nunca fue mayoría y Sega tardó en darles los kits de desarrollo a las otras empresas. En Estados Unidos, ya como Sega CD, llegó el 15 de octubre de 1992 a US$299. Había 50.000 para el lanzamiento y a fin de año iban más de 200.000; hasta Blockbuster compró para alquilar. Inglaterra lo tuvo el 2 de abril de 1993 a 269,99 libras, con Sol-Feace y Cobra Command en la caja, y Brasil en octubre de ese año de la mano de Tectoy, que le dejó el nombre yanqui.

MÁS MÁQUINA ABAJO QUE ARRIBA

Su 68000 iba a 12,5 MHz, 5 MHz más rápido que el de la consola que tenía encima. Sumaba 6,5 Mbit de RAM, un ASIC gráfico que escalaba y rotaba como el Mode 7 de la Súper pero con más objetos a la vez, sonido Ricoh RF5C164, memoria interna para las partidas y discos de más de 640 MB, más de 320 veces un cartucho de Mega.

EL QUE LO PROBÓ

"Cerca del lanzamiento, control de calidad empezó a encontrar problemas graves en muchas unidades. Y cuando digo graves, digo unidades que literalmente se prendían fuego."

Scot Bayless, productor de Sega of America. Algunos juegos saltaban tanto de pista que recalentaban el motor del láser.

LA MALDICIÓN DEL VIDEO

Con tanto lugar, Sega of America apostó al video con actores: Night Trap, Sewer Shark, Dragon's Lair, Space Ace. Con la paleta de la Mega y una compresión pobre, Tom Zito, el fundador de Digital Pictures, admitió que se veía "horriblemente granulado". Night Trap terminó en el Congreso de Estados Unidos en diciembre de 1993 y de ese lío salió la ESRB. Lo que vale la pena es lo pensado para el CD: Sonic CD, los dos Lunar, Snatcher, Popful Mail y un Final Fight más fiel al fichín.

A fines de 1993 Sega ya no aceptaba proyectos internos para el Mega-CD en Japón, en Europa vendía más juegos el CD32 y la 3DO lo dejaba viejo. En 1995 Sega se dio vuelta hacia la Saturn y lo discontinuó en el primer trimestre de 1996; Myst y Brain Dead 13 quedaron sin salir.

EGM lo eligió el mejor periférico de 1992 y en 1995 le puso un 5; GamePro lo despachó como "una memoria grande con sonido de CD". Injusto con lo bueno, justo con el precio. Los tres para empezar, al lado.

FICHA MEGA-CD

EMPRESA	Sega, con JVC de socio
SALIDA	Japón 12/12/1991; EE.UU. 15/10/1992; R. Unido 2/4/1993; Brasil oct. 1993 (Tectoy)
PRECIO	¥49.800 · US$299 · £269,99
CPU	68000 a 12,5 MHz; 6,5 Mbit de RAM
DISCO	CD-ROM de simple velocidad, más de 640 MB
JUEGOS	Más de 200; en el NAS, 171

¿CUÁNTOS VENDIÓ?

2,24 millones

O un poco más: es el total de Wikipedia, pero las cifras regionales de la misma página (1,5 millones en EE.UU., 415.000 en Europa Occidental, unos 400.000 en Japón) suman algo más.

MODELOS Y PARIENTES

CDX / Multi-Mega: Mega y CD en uno; también era discman.

Wondermega: de JVC, 1/4/1992 en Japón; en EE.UU. fue el X'Eye.

LaserActive: el de Pioneer, con el módulo Mega-LD.

Aiwa CSD-GM1: un equipo de música con Mega y Mega-CD adentro (1994).

EN EL BATOCERA: carpeta **roms/megacd** (antes de la v42, segacd), cores genesisplusgx o picodrive, en cue, iso, chd o m3u. En bios: **bios_CD_U.bin**, **_E** y **_J**, según la región.

TRES DISCOS QUE PAGAN EL PISO DE ABAJO

En el NAS hay 171 discos de Mega-CD y una buena parte es video con actores. Estos tres no: un Sonic que viaja en el tiempo, un RPG de los que a la Mega le faltaban y un shooter que en 1993 parecía una película.

1



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

MEGA-CD 1993 · SEGA (SONIC TEAM) / SEGA · 1 JUGADOR

SONIC CD

EL MOTIVO PARA COMPRARLO

Cada zona existe en pasado, presente y dos futuros. Pasás un cartel de PAST o FUTURE, agarrás velocidad y el nivel entero cambia de época; si en el pasado rompés el generador, el futuro sale lindo y no un basural. Acá debutan Metal Sonic y Amy Rose. Es más de explorar que de correr, y los jefes son flojos, pero la música japonesa está entre lo mejor que sonó en el CD. Fue el más vendido de la consola y se banca el paso del tiempo mejor que muchos de cartucho.

CÓMO SE HIZO

Lo dirigió Naoto Ohshima; arrancó como un port mejorado del primer Sonic y terminó siendo otro juego. Salió en Japón el 23 de septiembre de 1993 y en Occidente el 23 de noviembre, dos meses tarde porque Sega of America le encargó otra banda sonora a Spencer Nilsen, David Young y Sterling Crew. Vendió más de 1,5 millones, el récord del sistema.

MEGA-CD 1995 · GAME ARTS / WORKING DESIGNS · 1 JUGADOR

LUNAR: ETERNAL BLUE

EL RPG QUE JUSTIFICA EL CD

Hiro, Lucia y compañía contra Zophar, en un JRPG larguísimo con peleas por turnos donde importa dónde está parado cada uno, mucha voz y unos 50 minutos de animaciones. La traducción de Working Designs mete chistes yanquis y rompe la cuarta pared: a unos les encanta, a otros los saca. Es la secuela de Lunar: The Silver Star y se juega mejor de lo que su fama de pieza cara hace creer.

Para arrancar con tiempo: son decenas de horas y valen la pena casi todas.

CÓMO SE HIZO

Game Arts, con Studio Alex supervisando; en Japón salió en diciembre de 1994. Working Designs, con Victor Ireland, lo publicó en EE.UU. en septiembre de 1995, con las peleas reequilibradas y un costo en puntos para guardar. Allá vendió poco, y Ireland le echó la culpa a los 32 bits; EGM lo eligió el mejor juego de Mega-CD de 1995.

2



9 NOTA MANIJA — Mega-CD › Lunar - Eternal Blue (USA)

3



7 NOTA MANIJA — Mega-CD › Silpheed (USA)

MEGA-CD 1993 · GAME ARTS / SEGA · 1 JUGADOR

SILPHEED

PELÍCULA CON GATILLO

Shooter espacial con la cámara atrás y arriba de la nave: tu caza es de polígonos y vuela sobre fondos de video pregrabado, con superficies de planetas y estructuras enormes pasando abajo. Esquivás, elegís el arma según lo que venga y le das. Es corto y el video está comprimido, pero para mostrar qué podía hacer el CD sin actores de por medio, es de lo más digno del catálogo.

Ojo al buscarlo: no es el Silpheed de PS2, que es otro juego y salió años después.

CÓMO SE HIZO

El original es de 1986, para la PC-88, diseñado por Takeshi Miyaji en Game Arts. La versión de Mega-CD salió en Japón el 7 de julio de 1993 y en EE.UU. en octubre, con un prototipo mostrado en el CES de enero. MegaTech le dio 94 % y Consoles+ 93 %; EGM fue más tibio con los jefes y los power-ups.

SEIS QUE NADIE SUPO EN QUÉ ESTANTE PONER

Un shooter que de golpe se vuelve un Zelda, un plataformas protagonizado por el malo de otra saga y un juego de estrategia en la consola de los RPG con video. En el videoclub no entraban en ninguna góndola. Los otros tres, del otro lado.



01 THE GUARDIAN LEGEND

NES

1989 · COMPILE / BRODERBUND · 1 JUGADOR

THE GUARDIAN LEGEND

Dos juegos en uno. En la superficie del planeta caminás con una chica robot en vista cenital, tipo Zelda: mapa enorme, tiendas, llaves, armas para juntar y disparos para todos lados. Cuando encontrás la entrada de un corredor, se transforma en nave y el juego pasa a ser un shooter vertical, con jefe al final.

Gráficos y música muy por encima de lo que daba la NES en el 89, y passwords para seguir otro día.

POR QUÉ SE LO PERDIERON: lo editó Broderbund, una empresa de computadoras sin chapa en Nintendo, y nadie sabía si era shooter o aventura. Es de Compile, los de Zanac; en Japón fue Guardic Gaiden (1988). Según EGM, el password TGL saltea los laberintos.



ARRIBA, A PIE POR EL LABERINTO

8 NOTA MANIJA — ZANAC Y ZELDA EN UN CARTUCHO

NES › Guardian Legend, The (USA)



02 DEMON'S CREST

SUPER NINTENDO

1994 · CAPCOM · 1 JUGADOR

DEMON'S CREST

Firebrand, el gárgola rojo que te amargaba la vida en Ghosts 'n Goblins, protagoniza su propio juego en un mundo oscuro que se recorre como un metroidvania liviano. Juntás crestas que te cambian la forma y te dan poderes, volar, nadar, romper paredes, y con eso volvés a zonas que ya habías pasado.

El arte y la música están entre lo mejor del Super Nintendo, y la dificultad es la justa: exigente, no cruel. Si vas derecho es corto; la gracia está en volver a buscar lo que te faltó.

MALA SUERTE: salió en noviembre del 94, con todos mirando Donkey Kong Country, y el protagonista era el villano de otra saga. En Japón vendió 26.245 copias en total y Capcom lo dio por fracaso. Produjo Tokuro Fujiwara y dirigió Ryo Miyazaki.



EL CEMENTERIO DEL ARRANQUE

9 NOTA MANIJA — CAPCOM EN SU PUNTO MÁS NEGRO

Super Nintendo › Demon's Crest (USA)

03 BRIGANDINE

PLAYSTATION

1998 · HEARTY ROBIN / ATLUS · 1 JUGADOR

BRIGANDINE

Estrategia por turnos con alma de rol táctico. Elegís uno de los seis reinos del continente de Forsena y salís a conquistar castillos. Cada mes tiene dos fases: en una reclutás, entrenás a tus caballeros de la runa e invocás monstruos; en la otra peleás sobre un tablero de hexágonos.

Sin cinemáticas ni charlas eternas: gestión y táctica pura, y se rejuega seis veces, una por reino. De esos que arrancás con "un turno más" a las once de la noche y te agarra la mañana.

POR QUÉ SE LO PERDIERON: era un género de nicho en una consola donde todos esperaban el próximo RPG con videos. Hearty Robin todavía se llamaba Easlystaff en el Tokyo Game Show del 97; Atlus lo sacó en EE.UU. en noviembre de 1998. Lo diseñó Yoichi Kawade.



FORSENA, CASTILLO POR CASTILLO

8 NOTA MANIJA — PARA LOS QUE SUEÑAN CON MAPAS

PlayStation › Brigandine - The Legend Of Forsena

Y TRES QUE JUZGASTE POR LA TAPA

Una heroína a la que la caja yanqui hacía parecer de juego berreta, uno de autitos que parece para nenes y un RPG de cartitas que asusta de entrada. Los tres son bastante mejores de lo que prometen.



04 ALISIA DRAGOON

MEGA DRIVE

1992 · GAME ARTS / SEGA · 1 JUGADOR

ALISIA DRAGOON

Alisia tira rayos con las manos y apuntan solos, con una vuelta: cada descarga seguida pega menos, y si dejás de tirar la energía se recarga; llena del todo, larga un ataque que limpia la pantalla. Eso te obliga a pensar cuándo disparar.

La acompaña uno de cuatro bichos, que cambiás cuando quieras: un dragoncito que escupe fuego, un lagarto de boomerangs, un cuervo del trueno y una bola de fuego. Ocho niveles, con jefe al final de cada uno.

POR QUÉ NO LO JUGÓ NADIE: la caja. Para Occidente rediseñaron a Alisia como una bárbara en bikini dorada, a lo Boris Vallejo, y parecía un juego berreta. Es de Game Arts, con Gainax (los de Evangelion) en el arte y la historia, y música de Mecano Associates. En Japón casi no vendió.



EL BOSQUE DEL PRIMER NIVEL

8 NOTA MANIJA RAYOS CON MASCOTA

Mega Drive › Alisia Dragoon (USA)



05 TOY COMMANDER

DREAMCAST

1999 · NO CLICHÉ / SEGA · 1-4 JUGADORES

TOY COMMANDER

La casa es el campo de batalla: la cocina, el baño, el cuarto, cada ambiente gigante es un nivel. Manejás autos, tanques, aviones, helicópteros y camiones en misiones cortas y muy distintas, de combates aéreos a empujar huevos con un autito hasta una olla hirviendo. Enfrente están los juguetes viejos del nene, rebelados detrás de su osito de peluche; cada jefe es uno de sus generales, dueño de un ambiente.

El modo batalla para cuatro se come tardes enteras. El control pide paciencia, pero es una rareza francesa que nadie repitió.

POR QUÉ SE LO PERDIERON: salió en los primeros meses de la Dreamcast, entre lanzamientos más ruidosos. Es francés, de No Cliché, con Frédérick Raynal (el de Alone in the Dark) de director creativo. En EE.UU. vendió unas 188.000 hasta 2003.



CADA AMBIENTE DE LA CASA, UN NIVEL

7 NOTA MANIJA MICRO MACHINES CON ALAS

Dreamcast › Toy Commander



06 BATEN KAITOS

GAMECUBE

2004 · MONOLITH SOFT Y TRI-CRESCENDO / NAMCO · 1 JUGADOR

BATEN KAITOS

Acá todo son cartas, las Magnus: ataques, objetos y hasta piezas de la historia. Hay más de mil y algunas cambian con el tiempo: la leche se corta y pasa a ser queso. Vos no sos Kalas, el protagonista, sino un espíritu guardián que le habla desde afuera.

Los fondos pintados son una belleza y la música de Motoi Sakuraba, enorme. Pide unas 60 horas. El mazo lo armás vos y en cada turno elegís qué cartas jugar de la mano.

MALA SUERTE: Namco esperaba medio millón de copias; vendió unas 80.000 en Japón en dos semanas y 161.000 en EE.UU. en seis. Las voces y parte del guion, de Masato Kato, cayeron mal en la crítica.



FONDOS PINTADOS, DE PURO LUJO

8 NOTA MANIJA EL RPG DE CARTAS QUE NO CONOCÍAS

GameCube › Baten Kaitos - Eternal Wings and the Lost Ocean

MEGA DRIVE · DREAMCAST · GAMECUBE

TODOS LES COPIARON. NINGUNO LOS IGUALÓ

Un plomero que aprendió a volar con una capa, una comisaría llena de zombis que Capcom tiró a la basura cuando estaba casi terminada y el mismo plomero, cinco años después, enseñándole al mundo cómo se camina en 3D. Si nunca los jugaste, empezá por acá.



SUPER NINTENDO · NINTENDO EAD / NINTENDO · 1 O 2 JUGADORES

SUPER MARIO WORLD

Mario y Luigi se van de vacaciones a la Isla de Dinosaurio y, cuándo no, Bowser se lleva a la princesa. Lo nuevo: la capa, que te deja planear y volar si agarrás carrera; Yoshi, que se come todo lo que se le cruza y escupe fuego si tiene un caparazón rojo en la boca; y un mapa lleno de niveles marcados en rojo, que esconden una segunda salida y abren atajos hasta el Mundo Estrella. Controla como un guante: lo termina tu sobrino de ocho años, y encontrarle todo es otro juego. La vara de los plataformas en 2D.

10 NOTA MANIJA — Super Nintendo › Super Mario World (USA)

CÓMO SE HIZO

Lo dirigió Takashi Tezuka y lo produjo Shigeru Miyamoto, con un equipo de unas quince personas en Nintendo EAD; el trabajo arrancó en octubre de 1988. A Yoshi lo querían desde la época del NES, pero aquella consola no daba. Lo diseñó Shigefumi Hino, y Tezuka le pidió que lo hiciera más tierno. Koji Kondo se tomó un año y medio para la música. Salió en Japón el 21 de noviembre de 1990 y en EE.UU. el 23 de agosto de 1991: en los dos casos, el mismo día que la consola.



PLAYSTATION · CAPCOM / CAPCOM · 1 JUGADOR

RESIDENT EVIL 2

Leon Kennedy, policía novato en su primer día, y Claire Redfield, que busca a su hermano, llegan a Raccoon City la noche en que ya no queda nadie vivo. Hay que cruzar una comisaría tomada por los zombis con las balas contadas, cintas de tinta para poder guardar y puzzles de estatuas y medallones. Cada uno tiene su disco y, terminado uno, el escenario B te cuenta la misma noche desde el otro lado: cuatro recorridos distintos. Los controles de tanque y las voces dan risa; cuando aparece el grandote del sobretodo, se te va.

9 NOTA MANIJA — PlayStation › Resident Evil 2

CÓMO SE HIZO

Arrancó a mediados de 1996, con 45 a 50 personas y unos 21 meses de trabajo. Lo dirigió Hideki Kamiya, con Shinji Mikami de supervisor. La primera versión, la que los fans llaman "Resident Evil 1.5", tenía de protagonista a Elza Walker y estaba hecha entre un 60 y un 80% cuando Mikami la encontró aburrida y la descartó. Yoshiki Okamoto trajo a Noboru Sugimura para reescribir el guion, y Elza pasó a ser Claire. Salió en EE.UU. el 21 de enero de 1998: más de 380.000 copias el primer fin de semana.



NINTENDO 64 · NINTENDO EAD / NINTENDO · 1 JUGADOR

SUPER MARIO 64

Bowser tomó el castillo de Peach y cada cuadro de las paredes es una puerta a otro mundo: una colina con bombas que caminan, una bahía con un barco hundido, un desierto, una montaña nevada. En cada uno hay estrellas para buscar en el orden que se te cante. Lo que hizo historia es el stick analógico: caminás despacito o corrés según cuánto lo empujes, y el triple salto, el salto largo y la patada contra la pared se aprenden solos en el patio del castillo. La cámara, un Lakitu con filmadora, a veces se traba en lugares cerrados. Se le perdona.

10 NOTA MANIJA — Nintendo 64 › Super Mario 64 (USA)

CÓMO SE HIZO

A Miyamoto se le ocurrió mientras hacía Star Fox, y lo dirigió y produjo él mismo. La producción corrió del 7 de septiembre de 1994 al 20 de mayo de 1996, con 15 a 20 personas. Takumi Kawagoe programó la cámara con lo que había aprendido en Star Fox 2, y la disfrazaron de Lakitu, un camarógrafo que sigue a Mario. Salió en Japón el 23 de junio de 1996, con la consola, y en EE.UU. el 29 de septiembre: más de 2 millones en tres meses, unos 140 millones de dólares.

EMPEZARON SIENDO OTRA COSA

Un Sonic que iba a ser en 3D, un tenis que nació de un proyecto de básquet rechazado y un Resident Evil que se tiró a la basura cuatro veces. Los tres terminaron muy lejos de donde arrancaron, y menos mal.

MEGA DRIVE · DREAMCAST · GAMECUBE

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

SONIC THE HEDGEHOG 3

Sonic y Tails caen en Angel Island, una isla que flota, y se topan con Knuckles, un equidna colorado al que Robotnik engañó para que les haga la vida imposible. Seis zonas de dos actos, escudos que tiran fuego, hacen burbujas o atraen los anillos, y batería para guardar la partida. Carnival Night, con aquel barril que sube y baja, trabó a una generación entera: no había que saltar, había que apretar arriba y abajo. Y hay un modo de a dos en pantalla partida, con pistas propias.

9 NOTA MANIJA

Mega Drive › Sonic the Hedgehog 3 (USA)



CÓMO SE HIZO

Lo hizo Sega Technical Institute en California desde enero de 1993, con Yuji Naka y Hirokazu Yasuhara en el diseño. Empezó como un prototipo isométrico en 3D para el chip Virtua Processor; el chip no llegó y lo rehicieron en 2D (la idea terminó en Sonic 3D Blast). Con Sonic & Knuckles eran un solo juego: lo partieron por el costo del cartucho de 34 megas con memoria y para llegar a una promoción de McDonald's. Y la música: Sega negó que Michael Jackson haya compuesto temas; gente del equipo dice que sí.

DREAMCAST · SEGA AM3 / SEGA · 1 A 4 JUGADORES

VIRTUA TENNIS

Un botón para el golpe normal, otro para el globo, y la dirección la das con la palanca. Con eso alcanza para que cada punto se sienta de verdad: corrés, llegás estirado, devolvés cruzado y subís a la red. Los tenistas son de verdad, de los de aquella época, y en el World Circuit, que el fichín no tiene, arrancás en el puesto 300 del ranking y subís con torneos y entrenamientos medio delirantes. Pero lo mejor es el dobles de a cuatro en la misma consola: cuatro joysticks, una tarde, y nadie se acuerda de comer.

9 NOTA MANIJA

Dreamcast › Virtua Tennis



CÓMO SE HIZO

Salió primero como fichín en 1999 (en Japón, Power Smash). La productora, Mie Kumagai, había propuesto uno de básquet y se lo rechazaron; el tenis pasó. Probaron un control con paleta para el drive y el revés, resultó difícil y lo cambiaron por palanca y botones. La conversión al Dreamcast llevó siete meses y subió de ocho a dieciséis los tenistas. Salió en EE.UU. el 11 de julio de 2000 y en Europa debutó primero en la lista inglesa. Unas fuentes lo firman AM3 y otras Hitmaker: es el mismo estudio, con otro nombre.

GAMECUBE · CAPCOM / CAPCOM · 1 JUGADOR

RESIDENT EVIL 4

Leon, ahora agente del gobierno, viaja a un pueblo perdido de España a rescatar a Ashley, la hija del presidente. Los aldeanos no son zombis: corren, se organizan, te rodean con horquillas y motosierras y te gritan en castellano. La cámara va pegada al hombro y apuntás con mira láser: un tiro a la rodilla y una patada para rematar. Entre medio, un mercader de capucha que te compra tesoros y te vende armas, un castillo y jefes que no te vas a olvidar. Con el joystick del cubo le queda pintado.

10 NOTA MANIJA

GameCube › Resident Evil 4



CÓMO SE HIZO

Arrancó en 1999 para PS2 y se descartó al menos cuatro veces: la primera versión, de Hideki Kamiya, cambió tanto que terminó siendo Devil May Cry. La "de la niebla" se anunció en noviembre de 2002 como exclusiva de GameCube, y la del "Hook Man", con fantasmas, se vio en el E3 2003 antes de que Mikami la tirara. Mikami tomó la dirección y escribió la historia nueva en unas tres semanas. Salió el 11 de enero de 2005 en EE.UU.; ese mismo año llegó a la PS2, la consola para la que había nacido.

CINE DE CUARTA

La licencia de una película que no fue a ver nadie, un ninja de hielo al que pusieron a saltar plataformas y zombis filmados en Puerto Rico con máscaras de goma. Los tres tienen algo de cine. Del que pasaban a las tres de la mañana.



Frank Harris contra los "doodles": colores de cotillón y ni una idea nueva.

NES 1993 · OCEAN / OCEAN · 1 JUGADOR

COOL WORLD

UN MUNDO NADA COOL

El detective Frank Harris tiene que juntar los pedazos de un mapa de túneles para cerrar el paso entre nuestro mundo y Cool World, el de los dibujitos, y frenar a Holli Would. Caminás por calles de colores chillones, repartís piñas a los dibujos que se te vienen encima y vas sumando lapicera, goma y bombas. Cuatro niveles, más uno que se abre al final, y todos con la misma cara. Llegó casi un año después de la película, que para entonces ya se había hundido sola.

LA HISTORIA

Lo hizo y lo editó Ocean, en junio de 1993. La película de Ralph Bakshi (Paramount, julio de 1992) costó unos 28 millones de dólares y recaudó 14,1: la mitad. Bakshi la había pensado de terror y el estudio se la reescribió para mayores de 13. Roger Ebert le puso una estrella de cuatro y la llamó "sorprendentemente incompetente". Al cartucho, All-Game le dio 2 de 5. El de Super Nintendo, que es otro juego, sacó 75% en Power Unlimited, que igual aclaró que no era "realmente bueno".

JUGALO SI tenés curiosidad por la película y no te da el estómago para verla.

2 NOTA MANIJA Una estrella más que la que Ebert le dio a la peli.

NES › Cool World (USA)



Sub-Zero a las piñas en un templo: lo que mejor le sale, y lo que menos hacés.

NINTENDO 64 1997 · MIDWAY, AVALANCHE / MIDWAY · 1 JUGADOR

MORTAL KOMBAT MYTHOLOGIES: SUB-ZERO

SALTA COMO UNA HELADERA

Antes de los torneos, Sub-Zero era un ninja a sueldo, y acá lo mandan a robar un amuleto para Quan Chi. Caminás de costado por escenarios en 3D, repartís combos de a dos botones, sumás experiencia y saltás sobre pinches y abismos. El problema: lo de Mortal Kombat era pelear, y acá pelear es lo de menos. Los saltos piden una precisión que el control no te da. La de N64, encima, perdió los videos y suena peor que la de la Play.

LA HISTORIA

Lo pensó John Tobias, cocreador de Sub-Zero, para contar el pasado del personaje: unos 14 meses en Midway Chicago, con actores digitalizados y escenas filmadas sobre fondo verde. Salió en la Play en octubre de 1997 y en N64 el 11 de diciembre. GameRankings: 45% en N64. IGN le puso 3 de 10: "puede haber sido buena idea en papel, pero como juego es terrible".

JUGALO SI querés una excusa para gritar "¡Fatality!" cada vez que te caés a un pozo.

3 NOTA MANIJA El hielo congela. El juego, también.

Nintendo 64 › Mortal Kombat Mythologies - Sub-Zero (USA)



La pista de aterrizaje: video en una ventanita y un zombi que se acerca sin apuro.

3DO 1994 · DIGITAL PICTURES / DIGITAL PICTURES · 1 JUGADOR

CORPSE KILLER

ZOMBIS DE COTILLÓN

Una isla del Caribe, un científico loco, el Dr. Hellman, que fabrica muertos vivos, y vos con una mira. La cámara avanza sola por la selva, aparecen zombis filmados con actores de verdad y les tirás, como en Lethal Enforcers. Juntás balas especiales para asaltar la base y medicina para la vida. El video es chiquito y granulado, los zombis tienen máscaras de goma y los diálogos son de película de trasnoche. Diez minutos tiene gracia. Después, no.

LA HISTORIA

Es de Digital Pictures, la de Night Trap, y salió en 1994 para Sega CD, 32X y 3DO; en 1995 volvió en Saturn como Graveyard Edition. Lo filmó John Lafia en el Caribe, sobre todo en Puerto Rico. GamePro dijo que "parece y se siente como una mala película de acción real", y Next Generation le puso 1 de 5 a la de 32X: la mejora sobre el Sega CD era "tan chica que sólo un experto la notaría".

JUGALO SI extrañás las de zombis que daban de madrugada en el cable.

3 NOTA MANIJA Los zombis actúan mejor que los vivos.

3DO › Corpse Killer (USA)

CON LICENCIA PARA ABURRIR

Schwarzenegger a las piñas sin disparar un tiro, un clásico del terror que volvió partido en dos juegos distintos y un Superman que vuela como cartero en bicicleta. Tres nombres que se vendían solos, y se nota.



Jack Slater en la calle: el mismo matón de campera, una y otra vez.

SUPER NINTENDO 1994 · BITS STUDIOS / SONY IMAGESOFT · 1 JUGADOR

LAST ACTION HERO

SÓLO PARA ALQUILAR

En la película, un pibe con una entrada mágica se metía adentro de una de Jack Slater. Acá no hay pibe ni magia: Slater, el policía que hacía Schwarzenegger, camina de izquierda a derecha y le pega a todo lo que se le cruza: tipos de campera, matones con palos, más tipos de campera. No hay armas de fuego en ninguna versión, cosa rara para un juego de Arnold, y el reloj de cada nivel te apura como si hubiera algo para ver. Las piñas no pesan, los enemigos se repiten y el muñeco responde cuando quiere. Lo mejor que se puede decir es que se termina.

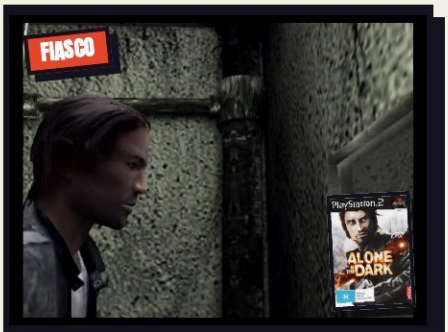
LA HISTORIA

La hizo Bits Studios y la editó Sony Imagesoft. Salió en EE.UU. el 26 de enero de 1994, el mismo día que la película en video (el catálogo del Batocera dice 1993, pero no). Cada cartucho le costaba al negocio entre 60 y 70 dólares y al público unos 100, así que al principio casi sólo se alquilaba. Vendió unas 100.000 unidades. AllGame le dio 1 de 5 y Game Players, 33%.

JUGALO SI querés saber qué se siente ser Arnold sin el arma, sin la frase y sin la gracia.

2 NOTA MANIJA | Hasta la vista, cartucho.

Super Nintendo › Last Action Hero (USA)



Edward Carnby se despierta sin memoria. A veces lo envidiamos.

PLAYSTATION 2 2008 · HYDRAVISION / ATARI · 1 JUGADOR

ALONE IN THE DARK

EL HERMANO POBRE

Ojo con la versión: la de PS2 no es la de Xbox 360 y PC, sino otro juego, de otro estudio, con niveles distintos y sin la exploración libre. Edward Carnby se despierta sin memoria en un edificio de Nueva York que se cae a pedazos, entre grietas que se tragan a la gente y fuego por todos lados. De ahí en más, correr, apagar incendios con el matafuego y pelear con una cámara que nunca está donde la necesitás. Todo oscuro, todo marrón.

LA HISTORIA

Salió en junio de 2008 con Atari de editora. Eden Games hizo la de PC, Xbox 360 y PS3; la de PS2 y Wii, Hydravision. Metacritic: 47 la de PS2 y 39 la de Wii; IGN le puso 3 de 10. Atari llegó a amenazar con demandas a sitios europeos por sus reseñas, aunque no lo cumplió. Entre todas las versiones, igual, vendió 1,2 millones en un mes y medio.

JUGALO SI sos fan de Carnby desde la PC y te falta este para la colección. O si necesitás practicar con el matafuego.

3 NOTA MANIJA | El matafuego anda. Lo demás, que se prenda fuego.

PlayStation 2 › Alone In The Dark



Visión calórica contra un matón de traje: lo más divertido del juego, y dura un segundo.

GAME BOY ADVANCE 2003 · MISTIC SOFTWARE / INFOGRAMES · 1 JUGADOR

SUPERMAN: COUNTDOWN TO APOKOLIPS

MÁS LENTO QUE EL CARTERO

Sale de la serie animada y va en vista isométrica: volás por la ciudad, tirás visión calórica y soplido helado y le pegás a Livewire, a Metallo y a una fila de matones, mientras Kalibak tiene secuestrada a Lois. Los dibujos son lindos y los personajes se parecen a los de la tele. El resto, no: las misiones de "salvá a este, rompé aquello" se repiten, y volar en diagonal con la cruz de la GBA es un ejercicio de paciencia. El más fuerte del universo, con la moto en reserva.

LA HISTORIA

Lo empezó Crawfish Interactive y lo terminó Mistic Software, un estudio canadiense; lo editó Infogrames con la marca Atari en marzo de 2003. Es la precuela de Superman: Shadow of Apokolips. Metacritic 47, GameRankings 45% y AllGame 2 de 5. Craig Harris, de IGN, lo resumió en tres palabras: "mediocre action game".

JUGALO SI de pibe te atabas una toalla al cuello y saltabas de la cama.

3 NOTA MANIJA | Vuela. Despacio, pero vuela.

Game Boy Advance › Superman - Countdown to Apokolips (USA)

PASARON DE LARGO

Un Mega Man que te hace transpirar en la Game Boy Advance, el Zelda de bolsillo que piensa más de lo que pelea y un bicho raro de Konami en la 64. Tres que salieron cuando todos miraban para otro lado.

PARA SUFRIR



GAME BOY ADVANCE 2002 · INTI CREATES / CAPCOM · 1 JUGADOR

01

MEGA MAN ZERO

Zero, el rojo de la serie X, se despierta cien años después y sale a pelear contra el ejército de Neo Arcadia con sable, pistola y lo que se le cruce. De los Mega Man más difíciles que hay: cada misión te pone un rango según el tiempo, los enemigos que bajaste y el daño que comiste, y los jefes te dejan chips elementales.

Lo hizo Inti Creates, un estudio de ex Capcom, y fue Inafune el que pidió a Zero de protagonista. Lo vieron pasar como "otro Mega Man", y las reseñas hablaron más de lo difícil que de lo bien que se maneja. Un consejo: los cyber-elves sirven una sola vez; no los gastes al pedo.

SI TE GUSTÓ Mega Man X, Contra III

9 NOTA MANIJA Game Boy Advance › Mega Man Zero (USA, Europe)

GAME BOY COLOR 2001 · FLAGSHIP (CAPCOM) / NINTENDO · 1 JUGADOR

02

THE LEGEND OF ZELDA: ORACLE OF AGES

Link cae en Labrynna y tiene que ir y venir entre el pasado y el presente con el Harp of Ages: lo que tocás hace siglos cambia lo que encontrás hoy. Acá se piensa más de lo que se pelea, y las mazmorras están entre lo mejor que tuvo Zelda en una portátil.

No lo hizo Nintendo sino Flagship, la filial de Capcom, con Hidemaro Fujibayashi de director. Salió el mismo día que su hermano, Oracle of Seasons, el de acción: terminás uno, te dan una clave, la cargás en el otro y ves el final verdadero. Con la Advance a la vuelta de la esquina, quedó tapado. IGN le puso 10.

SI TE GUSTÓ Link's Awakening, A Link to the Past

9 NOTA MANIJA Game Boy Color › Legend of Zelda, The - Oracle of Ages (USA)





Llega el golpe y todo se congela: guardia, paso o contra.

NINTENDO 64 1999 · KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT OSAKA / KONAMI · 1 JUGADOR

03

HYBRID HEAVEN

Recorrés pasillos en 3D como en una aventura, con tiros y puzzles, y cuando aparece un monstruo se cierra el cuarto: la pelea corre en tiempo real hasta que alguien ataca, y ahí se congela para que elijas el golpe. Hay estadísticas por cada parte del cuerpo, y las heridas te siguen a la pelea siguiente.

Konami Osaka lo armó en unos tres años como respuesta al Metal Gear Solid del otro estudio de la casa. Quedó en tierra de nadie, ni RPG ni acción, y las notas fueron de un 30/40 en Famitsu a un 4,1 en GameSpot. Es incómodo, sí, pero en la 64 no hay otro igual.

SI TE GUSTÓ Parasite Eve, Metal Gear Solid

7 NOTA MANIJA Nintendo 64 › Hybrid Heaven (USA)

JOYAS OCULTAS II

CON MALA SUERTE

Una loba que pinta el mundo con un pincel, un tipo con motosierra en un programa de tele y un "Final Fantasy" que en realidad es otra cosa. Las tres vendieron poco y las tres merecían más.



Amaterasu, la loba blanca: lo que toca el pincel vuelve a tener color.

PLAYSTATION 2 2006 · CLOVER STUDIO / CAPCOM · 1 JUGADOR

04

OKAMI

Sos Amaterasu, la diosa del sol con forma de loba blanca, y te toca devolverle el color a un Japón de leyenda que se tragó la oscuridad. La gracia es el Pincel Celestial: frenás la pantalla, dibujás un trazo y cortás a un bicho al medio, hacés florecer un árbol seco o llamás al viento. Se juega como un Zelda de los grandes, con mazmorras, pueblos y gente que te pide favores, y es larguísimo: tenés para semanas. Te acompaña Issun, un bichito del tamaño de una pulga que habla hasta por los codos.

Está hecho como una pintura sumi-e que se mueve y sigue siendo de lo más lindo que corre en una PS2. Lo dirigió Hideki Kamiya en Clover Studio, y vendió poco: más de 200.000 en Norteamérica y unas 66.000 en Japón ese año, y el mismo Kamiya lo llamó un fracaso. En octubre de 2006, semanas después de que saliera en Estados Unidos, Capcom anunció el cierre de Clover.

El mismo año, IGN lo eligió juego del año, y en 2007 se llevó premios BAFTA, el de música original incluido. Tarde, como siempre. Si tenés una sola PS2 cargada en el Batocera y un finde libre, empezá por acá.

OJO CON EL CATÁLOGO

Dice 2007 porque toma la fecha europea (9/2/2007). En Japón salió el 20/4/2006 y en Estados Unidos el 19/9/2006. Después hubo versión de Wii (2008) y remaster en HD (2012).

SI TE GUSTÓ Zelda: Ocarina of Time, Ico

10 NOTA MANIJA PlayStation 2 › Okami



WII 2009 · PLATINUMGAMES / SEGA

05

MADWORLD

Blanco y negro, con la sangre en rojo, a lo Sin City. Jack, un tipo común con una motosierra, cae en una isla convertida en jaula para un torneo de muerte televisado, y la gracia está en los remates. Wiimote y Nunchuk en mano. Es muy violento y es para adultos: si no te cabe, pasá de largo.

Fue el primero de PlatinumGames, la gente que salió de Clover (sí, los de Okami, acá al lado), y lo escribió Yasumi Matsuno. En una Wii de juegos familiares vendió 123.000 copias en Norteamérica hasta agosto de 2009. Fracaso, y de lo más original de la consola.

SI TE GUSTÓ God Hand, No More Heroes

8 NOTA MANIJA Wii › Madworld



Arriba, un pueblo; abajo, la pelea. Los monstruos cambian según la carne que comen.

GAME BOY

06

1991 · SQUARE · 1 JUGADOR

FINAL FANTASY LEGEND II

Ojo: no es un Final Fantasy, es un SaGa (en Japón, SaGa 2) con el nombre cambiado para venderlo en inglés. Armás un grupo de cuatro entre humanos, mutantes y monstruos y subís por el Pilar del Cielo, de mundo en mundo. Los stats suben al azar después de cada pelea.

Famitsu le puso 33/40 y vendió unas 850.000 copias hasta 2002, pero todos se quedaron con el primero. Es el mejor de los tres Legend.

SI TE GUSTÓ Final Fantasy Legend, Final Fantasy Adventure

8 NOTA MANIJA Game Boy › Final Fantasy Legend II (USA)

PLAYSTATION 2 · WII · GAME BOY

EL LUJO DEL VECINO

La consola de 700 dólares que fabricaba cualquiera, la tarjetita de NEC y el lector de CD que costaba el doble que la consola. Tres aparatos que por acá se vieron en alguna vidriera, si se vieron, y el juego que hay que cargar en cada uno.

La consola — VER Nº 1



En la foto, la de Goldstar: una de las tantas 3DO.

3DO

PANASONIC, GOLDSTAR Y OTROS · 1993 · US$699,99

La inventó Trip Hawkins, el fundador de Electronic Arts, y no la fabricaba nadie en particular: se licenciaba a Panasonic, Goldstar y al que quisiera. ARM de 32 bits a 12,5 MHz, 2 MB de RAM y lector de CD. Los editores pagaban apenas 3 dólares por juego, pero los 700 de la consola la dejaron afuera de casi todas las casas. Unos 2 millones vendidas; en 1996 la bajaron.



3DO

1995 · CRYSTAL DYNAMICS · 1 JUGADOR

GEX

Un gecko que trepa paredes y techos, latiguea con la cola, se come las moscas y no para de hablar: la voz y los chistes son del comediante Dana Gould. Plataformas 2D de niveles largos y algo repetidos; lo que mejor envejeció es la voz. Jugalo en la 3DO: las versiones de PlayStation y Saturn tuvieron peores reseñas.

LA HISTORIA

Lyle Hall lo pensó en 1993 en Crystal Dynamics, y se iba a llamar Gecko X. Salió el 7/4/1995 y GamePro lo premió como mejor juego de 3DO. Las revistas hablaron de más de un millón de copias, cuando Next Generation contaba 750.000 consolas en el mundo: tomalo con pinzas.

EN EL BATOCERA sistema 3do, core Opera; pide panafz1.bin, panafz10.bin o goldstar.bin en bios.

6 NOTA MANIJA — 3DO › Gex (USA, Europe)

La consola — VER Nº 2



En la foto, la Core Grafx, un modelo posterior de la japonesa.

PC ENGINE

NEC / HUDSON SOFT · 1987 · JAPÓN

La diseñó Hudson y la fabricó NEC. Salió en Japón el 30/10/1987, y en Estados Unidos, en 1989, como TurboGrafx-16. CPU de 8 bits a 7,16 MHz, 512 colores de paleta y juegos en HuCard, una tarjetita del tamaño de una de crédito. Se vendieron unos 10 millones de HuCards, pero en Estados Unidos la consola no pasó de 750.000 a marzo de 1991.



PC ENGINE

1991 · RED COMPANY PARA HUDSON SOFT / NEC · 1 JUGADOR

BONK'S REVENGE

El cavernícola cabezón vuelve a pegar con la frente: salta, cabecea, gira en el aire para planear y se cuelga de las paredes con los dientes. La carne le da poderes, como nubes de hielo o fuego. Niveles lineales a lo Mario, jefes ridículos y humor desbocado. Corto, fácil y simpatiquísimo: la mascota que NEC nunca terminó de imponer.

LA HISTORIA

En Japón fue PC Genjin 2 (19/7/1991) y en Europa, PC Kid 2. Bonk sale a recuperar la mitad de la Luna que le robó el rey Drool III. Fue el más vendido de PC Engine en el Reino Unido en septiembre de 1991 y la francesa Joypad le puso 97%. Tiene passwords.

EN EL BATOCERA sistema pcengine, cores pce o pce_fast. No pide BIOS: enchufás y jugás.

8 NOTA MANIJA — PC Engine › Bonk's Revenge (USA)

El aparato



En la foto, la TurboGrafx-CD americana, enchufada atrás de la consola.

PC ENGINE CD-ROM²

NEC · 1988 · US$399,99 EN EE.UU.

El 4/12/1988 la PC Engine (acá al lado; fue consola del mes en el Nº 2) se volvió la primera consola con juegos en CD. Era un lector aparte que en Estados Unidos salía el doble que la consola, y pedía una System Card con el BIOS. Con el Duo, vendió 1,92 millones hasta 1996. Sin la System Card no arranca nada, tampoco en el emulador.



PC ENGINE CD

1991 · NIHON FALCOM / NEC · 1 JUGADOR

YS III: WANDERERS FROM YS

Ys de costado: Adol se va a Felghana a dar una mano a un amigo, y la vista de arriba de la serie pasa a ser de scroll lateral, a lo Zelda II, con espadazos en pantallas de plataformas. Por eso es el hijo raro de la saga. En CD, con música de verdad, que en 1991 te dejaba con la boca abierta.

LA HISTORIA

Falcom lo sacó en 1989 para las PC-8801 y PC-9801 de NEC, y hubo versiones de MSX2 y X68000. La de CD salió en Japón el 22/3/1991 y en Norteamérica en noviembre; las pistas de audio las arregló Ryo Yonemitsu. EGM le dio 30 sobre 40.

EN EL BATOCERA sistema pcenginecd, cores pce o pce_fast, y el syscard3.pce en la carpeta bios.

7 NOTA MANIJA — PC Engine CD › Ys III - Wanderers from Ys (USA)

El lector de disquetes que la Famicom tuvo sólo en Japón, la abuela de todas las consolas de cartucho y la portátil que se comía seis pilas en una tarde. Tres más, cada una con el juego que la justifica.

RARAS DE OTRA FORMA

El aparato



En la foto, la Famicom montada arriba del lector rojo.

FAMICOM DISK SYSTEM

NINTENDO · 1986 · 15.000 YENES

Salió en Japón el 21/2/1986 y se enchufaba abajo de la Famicom. Leía disquetes de 112 KB por cara y le sumaba RAM y un canal de sonido extra. Tuvo unos 194 juegos y vendió unos 4,4 millones, entre disquetes frágiles, cargas lentas y una piratería feroz. Afuera casi no existió: la salida en Estados Unidos se canceló.

La consola



En la foto, la de frente de madera, con su joystick.

ATARI 2600

ATARI · 1977 · UNOS US$199

Salió en septiembre de 1977 como Video Computer System: un MOS 6507 a 1,19 MHz y 128 bytes de RAM (bytes, sí), con el chip TIA de Jay Miner para video y sonido. Estuvo más de 14 años en venta, hasta 1992, y vendió unos 30 millones. Rara no es: rara es hoy, en una colección de 21.000 juegos donde nadie baja tan atrás.

La portátil



GAME GEAR

SEGA · 1990 · US$149,99 EN EE.UU.

La respuesta en color de Sega a la Game Boy: Z80 a 3,5 MHz, pantalla retroiluminada de 3,2 pulgadas y 32 colores a la vez. Se comía seis pilas AA en 3 a 5 horas, y ahí perdió contra la gris. Salió en Japón el 6/10/1990 y en 1991 en Norteamérica y Europa. Unos 14 millones vendidas y más de 300 juegos; Sega la bajó en 1997.



FAMICOM DISK SYSTEM

1987 · NINTENDO R&D4 (CON FUJI TV) / NINTENDO · 1 JUGADOR

YUME KOUJOU: DOKI DOKI PANIC

Si jugaste Super Mario Bros. 2, ya lo jugaste: arrancás verduras del piso, se las tirás a los bichos, cargás cosas y subís por lianas. Pero en vez de Mario hay una familia de cuatro y todo es más infantil. El esqueleto es idéntico, y compararlos es la gracia. El del NAS viene traducido al inglés por fans.

LA HISTORIA

Era un juego de publicidad de Yume Kōjō '87, la feria de Fuji TV, y los personajes de la feria pasaron a protagonistas. Salió el 10/7/1987. Nintendo of America pidió una secuela basada en este y en 1988 llegó como Super Mario Bros. 2: unas 7,46 millones de copias.

EN EL BATOCERA sistema fds, fceumm o Nestopia, con disksys.rom en bios.

8 NOTA MANIJA

Famicom Disk System › Yume Koujou Doki Doki Panic (Japan) (Translated En)



ATARI 2600

1984 · ACTIVISION (DAVID CRANE) · 1 JUGADOR

PITFALL II: LOST CAVERNS

Pitfall Harry deja la selva y se mete en cavernas enormes, con ríos, murciélagos, cóndores y un globo para subir. Hay que encontrar el diamante Raj y rescatar a la sobrina. Sin vidas ni reloj: si te tocan, perdés puntos y volvés al último checkpoint, así que se explora tranquilo. El botón único se siente duro, pero esa música en una 2600 no tiene explicación.

LA HISTORIA

Para que entrara, David Crane le metió al cartucho un chip propio, el Display Processor Chip: mejores gráficos y música, y más de un 40% menos de trabajo gráfico. Salió en febrero de 1984 (el catálogo dice 1983), debutó noveno en Billboard y Retro Gamer lo puso primero entre los de 2600.

EN EL BATOCERA sistema atari2600, core Stella. No pide BIOS.

9 NOTA MANIJA

Atari 2600 › Pitfall II - Lost Caverns (USA)



GAME GEAR

1993 · SONIC! SOFTWARE PLANNING / SEGA · 1 JUGADOR

SHINING FORCE: THE SWORD OF HAJYA

RPG táctico por turnos en la palma de la mano: movés tu tropa por una grilla, peleás y en el nivel 10 cambiás de clase. Ojo, el archivo dice "II" pero no es el de Mega Drive: es la continuación del Shining Force Gaiden, dos meses después. De los pocos RPG serios de la Game Gear.

LA HISTORIA

En Japón salió el 25/6/1993 y en Norteamérica en 1994. La versión americana tocó los hechizos Blaze y Freeze de nivel 3, que quedaron mucho más fuertes. Famitsu fue tibia (7, 5, 7 y 6), pero VideoGames lo eligió mejor juego de Game Gear de 1994.

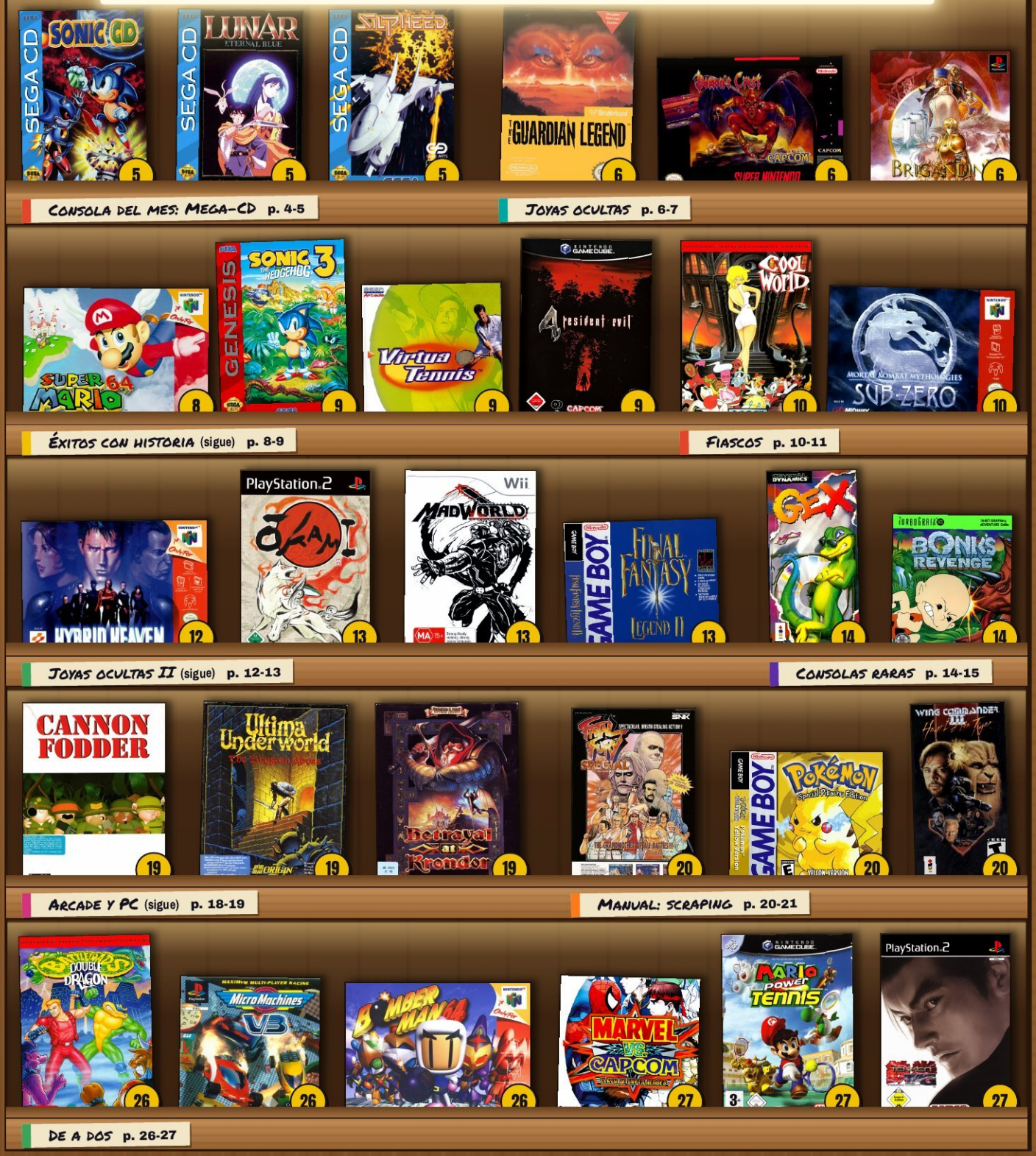
EN EL BATOCERA sistema gamegear, GenesisPlusGX o Picodrive, sin BIOS.

7 NOTA MANIJA

Game Gear › Shining Force II - The Sword of Hajya (USA, Europe)

LA ESTANTERÍA

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



DEL Nº 7

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, que caja no tuvieron nunca. Arriba, la consola del mes, con la Mega encima como corresponde.



LA CONSOLA DEL MES · MEGA-CD, 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



DUELO DE VERSIONES p. 22-23



LISTAS PARA EL FINDE p. 28-29

FICHINES QUE JUGASTE EN CASA

Los tres tuvieron versión hogareña (Super Nintendo, Saturn, Dreamcast) y por eso el original del salón quedó tapado. Uno de Konami para cuatro amigos codo a codo, uno de Sega con dos pistolas colgando del mueble y uno de NAOMI que mezcla piñas con tiros. Cada uno pide su emulador: abajo de cada ficha va cuál.



Leonardo, el de la vincha azul, contra los soldados del Clan del Pie.

ARCADE 1991 · KONAMI · 1 A 4 A LA VEZ

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES

TURTLES IN TIME

Krang se roba la Estatua de la Libertad en pleno noticiero de April, Shredder se ríe en cámara y las cuatro tortugas salen a la calle. En el mueble de cuatro cada una tiene su lugar fijo en el panel: Leonardo, Michelangelo, Donatello y Raphael, de izquierda a derecha. La pelea por el joystick azul se resolvía antes de poner la ficha.

Después Shredder los manda a viajar por el tiempo: la prehistoria, el Far West, un Nueva York del futuro. Es el mismo machaque del primer fichín de las tortugas, más lindo y con mejor música, la de Mutsuhiko Izumi. Fue el arcade más vendido de Konami y Play Meter le puso un 9. Todos lo jugamos en la Super Nintendo, que llegó en el 92 con etapas de más; el original es este, y de a cuatro es otro juego.

```
CPU      Motorola 68000 a 16 MHz
SONIDO   Z80, YM2151 y K053260
PANTALLA 304 X 224, sprites
```

LEÉ EL NOMBRE

tmnt2 es el set padre: el de cuatro jugadores de Estados Unidos (la U de UAA). En MAME están también los de dos jugadores, y los europeos dicen *Hero Turtles*.

8 NOTA MANIJA

```
Arcade › Teenage Mutant Ninja Turtles - Turtles in Time (4 Players ver UAA)
```



Arriba a la izquierda, «Justice shot»: el tiro a la mano que desarma sin matar.

MODEL 2 1995 · SEGA AM2 / SEGA · 1 O 2

PISTOLA DE LUZ

VIRTUA COP 2

El juego te lleva solo por la ciudad, sobre rieles, y vos te ocupás de bajar a los delincuentes antes de que se acabe el tiempo y te tiren, sin tocar a los civiles. Pegarle en la mano del arma da el *justice shot* y suma más. La novedad respecto del primero: en algunos cruces elegís por cuál de dos caminos seguir. Son tres niveles, cada uno con su jefe, y uno más al final de los tres.

Lo hizo AM2 con Yu Suzuki de productor, sobre la placa Model 2A, y fue el gabinete dedicado que más recaudó en Japón en 1996. Casi todos lo conocen por la Saturn, que lo tuvo a fin de ese año y se lo criticó por corto; en PC salió como Virtua Squad 2. La gracia era el mueble con las dos pistolas: en el Batocera, con mouse, pierde bastante.

```
CPU      Intel i960 a 25 MHz
3D       TGP de Fujitsu
PISTOLAS dos, por la placa de E/S
```

CALIBRÁ LA MIRA

Va por Model 2, bajo WINE: el primer arranque necesita internet y puede tardar diez minutos. Con **F2** entrás al menú de servicio: GUN SETTING › PLAYER1 GUN ADJUSTMENT.

8 NOTA MANIJA

```
Model 2 › Virtua Cop 2
```



Piñas, tiros y un camión cruzado en la calle: el primer callejón de la ciudad tomada.

NAOMI

1999 · SEGA AM1 Y DATA EAST / SEGA · 1 O 2

PRIMO DE THE HOUSE OF THE DEAD

ZOMBIE REVENGE

Un plan secreto del gobierno para usar muertos como soldados sale mal y, un año después, la ciudad está llena de zombis. Es un beat 'em up en 3D sacado de The House of the Dead: en vez de pistola de luz, un joystick y tres botones, y a los zombis se los baja a piñas, a tiros o con lo que haya tirado en el piso. Hay tres agentes para elegir, Stick, Linda y Rikiya, cada uno mejor en el mano a mano o en el tiro. Los zombis suenan y se ven como los del primer House of the Dead, y la mansión Curien aparece como etapa.

Corre en la NAOMI, la Dreamcast hecha placa de fichín, y en abril del 99 fue tercero en la tabla de Game Machine. A la Dreamcast llegó con un modo de pelea para dos; la de PS2 se canceló. Se termina en una tarde y no pretende otra cosa.

```
CPU   Hitachi SH-4
3D    PowerVR2, como la Dreamcast
JUEGO en placa de ROM, sin GD-ROM
```

VA SOLO, SIN DISCO

Es de los NAOMI de cartucho: el zip anda sin CHD. Batocera lo corre con Flycast, y la BIOS **naomi.zip** en **bios/dc/** es opcional pero recomendada.

7 NOTA MANIJA

```
NAOMI › Zombie Revenge (Rev. A)
```

DISQUETES PARA PENSAR

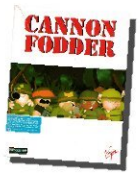
Nada de reflejos: tres juegos de PC en los que se gana pensando. Una guerra de soldaditos que se mueren de un tiro, un calabozo en 3D de verdad que salió antes que el Doom y un RPG de novela que en disquetes vendió poco y recién despegó en CD.



El pelotón cruza el río en fila: dos clics y todo el juego.

DOS 1993 · SENSIBLE SOFTWARE / VIRGIN · 1 JUGADOR

CANNON FODDER



Un pelotón de hasta seis soldaditos con el mouse: un botón para moverlos, el otro para disparar, y granadas y cohetes contados para volar las casillas que escupen enemigos. Son 24 misiones en 72 niveles y cada soldado se muere de un tiro, así que se avanza despacio.

Es de Sensible Software (Jon Hare en el diseño) y salió en Amiga a fines del 93; la de DOS la convirtió Audio Visual Magic. Entre misión y misión, una colina se llena de lápidas con el nombre de cada caído: ese era el chiste antibélico, y no todos lo entendieron. El Daily Star se quejó de la amapola de la tapa y Virgin la cambió por la de los soldados, la que ves acá.

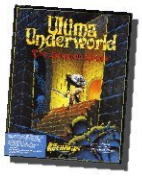
9 NOTA MANIJA

MOUSE, SÍ O SÍ
En Batocera va en el sistema dos, cada juego en su carpeta, con DOSBox o DOSBox Pure. Con el joystick se sufre.

`PC (DOS) › Cannon Fodder`

DOS 1992 · BLUE SKY PRODUCTIONS / ORIGIN · 1 JUGADOR

ULTIMA UNDERWORLD



Sos el Avatar, te acusan de secuestrar a la hija del barón y te tiran al Gran Abismo Estigio hasta que la encuentres. Se recorre en primera persona y en 3D de verdad: mirás arriba y abajo, saltás, tirás cosas que rebotan y el mapa se dibuja solo. Abajo viven los sobrevivientes de una colonia que fracasó.

Paul Neurath lo imaginó en 1989 y Origin, al ver un prototipo en el CES del 90, le pidió que fuera parte de Ultima. Salió el 21 de marzo de 1992, vendió casi medio millón y ganó un Origins. Lo taparon los Ultima numerados y el Doom, que llegó después y se llevó la fama. Los controles son duros: Computer Gaming World ya se quejaba.

9 NOTA MANIJA

VIENE EN CASTELLANO
La carpeta de la colección dice **(Castellano)**: es una traducción. El scraper la encontró igual, con la ficha en inglés (pág. 20).

`PC (DOS) › Ultima Underworld - The Stygian Abyss`



Un ojo flotante y un goblin: no todos te quieren matar.



Arriba el mundo en 3D; abajo, Locklear, Owyn y Gorath.

DOS 1993 · DYNAMIX / SIERRA · 1 JUGADOR

BETRAYAL AT KRONDOR



RPG en el mundo de las novelas de Riftwar de Raymond E. Feist: Gorath, un elfo oscuro que cambia de bando para avisar de una invasión, viaja con Locklear y el mago Owyn en nueve capítulos. Se camina en 3D, se pelea por turnos en un tablero y los cofres se abren adivinando la palabra del candado.

El texto no es de Feist sino de Neal Hallford y John Cutter; Feist aprobaba. En disquetes vendió lento, Sierra le devolvió a Feist los derechos, y recién con el CD del 94 fue un éxito: Computer Gaming World lo eligió RPG del año y lo metió en su salón de la fama. Sandy Petersen, en Dragon, lo encontró lento, y algo de razón tenía.

8 NOTA MANIJA

ES LA DEL CD
La carpeta dice **(ISO+OGG)**: trae la imagen del disco con su `.cue` y 28 pistas de música en OGG.

`PC (DOS) › Betrayal At Krondor`

QUE CADA JUEGO TENGA SU CARA

Copiaste miles de juegos y el Batocera te muestra una lista de nombres de archivo: sin tapas, sin videos, y los fichines con nombres como «fatfursp». Scrapear es pedirle a una base de datos de internet la ficha de cada uno. Acá va qué baja, cómo se hace en Batocera y en RetroPie y qué base conviene; en la página de al lado, por qué algunos salen mal, cómo se arreglan a mano y tres juegos para practicar.

1 QUÉ ES SCRAPEAR Y QUÉ BAJA

UNA FICHA REAL DE LA COLECCIÓN DE LA REDACCIÓN, ARCHIVO POR ARCHIVO

EL ARCHIVO, EN ROMS/GB/

```
Pokemon - Yellow
Version - Special
Pikachu Edition (USA,
Europe).7z
```

El scraper calcula el **checksum** del archivo (una huella de su contenido) o lee el nombre, y con eso pregunta en una base de datos de internet. Si lo encuentra, baja la ficha.

- **SCREENSCRAPER** checksum o nombre exacto
- **THEGAMESDB** por nombre
- **ARCADE DATABASE** para fichines
- **IGDB** Batocera 42 en adelante



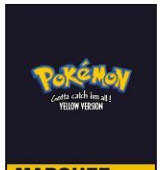
CAJA
La tapa, en 2D o en 3D.



CAPTURA
Una pantalla del juego.



VIDEO
Un clip corto, al pararte encima.



MARQUEE
El logo; sin fondo se llama *wheel*.

género
Adventure
desarrolla
Nintendo
fecha 1999

DATOS Y TEXTO
Y la reseña, si la base la tiene.

```
roms/gb/
├── gamelist.xml   ← los datos y las rutas
├── images/        ← caja, captura, marquee
└── videos/        ← los clips
```

Todo termina en la carpeta del sistema: un `gamelist.xml` con los datos de cada juego y las rutas a sus imágenes, y las carpetas `images` y `videos` al lado. En Batocera es `/userdata/roms/gb/`. Fijate dos cosas en esta ficha: dice **Nintendo** como desarrolladora (fue Game Freak) y el año de América, no el de Japón. Lo arreglamos en la pág. 21.

2 BATOCERA

EL SCRAPER VIENE ADENTRO

1. Hacete usuario en **screenscraper.fr** (es gratis). Sin cuenta, Batocera te contesta con un mensaje en francés.
2. START › SCRAPE y en SCRAPE FROM elegí la base: ScreenScraper, TheGamesDB, Arcade Database o, desde la 42, IGDB (pide un Client ID y un secret que se sacan con cuenta de Twitch).
3. Elegí qué baja: imagen, caja 2D o 3D, logo con fondo (*marquee*) o sin fondo (*wheel*), notas, videos, fanart y manuales.
4. En USERNAME va tu **usuario** de ScreenScraper, no tu mail. Si la clave tiene signos raros, poné una `\` delante de cada uno.
5. SCRAPE NOW. Trabaja de fondo; cuando termina, GAME SETTINGS › UPDATE GAMELISTS y aparecen las tapas.

OJO CON LOS VIDEOS
Ocupan ancho de banda y alargan muchísimo el scrapeo de una colección grande; en una placa chica, más todavía. No hay forma de scrapear por línea de comandos: es parte de EmulationStation. El usuario y la clave también se cargan en `es_settings.cfg`, con EmulationStation parado.

¿Uno solo salió mal? No rescrapees todo: SELECT sobre el juego › EDIT THIS GAME METADATA. Lo vemos en la pág. 21.

3 RETROPIE: SKYSCRAPER

EN DOS PASOS

RetroPie trae el scraper de EmulationStation (TheGamesDB o ScreenScraper), pero el que manda es **Skyscraper**. Se instala saliendo de EmulationStation (F4) y entrando a `retropie_setup.sh` › MANAGE PACKAGES › MANAGE OPTIONAL PACKAGES › SKYSCRAPER.

1. JUNTAR
GATHER RESOURCES baja todo a un caché propio (`~/.skyscraper`). Se puede repetir con otras fuentes y se va sumando.

2. GENERAR
GENERATE GAME LIST(S) arma el `gamelist.xml` mezclando lo mejor del caché.

```
# o a mano, desde la consola:
$ Skyscraper -p snes -s screenscraper  # junta
$ Skyscraper -p snes                   # genera
```

Fuentes del menú: screenscraper (la de fábrica), openretro, thegamesdb, worldofspectrum y arcadedb, más dos locales para importar lo que ya tenés. Los videos vienen apagados. La cuenta va en `config.ini`: `[screenscraper]` `userCreds="usuario:clave"`.

CERRÁ EMULATIONSTATION ANTES DE GENERAR
Al salir, EmulationStation escribe sus gamelists y te pisa lo que acabás de generar.

4 SCREENSCRAPER O THEGAMESDB

CUENTAS, HILOS Y LÍMITES

	SCREENSCRAPER	THEGAMESDB
CÓMO BUSCA	Por checksum del archivo o por nombre **exacto**. Si el archivo es el de siempre, acierta.	Por nombre: puede traerte otro juego parecido. Skyscraper filtra, pero no hay garantía.
CUENTA	Gratis en su sitio. Batocera no anda sin ella; Skyscraper la recomienda.	No hace falta, aunque desde febrero de 2026 te pueden pedir una clave propia para pasar el límite.
LÍMITE	Por día. La doc de Skyscraper habla de **20.000 pedidos** para un usuario registrado; la wiki de Batocera, de 50.000. Contá con el más bajo.	**1.000 pedidos por IP por mes**. Alcanza para rellenar huecos, no para una colección entera.
HILOS	Uno o más, según tu cuenta; con más hilos va mucho más rápido, y ScreenScraper da más a quien colabora con datos o plata. Skyscraper usa 4 y baja solo al máximo que te dejen.	Sin límite de hilos.
FUERTE EN	Logos, marquees, videos, manuales y fanart, para casi todas las plataformas.	Juegos más nuevos. La doc de Skyscraper aconseja: primero ScreenScraper, después TheGamesDB para lo que falte.

Cada imagen «mix» de Batocera (captura, caja y logo compuestos en una) son **tres descargas**: con una colección de miles de juegos, el tope diario se va rápido. Partí el scrapeo en varios días, sistema por sistema.

Scrapeaste todo y aun así hay juegos sin tapa, con la ficha de otro o repetidos cuatro veces. Casi siempre la culpa es del archivo, no de la base. Acá van las cinco causas, cómo se corrige a mano y tres juegos de la colección que salieron torcidos, para practicar.

CUANDO SALE CUALQUIER COSA

5 POR QUÉ SE SCRAPEA MAL

CINCO CAUSAS, CON EJEMPLOS DE LA COLECCIÓN

NOMBRES RAROS

`fatfursp.7z`

En los fichines el zip lleva un código corto que **NO SE RENOMBRA**. Si el checksum no coincide, ScreenScraper no puede decidir por el nombre (el mismo código está en varias placas) y devuelve vacío.

QUÉ HACER Arcade Database, que es de fichines.

PARCHES

`… (Castellano)`

Una traducción o un hack cambian el contenido, y con él el checksum: la base ya no lo reconoce y queda sólo el nombre.

QUÉ HACER Que el nombre arranque como el original. Así se salvó nuestro Ultima Underworld en castellano.

OTRO SET

`tmnt2.zip de otro MAME`

Los sets de MAME se corrigen de versión en versión: un zip de otra versión no es el que conoce la base, y vuelve a depender del nombre corto.

QUÉ HACER Scrapeá el set que usás, sin renombrar.

VARIOS DISCOS

`(Disc 1) … (Disc 4)`

Cada disco sale como un juego aparte. Batocera esconde los sueltos con un `.m3u` que los nombre tal cual (`juego.cue` sí, `./juego.cue` no).

QUÉ HACER En Skyscraper, `keepDiscInfo` deja el número de disco en el título.

REGIÓN

`(USA, Europe)`

Skyscraper lee la región del nombre y la suma a su lista (de fábrica: eu, us, ss, uk, wor, jp…). De ahí salen la tapa y el título.

QUÉ HACER `region="us"` en `config.ini` la pone primera.

6 ARREGLALO A MANO: EL GAMELIST.XML

EL DISCO 2 DEL WING COMMANDER III, TAL COMO ESTABA EN LA COLECCIÓN

```
<game>
  <path>./Wing Commander III … (Disc 2).chd</path> (1)
  <name>Wing Commander III - Heart of the Tiger (USA) (Disc 2)</name>
  <name>Wing Commander III (disco 2 de 4)</name> (2)
  <genre>Flying</genre>  <genre>Simulador espacial</genre>
  <developer>Electronic Arts</developer>
  <developer>Origin</developer> (3)
  <publisher>Electronic Arts</publisher>
  <releasedate>19950101T000000</releasedate> (4)
  <image>./images/Wing Commander III … (Disc 2).png</image> (5)
  <marquee>./images/… (Disc 2)-marquee.png</marquee>
  <video>./videos/… (Disc 2).mp4</video>
</game>  (rutas recortadas)
```

(1) **path**: el archivo. No se toca. (2) **name**: lo que ves. Libre. (3) Lo hizo Origin; EA lo editó. (4) Año, mes, día, **T** y hora. (5) Rutas con ./ desde la carpeta.

- **PRIMERO, CERRÁ EMULATIONSTATION.** Al salir escribe su copia del gamelist y te pisa lo que cambiaste. En Batocera, el apagado rápido no guarda los cambios del gamelist: apagá normal.
- **SIN TOCAR EL XML.** En Batocera, `SELECT › EDIT THIS GAME METADATA`, o dejá apretado sobre el juego el botón de abajo (la B del joystick de Super Nintendo).
- **MUCHOS DE UNA VEZ.** La wiki de Batocera sugiere ARRM o el Gamelist Manager de RobG66. Y ojo: `rating` va de 0 a 1.
- **BASURA DEL SCRAPER.** En nuestros DOS quedó `<developer>{'id': '189', 'text': 'Dynamix'}</developer>`. Se arregla dejando `Dynamix` y nada más.
- **EL QUE NO APARECE.** Skyscraper acepta `--query "md5=…"` o el título a mano, y con `--flags interactive` elegís vos entre lo que encuentra.

7 · TRES PARA PROBAR



ARCADE

FATAL FURY SPECIAL

1993 · SNK · 1 O 2

8 NOTA MANIJA

El Fatal Fury 2 corregido: más rápido, con combos encadenados, los jefes jugables y Ryo Sakazaki escondido. Fue el tercer fichín que más recaudó en Japón en 1994.

PROBÁ · EL NOMBRE RARO
Quedó con logo y video, sin caja ni texto: los fichines no venían en caja (Skyscraper pone el flyer). Scrapealo con ScreenScraper y con Arcade Database, y compará.

`Arcade › Fatal Fury Special / Garou Densetsu Special (NGM-058 ∿ NGH-058, set 1)`



GAME BOY

POKÉMON YELLOW

1998 · GAME FREAK / NINTENDO · 1, O 2 CON CABLE

8 NOTA MANIJA

Pikachu es el inicial obligado y te sigue por el mapa, contento u ofendido según lo trates. Japón, septiembre de 1998; América, octubre de 1999; Europa, junio de 2000.

PROBÁ · LA FICHA DOBLE
La colección dice 1999 y Nintendo: fecha americana y editora. Corregí **developer** a Game Freak; para la tapa de Estados Unidos, `region="us"`.

`Game Boy › Pokemon - Yellow Version - Special Pikachu Edition (USA, Europe)`



3DO

WING COMMANDER III

1995 · ORIGIN / EA · 1 JUGADOR

7 NOTA MANIJA

Combate espacial en cabina con películas entre misiones y Mark Hamill de piloto. La de 3DO (julio de 1995) recortó cosas de la de PC; Next Generation le dio 5 de 5.

PROBÁ · LOS CUATRO DISCOS
Cuatro entradas con la misma ficha torcida. Opera no lee **.m3u**: renombralas como arriba y activá **NVRAM STORAGE** compartido (v34 en adelante) para usar una sola partida.

`3DO › Wing Commander III - Heart of the Tiger (USA) (Disc 1)`

ROUND 1 · FIGHT!

JURASSIC PARK: UN LOGO, TRES JUEGOS

Sega pagó cerca de un millón de dólares por la licencia en enero de 1992 y Ocean se quedó con la de Nintendo. Resultado: tres juegos que sólo comparten el logo y la isla. Uno de plataformas, uno visto desde arriba y uno de apuntar y clickear. Acá no se elige la mejor conversión: se elige qué tenés ganas de jugar.

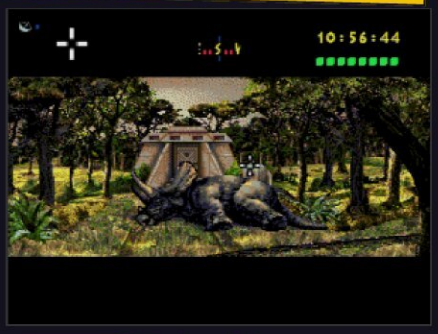
LADO A LADO · LA MISMA ISLA, TRES JUEGOS



MEGA DRIVE Acá jugás de raptor.



SUPER Picana contra raptor.



MEGA-CD Y el reloj no para.

1º MEGA DRIVE



1993 · BLUESKY SOFTWARE / SEGA · 1 JUGADOR

JURASSIC PARK

LA QUE TE DEJA SER EL BICHO

Salió en agosto de 1993 y es la única donde elegís: Alan Grant o un Velociraptor. Con Grant cruzás siete zonas de Isla Nublar hasta el helicóptero, con munición contada; con el raptor saltás más, corrés más y esquivás guardias hasta acorralar al doctor.

Es dura, de morir y volver a empezar, pero tiene tres dificultades y passwords. El artista principal fue Doug TenNapel, el de Earthworm Jim, y los dinosaurios salen de digitalizar stop-motion y un títere de raptor de la película.

+ Jugar de raptor, y rápido
- Oscura y difícil de entrada

8 NOTA MANIJA Mega Drive › Jurassic Park (USA)

2º SUPER NINTENDO



1993 · OCEAN SOFTWARE / OCEAN · 1 JUGADOR

JURASSIC PARK

LA DE DOS JUEGOS EN UNO

Ocean la armó como aventura: afuera ves a Grant desde arriba, con mapa cenital, y cuando entrás a un edificio pasa a primera persona con Mode 7. Arrancás con una picana y hay cinco armas más, tarjetas de acceso y visores nocturnos.

Gráficos, sonido y variedad, de primera. Lo que la hunde: no guarda ni da passwords, así que se termina de una sentada, y se dan muchas vueltas sin rumbo. Nintendo le hizo sacar un crujido de huesos por demasiado real.

+ Variada y linda de ver
- Sin guardado: de un tirón

7 NOTA MANIJA Super Nintendo › Jurassic Park (USA)

3º MEGA-CD



1994 · SEGA MULTIMEDIA STUDIO / SEGA · 1 JUGADOR

JURASSIC PARK

LA DE APUNTAR Y CLICKEAR

El primer juego de Mega-CD hecho entero en Estados Unidos por Sega of America, y no se parece a nada: tenés doce horas reales para juntar huevos de siete especies y llevarlos a la incubadora, con armas que no matan: paralizante, dardos y gas.

El paleontólogo Robert Bakker te da pistas en video desde unos kioscos. Tiene encanto, pero cada zona nueva tarda en cargar y se vaga mucho. Guarda partida, eso sí, y se come buena parte de la memoria de la consola.

+ Rara, tranquila, con Bakker
- Cargas lentas y vagabundeo

6 NOTA MANIJA Mega-CD › Jurassic Park (USA)

CARA A CARA	MEGA DRIVE	SUPER	MEGA-CD
SALIÓ (EE.UU.)	Agosto 1993	Octubre 1993	Comienzos de 1994
LA HIZO	BlueSky Software	Ocean	Sega Multimedia Studio
VISTA	De costado	Desde arriba y 1ª persona	1ª persona, de clickear
JUGÁS CON	Grant o un raptor	Grant	Nadie de la película
GUARDAR	Passwords	No hay	Sí, en la consola
RITMO	Rápido y duro	Explorar y tirar	Lento, con cargas
ARMAS	Con munición contada	Picana y cinco más	Ninguna mata
NOTA MANIJA	8	7	6

VEREDICTO

GANA LA QUE TE DEJA SER EL RAPTOR

Para un rato de acción, Mega Drive: rápida, dura y con passwords. Si querés explorar, la Super, pero sentate con tiempo porque no guarda.

La de Mega-CD, para una noche de lluvia y curiosidad.

1º MD 2º SNES 3º Mega-CD

DUELO DE VERSIONES

Un cavernícola panzón, con hojas por calzoncillo, que reparte panzazos y piedrazos para rescatar a su mujer, Ophelia, de manos de Garry Gritter, el patotero del barrio. Core Design lo hizo en 1991 para Amiga y Atari ST y lo mandó a casi todo lo que tuviera enchufe. Las tres de Sega: misma panza, distinto envase.

ROUND 2 · FIGHT!

CHUCK ROCK: PANZA, PIEDRA Y CD



1º MD › Piedra arriba, ojo al cielo.

MEGA DRIVE · 1992 · CORE DESIGN / VIRGIN GAMES · 1 JUGADOR



CHUCK ROCK *LA DE REFERENCIA*

Cinco mundos (selva, cuevas, agua, hielo y un cementerio de dinosaurios), de tres a cinco niveles cada uno y un jefe al final. Chuck empuja con la panza, patea en el aire y levanta piedras que sirven de arma, de escalón y de paraguas contra lo que cae de arriba.

Mean Machines elogió el port por rápido, fluido y de pantalla grande, con scroll parallax. Tres vidas y un continue: no regala nada, pero tampoco te maltrata.

\+ Rápida y sin esperas - Música de chip, sin la intro

8 NOTA MANIJA — Mega Drive › Chuck Rock (USA)



2º Mega-CD › Un dino de escalera.

MEGA-CD · 1992 · CORE DESIGN / SONY IMAGESOFT · 1 JUGADOR



CHUCK ROCK *LA QUE SUENA*

Es el mismo juego, nivel por nivel; lo que cambia es el envase. Los mismos temas, pero con la banda sonora mejorada que da el CD; vuelve la intro animada del original y antes de cada etapa aparece un mapa del mundo, para saber dónde estás parado.

En el Batocera pide el BIOS de Mega-CD y, como todo CD, te hace esperar alguna carga. Si la música te da igual, no hay motivo para elegirla; si no te da igual, es ésta.

\+ Música de CD, intro y mapa - El BIOS y las esperas

7 NOTA MANIJA — Mega-CD › Chuck Rock (USA)



3º GG › La selva, en chiquito.

GAME GEAR · 1992 · CORE DESIGN / VIRGIN (O SEGA) · 1 JUGADOR



CHUCK ROCK *LA DE BOLSILLO*

El mismo cavernícola, con la misma panza y las mismas piedras, metido en la pantallita de la portátil de Sega. Salió en septiembre de 1992 en Estados Unidos, con música de Matt Furniss, de Krisalis, el mismo que hizo la de Master System.

Se juega bien, pero en 160 × 144 píxeles ves menos de lo que viene y los fondos se van a negro. Va en la portátil china con core de Game Gear, no en la tele grande. Y ojo con el editor: Wikipedia dice Virgin en el texto y Sega en la ficha.

\+ Para el colectivo - Pantalla chica, fondos negros

6 NOTA MANIJA — Game Gear › Chuck Rock (World)

VEREDICTO

GANA LA MEGA, POR UNA PANZA

Para jugarlo, Mega Drive: el mismo juego, sin esperas ni BIOS. Si la música te importa, el Mega-CD, que es ése con mejor sonido, la intro y el mapa.

La Game Gear, para el colectivo.

1º MD 2º Mega-CD 3º GG

CARA A CARA	MEGA DRIVE	MEGA-CD	GAME GEAR
SALIÓ (EE.UU.)	Enero 1992	1992	Septiembre 1992
LA EDITÓ	Virgin Games	Sony Imagesoft	Virgin o Sega
MÚSICA	Chip de la Mega	CD, mejorada	Matt Furniss
EXTRAS	—	Intro animada y mapa	—
PANTALLA	Grande, en la tele	Grande, en la tele	160 × 144, de bolsillo
CARGAS	Ninguna	Las del CD	Ninguna
BIOS	No hace falta	La de Mega-CD	No hace falta
NOTA MANIJA	8	7	6

25 AÑOS DESPUÉS

LOS PIBES DEL CIBER

EPISODIO 7: TODO EN JAPONÉS

NACHO "TINTA" FERREYRA
GUION Y DIBUJO









SCRAPEAR SIN TERMINAR EN JAPONES

Diez reglas que la redacción aprendió a la fuerza. El manual completo, en la página 20.

1. Región e idioma, antes de arrancar.
2. ScreenScraper pide cuenta: hacela antes.
3. Nombres limpios: «chuk final 2» no existe.
4. También reconoce el juego por su hash.
5. ¿Tapa equivocada? Se corrige de a una.
6. Los videos ocupan: mirá el disco antes.
7. Las cajas van a images/, junto a las roms.
8. Los textos, al gamelist.xml del sistema.
9. Tope de pedidos por día: de a un sistema.
10. ¿Te gustó en japonés? Es más auténtico.

HORÓSCOPO PERMANENTE · NO VENCE NUNCA

HORÓSCOPO RETRO

Los astros giran más lento que un Mega-CD cargando, así que estas predicciones valen para siempre, como los cartuchos. Buscá tu signo, leé tu destino y prendé el Batocera. Si no se cumple, la culpa es de Mercurio retrógrado o del joystick, nunca de la redacción.



Madame Cartucha consulta la bola. Dice que ve «un continue».

MADAME CARTUCHA
Astróloga de la redacción. No tiene título; tiene una Atari y mucha fe.

ARIES 21/3 al 20/4

REGENTE: MEGA DRIVE

Arrancás todo a fondo y sin leer el manual. Se viene un juego que te mata en el primer salto y vas a jurar que el control anda mal. No anda mal. Buen momento para averiguar para qué está el botón C.

Número de la suerte: 3 vidas

TAURO 21/4 al 20/5

REGENTE: NEO GEO

Te gustan las cosas pesadas y caras, y no las soltás. Una ficha que guardaste desde la secundaria vuelve a tus manos. Cuidado con el sillón: tu espalda ya no se levanta sola para el cuarto continue.

Color: el negro del cartuchón

GÉMINIS 21/5 al 21/6

REGENTE: EL DUELO DE VERSIONES

Tenés dos de cada juego y no sabés con cuál quedarte. Los astros te recomiendan la página 22. No la vas a leer: vas a bajar las tres versiones y probar cada una un minuto.

Número de la suerte: 3 consolas

CÁNCER 22/6 al 23/7

REGENTE: GAME BOY

Sos de quedarte en casa, bajo la frazada, con la pantallita verde. Alguien de tu familia va a encontrar tu cartucho de Pokémon con la pila muerta. No llores: la partida se fue, el recuerdo no.

Color: verde Game Boy

LEO 24/7 al 23/8

REGENTE: PLAYSTATION

Necesitás público. Vas a mostrar tu colección en el grupo y alguien va a preguntar por qué las cajas están en japonés. Respirá hondo, no contestes con un audio y andá a la página 20.

Número de la suerte: 2 DualShock

VIRGO 24/8 al 23/9

REGENTE: EL GAMELIST.XML

Ordenás todo: nombres, regiones, carpetas. Vas a pasar seis horas scrapeando y cero jugando. Los astros lo ven bien; tu pareja, no. Hay una tapa equivocada y la vas a encontrar.

Número de la suerte: 21.000

LIBRA 24/9 al 23/10

REGENTE: SUPER NINTENDO

Equilibrio: buscás el juego justo, ni muy fácil ni muy difícil. Lo vas a encontrar a las tres de la mañana y te vas a ir a dormir igual. Evitá discutir Mega contra Super en asados familiares.

Color: el gris de la Super

ESCORPIO 24/10 al 22/11

REGENTE: VIRTUAL BOY

Intenso, misterioso y rojo. Te atraen las consolas que nadie entiende. Un juego raro está por cruzarse en tu camino; el dolor de cabeza también. Cuidá la vista y la billetera.

Color: rojo sobre negro

SAGITARIO 23/11 al 21/12

REGENTE: MEGA-CD

Aventurero: le enchufás cosas abajo a otras cosas. Un juego con video te va a enamorar cuatro minutos; después viene la pantalla de carga. Paciencia, que los astros también cargan.

Número de la suerte: 2 lectoras

CAPRICORNIO 22/12 al 20/1

REGENTE: ATARI 2600

Clásico, serio, de los que dicen «antes era mejor». Tenés razón la mitad de las veces. Un sobrino te va a ganar a un juego de paletas y le vas a echar la culpa al control.

Color: imitación madera

ACUARIO 21/1 al 19/2

REGENTE: DREAMCAST

Adelantado a tu época, como tu regente, y con el mismo final: te entienden veinte años después. Vas a tener una idea genial para ordenar la colección. Anotala, que mañana no te acordás.

Color: naranja espiral

PISCIS 20/2 al 20/3

REGENTE: EL JUEGO AL AZAR

Te dejás llevar. Vas a apretar «juego al azar» y te va a tocar un mahjong japonés. Jugalo: el destino no se discute. Y si no te gusta, apretá de nuevo, que el destino tampoco se ofende.

Número de la suerte: el que salga

¿Y EL ASCENDENTE?

Se calcula con la primera consola que tuviste. Sin hora de nacimiento.

FAMILY GAME
Sabés soplar cartuchos. Te protege del «no lee» y de las mamás que desenchufan.

LA DEL PRIMO
Nunca tuviste: jugabas de visita. Ascendente en «una más y nos vamos».

EL CIBER
Te criaste de a media hora. Ascendente en ficha. Todavía mirás el reloj cuando jugás.

UNA PC CON DISQUETES
Instalabas más de lo que jugabas. Ascendente en configurar.

NINGUNA
Llegaste de grande, directo al Batocera. Ascendente en 21.000. Bienvenido.

EL SILLÓN SE AGRANDA

Seis juegos para no jugar solo, con la cuenta de joysticks hecha arriba de cada uno: cuántos enchufar al Batocera y qué pedía la consola de verdad, que a veces era un adaptador y a veces compartir el pad con el de al lado.

2 JOYSTICKS A LA VEZ

EN LA NES: los dos puertos de fábrica. Sin adaptador, pero con paciencia.



NES

1993 · RARE / TRADEWEST · 1-2 JUGADORES

BATTLETOADS & DOUBLE DRAGON

IDEAL CON *ALGUIEN QUE TE BANQUE*

Los sapos de Rare se cruzan con Billy y Jimmy Lee contra la Dark Queen y el Shadow Boss. Es un beat 'em up de los que te hacen putear, con la música de David Wise y unos efectos de nave que la NES no tenía por qué hacer. Lo bueno es que se elige: un modo donde las piñas al compañero pegan y otro donde no. Lo malo: si uno pierde todas las vidas, reinician los dos el nivel. El que juega mal arrastra al otro, y eso después se discute en la cena, con testigos.

Rare lo hizo por encargo, con el motor del Battletoads original. Electronic Games le dio 91 %. Nintendo Power lo puso segundo entre los mejores de NES de 1993, y después salió para Mega Drive, Super Nintendo y Game Boy.

OJO Empiecen con el modo sin piñas entre ustedes. El otro es para hermanos que ya no se hablan.

7 NOTA MANIJA

`NES › Battletoads-Double Dragon (USA)`

8 JUGADORES CON 4 PADS

EN LA PLAY: dos puertos; con multitap y dos por pad, se llenaba el living.



PLAYSTATION

1997 · CODEMASTERS / CODEMASTERS (MIDWAY EN EE.UU.) · 1-8 JUGADORES

MICRO MACHINES V3

IDEAL CON *EL LIVING LLENO*

Autitos de juguete corriendo sobre una mesa de pool, un desayuno o un escritorio, vistos desde arriba. El que se queda atrás y sale de la pantalla pierde la vuelta, así que no hay forma de ir quinto tranquilo: o estás adelante o estás afuera. Por eso funciona en fiesta y no como juego de carreras serio. Con multitap y dos jugadores por joystick llega a ocho.

Es el tercer Micro Machines y el primero en 3D. Salió en Europa en marzo de 1997 y, según Wikipedia, a los dos días estaba primero en las listas inglesas. La versión de Saturn se mostró en el E3 de 1996 y nunca salió.

La crítica se dividió: IGN lo llamó excelente juego de fiesta y otros se quejaron de que con tanta gente en pantalla no se entiende nada. Las dos cosas son ciertas.

EN EL BATOCERA En el core Beetle PSX o PCSX ReARMed activá el multitap (puerto 1, 2 o los dos) en las opciones del core.

8 NOTA MANIJA

`PlayStation › Micro Machines V3`

4 JOYSTICKS A LA VEZ

EN LA N64: cuatro puertos de fábrica; la excusa era comprar los otros tres joysticks.



NINTENDO 64

1997 · HUDSON SOFT / NINTENDO · 1-4 JUGADORES

BOMBERMAN 64

IDEAL CON *LOS PRIMOS*

El Bomberman pasado a 3D, con bombas que explotan en esfera y movimiento en ocho direcciones. El modo Battle es todos contra todos, de a cuatro, sin cooperativo: gana el último en pie. Y el que muere no se va: vuelve de fantasma y puede apoderarse un rato de otro, que es cuando arrancan los gritos.

La crítica de la época prefirió la aventura para uno y le bajó el pulgar al multijugador; acá no coincidimos. No es el Super Bomberman, pero cuatro primos con un joystick cada uno se divierten igual. Hudson tiró los primeros seis meses de diseño porque ya había juegos 3D más avanzados y empezó de nuevo.

En Japón se llamó Baku Bomberman. Los disfraces del Battle son pura facha, no cambian nada, y se guardaban en el Controller Pak para llevarlos a la casa de otro.

EN EL BATOCERA Los cores de N64 toman cuatro joysticks sin tocar nada. Que tengan analógico.

7 NOTA MANIJA

`Nintendo 64 › Bomberman 64 (USA)`

DE A DOS POR BANDO

Tres de la generación que ya traía cuatro puertos (o casi): dos juegos de piñas donde cada jugador maneja una pareja y un tenis que se juega en dobles. Ninguno es cooperativo; los tres terminan con alguien pidiendo revancha.

4 JOYSTICKS A LA VEZ

EN LA DREAMCAST: cuatro puertos de fábrica; el modo de a cuatro es exclusivo de esta versión.



DREAMCAST

1999 · CAPCOM / CAPCOM (VIRGIN EN EUROPA) · 1-4 JUGADORES

MARVEL VS. CAPCOM

IDEAL CON *EL QUE SE CREE BUENO*

Dos contra dos, con cambio de compañero en cualquier momento, asistencias y el Variable Cross, que mete a los dos personajes a la vez para un combo de locos. Spider-Man, Wolverine y el Capitán América contra Ryu, Mega Man y Strider. Es rapidísimo y está muy bien animado, y de a dos en versus ya vale la pena.

Pero lo que lo trae acá es el Cross Fever, que sólo tiene la de Dreamcast: cuatro personas, dos por equipo, cada una con su personaje, todos en pantalla al mismo tiempo. Un quilombo hermoso.

El fichín salió en Japón en 1998 sobre placa CP System II. GameSpot le dio 9 a la conversión y Game Informer la llamó traducción impecable; GameRevolution le reprochó que no sumara nada nuevo.

EN EL BATOCERA Flycast toma los cuatro puertos. Para el Cross Fever, los cuatro joysticks enchufados antes de arrancar.

8 NOTA MANIJA

`Dreamcast › Marvel vs. Capcom - Clash of Super Heroes`

4 JOYSTICKS A LA VEZ

EN LA GAMECUBE: cuatro puertos de fábrica: dobles sin comprar nada.



GAMECUBE

2004 · CAMELOT / NINTENDO · 1-4 JUGADORES

MARIO POWER TENNIS

IDEAL CON *TU PAREJA, EN DOBLES*

Tenis con dieciocho personajes de Mario, seis estilos de juego y canchas temáticas con trampas. De a cuatro en Exhibition son dobles, y ahí está la gracia: el que no sabe jugar al tenis igual devuelve, y el que sabe se pone nervioso. Los Power Shots, los golpes especiales, deciden puntos, aunque tienen animaciones que no se pueden saltear y cortan el ritmo. Cuando el tenis aburre, están el Item Battle y el Ring Shot.

Lo hizo Camelot, los de Mario Golf: un equipo de unas treinta personas tiró un Mario Tennis anterior para GameCube y arrancó de nuevo con la tecnología de Mario Golf: Toadstool Tour. Lo dejaron sin online por miedo al lag. Metacritic: 80. En 2009 volvió en Wii, con el control de movimiento.

EN EL BATOCERA Dolphin toma cuatro joysticks como cuatro controles de GameCube, en el orden en que estén enchufados.

8 NOTA MANIJA

`GameCube › Mario Power Tennis`

2 JOYSTICKS A LA VEZ

EN LA PS2: dos puertos; con dos joysticks alcanza, que cada uno maneja a dos peleadores.



PS2

2000 · NAMCO / NAMCO (SONY EN EUROPA) · 1-2 JUGADORES

TEKKEN TAG TOURNAMENT

IDEAL CON *EL DEL FICHÍN*

Cada jugador elige dos peleadores y los cambia cuando quiere: el que descansa recupera algo de vida y, si su compañero está por caer, entra con un empujón. Más de 35 personajes de Tekken 2 y Tekken 3, todos juntos. Es versus puro, uno contra uno en el sillón, pero con equipos de dos, y por eso las revanchas se arman solas: "dejame cambiar a Paul".

Fue juego de lanzamiento de la PS2 en América y Europa, y era el disco que se ponía para mostrar la consola nueva. La de PS2 suma Team Battle y el Tekken Bowl, un bowling que casi tapa al juego. Famitsu le dio 38 sobre 40 y vendió más de 2,36 millones. El fichín, que había salido en 1999, fue el que más recaudó en Japón en 2000.

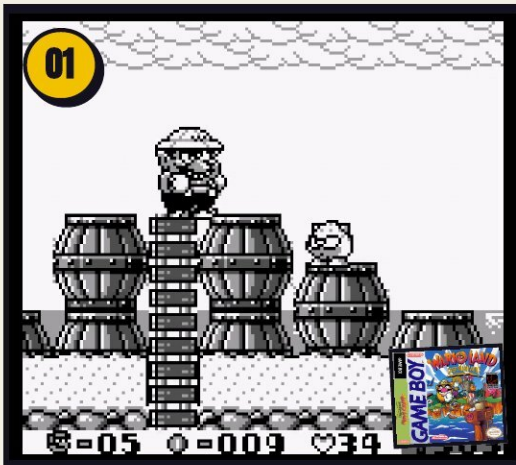
PROBÁ El Tekken Bowl, a la hora del café. Nadie sabe jugarlo y todos creen que sí.

9 NOTA MANIJA

`PlayStation 2 › Tekken Tag Tournament`

CADA RATO, SU JUEGO

Seis momentos del fin de semana y uno para cada uno. El Batocera tiene 21.000 juegos y el finde, dos días: no los gastes mirando carátulas. Fijate en cuál estás y andá derecho.



PIDE: pulgares, y nada de volumen

Situación

Diez minutos en la cola del banco, sin wifi y con la batería al 60%

WARIO LAND GAME BOY

1994 · NINTENDO R&D1 / NINTENDO · 1 JUGADOR

Acá Wario deja de ser el villano de Mario y se queda con el juego: un plataformas por zonas, cada una partida en cursos cortos que terminan en un jefe. Wario no salta encima de los enemigos, los embiste con el hombro y rompe bloques a cabezazos, y eso le da otro ritmo. Cada curso se hace en un par de minutos y se corta sin perder el hilo, que es justo lo que pide la cola. Si el cajero tarda, hay cuartos del tesoro y finales distintos según las monedas que juntes. Lo produjo Gunpei Yokoi y fue el Game Boy más vendido de Estados Unidos en marzo y abril de 1994.

8 NOTA MANIJA Game Boy › Wario Land - Super Mario Land 3 (World)

Situación

Domingo de lluvia, con el mate y sin ganas de pensar

KIRBY'S ADVENTURE NES

1993 · HAL LABORATORY / NINTENDO · 1 JUGADOR

Kirby se traga enemigos y se queda con sus poderes: fuego, espada, rueda, paraguas. Son 41 niveles en siete mundos y el juego te guarda al terminar cada uno, así que se avanza de a uno, mate en mano, sin acordarse de nada del domingo anterior. La crítica lo marcó corto y fácil; un día de lluvia eso es un elogio. Para ser de NES se ve increíble, con colores y jefes enormes. Lo dirigió Masahiro Sakurai y es el primer Kirby que copia poderes; acá aparece por primera vez Meta Knight. Si te aburre lo fácil, probá cada poder en vez de pasar volando.

9 NOTA MANIJA NES › Kirby's Adventure (USA) (Rev A)



PIDE: mate, frazada y cero apuro



PIDE: un joystick que pase de mano en mano

Situación

Después del asado, con la panza llena y un solo joystick

MR. DRILLER DREAMCAST

2000 · NAMCO / NAMCO (VIRGIN EN EUROPA) · 1 JUGADOR

Un perforador que cava para abajo rompiendo bloques de colores mientras se le acaba el aire. Los bloques del mismo color que se tocan caen juntos, y si no mirás para arriba te aplastan. Se aprende en un minuto, la partida dura poco y alcanza con un joystick: se lo van pasando mientras se levanta la mesa, y el que llegue más hondo no lava. La de Dreamcast suma Survival y Time Attack al modo del fichín, que Namco había sacado en 1999. GameRankings le da 82 %; afuera de Japón pasó medio desapercibido.

8 NOTA MANIJA Dreamcast › Mr. Driller

LISTAS PARA EL FINDE

VISITAS Y GUARDIAS

Tres más, para los momentos que no son tan de fin de semana pero igual caen: la visita que no juega, la noche que no se duerme y el día que te dejó tirado.

Situación

Viene la visita que dice que no juega a nada y "bueno, probemos una"

PARAPPA THE RAPPER PLAYSTATION

1996 · NANAON-SHA / SONY · 1 JUGADOR

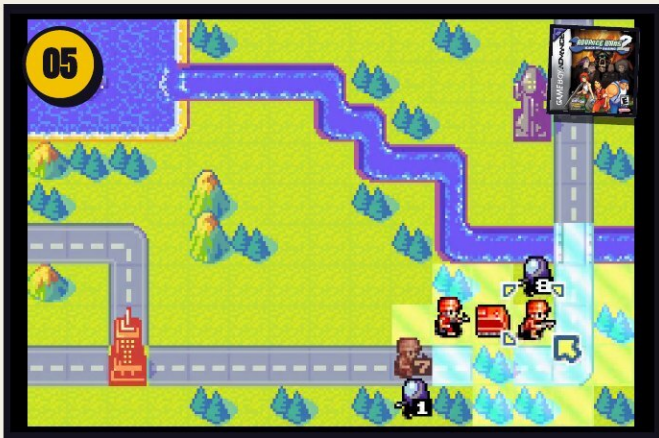
Un perro de papel que rapea: el maestro canta una línea y vos la repetís apretando los botones que marca la pantalla, a tiempo. No hay que saber jugar, se entiende en una canción y el que mira se ríe aunque no tenga el joystick. Son seis temas, todos pegadizos, y se pasan en una tarde, así que la visita no se siente obligada a volver. Ojo con el puntaje: si caés en Bad o Awful, se repite el nivel. Lo creó Masaya Matsuura con los dibujos de Rodney Greenblat, y en Japón vendió 1,47 millones.

8 NOTA MANIJA

PlayStation › Parappa The Rapper



PIDE: volumen alto y nada de vergüenza



PIDE: un velador y que no suene el teléfono

Situación

Guardia de noche, con la luz del velador y el cargador a mano

ADVANCE WARS 2 GAME BOY ADVANCE

2003 · INTELLIGENT SYSTEMS / NINTENDO · 1-4 JUGADORES

Estrategia por turnos: movés tanques e infantería, capturás ciudades y le tomás el cuartel al otro. Va en la guardia porque, al ser por turnos, el juego te espera: suena el teléfono, lo dejás y lo retomás sin castigo. Las misiones se eligen en un mapa y se miden con rango, así que entra una sola en un rato tranquilo o cinco si la noche está muerta. Los poderes de comandante dan vuelta las batallas. La crítica le reprochó parecerse al primero; igual sacó 89 en Metacritic.

9 NOTA MANIJA

Game Boy Advance › Advance Wars 2 - Black Hole Rising (USA, Australia)

Situación

Después de un día de mierda en el laburo, cuando no querés que nadie te dispare

ENDLESS OCEAN 2 WII

2010 · ARIKA / NINTENDO · 1 JUGADOR

Bucear y nada más: doce lugares, unas 400 especies, un delfín que te acompaña y una herramienta para calmar tiburones en vez de pelearlos. No se pierde y no te pasa nada. Eurogamer le puso 7 y lo llamó genuinamente relajante: para el que busca acción es un plomo, y para esta noche es justo lo que hace falta.

7 NOTA MANIJA

Wii › Endless Ocean 2 - Adventures of the Deep



PIDE: apagar el celular y la cabeza

PRÓXIMO NÚMERO

INSERT CARTRIDGE

Nº 8

PRÓXIMO NÚMERO

LA CONSOLA DEL MES

MASTER SYSTEM: LA QUE GANÓ EN BRASIL Y EN EUROPA

Nació en Japón en 1985 como Mark III. En Estados Unidos la aplastó la NES, pero en Europa fue la más vendida hasta 1990 y en Brasil Tec Toy la siguió fabricando décadas. Qué tiene que jugar en tu Batocera.



Y ALEX KIDD, ADENTRO DE LA MEMORIA

SE VIENE EL Nº 8

MANUAL: RETROACHIEVEMENTS

Logros en juegos viejos: la cuenta, el modo hardcore y cómo se ve tu medalla de Sonic de 1991.

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

ROBO ALESTE (1992). Lo encontré scrapeando: el video de la ficha me enganchó. El Japón de los samuráis, pero con robots a vapor: sos Kagerou, el último ninja robot de Oda Nobunaga, y tirás cuchillos que se multiplican a medida que juntás chips. La música del disco es una bestia.



SOFÍA PAREDES · ROSARIO

Mega-CD › Robo Aleste (USA)

Tomás: Es de Compile, los del Power Strike de la Master System.

BODY HARVEST (1998). Unos bichos vienen cada 25 años a cosechar gente y vos viajás en el tiempo para pararlos: Grecia, Java, Estados Unidos, Siberia. Te subís a lo que encuentres, del auto al tanque, el bote o el avión. Mundo abierto, en 1998.



GONZALO ACUÑA · MAR DEL PLATA

Nintendo 64 › Body Harvest (USA)

Julieta: DMA Design, los del primer GTA. Nintendo lo largó por violento; lo sacó Midway.

UFOURIA: THE SAGA (1991). Un Metroid tierno que nunca salió en Estados Unidos. Arrancás con Bop-Louie y los jefes se vuelven amigos: Freeon-Leon nada y camina por el hielo, Shades salta alto, Gil bucea. Lo terminé con mi hija de 7.



MICAELA FUNES · TANDIL

NES › Ufouria - The Saga (Europe)

Camila: De Sunsoft. En Japón los pájaros te tiraban otra cosa; en Europa, pesas.

¡MANDANOS TU JOYA!

Un juego escondido en tu Batocera 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* *(scrapeó la colección entera)*

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.

LA PREGUNTA DEL Nº 7

¿Tenés la caja de un juego y no el juego? Mandanos la foto y la historia.

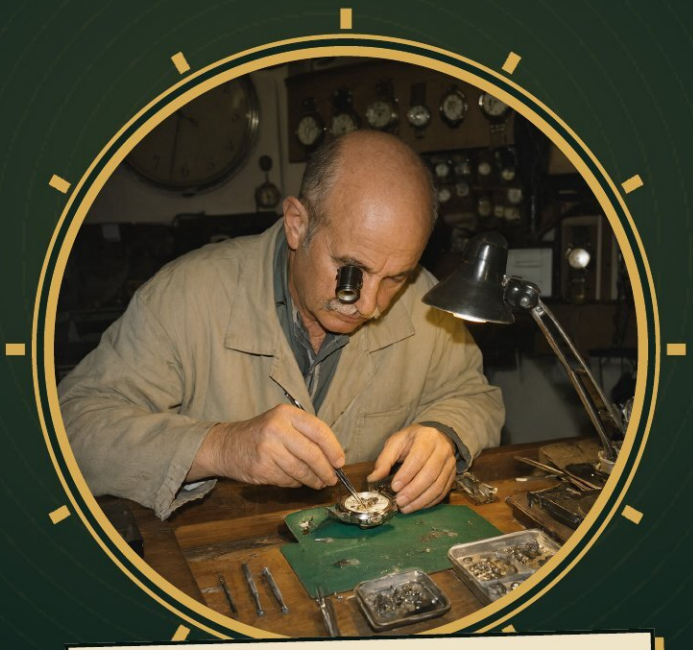
¿LLEGASTE EN LA TERCERA TANDA?

Los seis anteriores siguen en el kiosco de siempre. Pedíselos al canillita por la consola de tapa.

Nº 1 · 3DO | Nº 2 · PC ENGINE | Nº 3 · JAGUAR | Nº 4 · VIRTUAL BOY | Nº 5 · NEO GEO AES | Nº 6 · LYNX

RELOJERÍA DE BARRIO · FLORES · DESDE 1958

EL SEGUNDERO



"Le traje el de mi abuelo sin muchas esperanzas. Ahora atrasa menos que yo."
GERARDO, 39, FLORESTA

El reloj de tu viejo está parado desde hace veinte años. Le falta un service, no una pila.

Don Osvaldo abre relojes desde que tenía catorce. Mira con la lupa, escucha el tic y te dice qué tiene antes de tocar nada. Mecánicos, automáticos, a pila, de pared y despertadores: lo que tenga agujas o números.

- **SERVICE COMPLETO** · limpieza, aceite y ajuste de la marcha, con garantía de un año.
- **PILAS Y MALLAS** · en el momento, mientras esperás.
- **RELOJES DE PARED** · péndulos, cucús y el de la cocina de tu abuela.
- **DIGITALES DE LOS OCHENTA** · el de la calculadora de la comunión, también.

11 4632-7719
Av. Rivadavia 7140, local 3, Flores · martes a sábados de 10 a 19

ESCUELA DE MÚSICA · CABALLITO

Taller de Música

LA CLAVE

TARAREÁS LA MÚSICA DE AQUEL JEFE DESDE HACE TREINTA AÑOS. A FIN DE AÑO LA TOCÁS.

Piano, guitarra y bajo para grandes que siempre quisieron y nunca empezaron. Sin conservatorio, sin examen y sin vergüenza: la profe Graciela tiene alumnos de 70 que arrancaron de cero.

PIANO Y TECLADO
Desde cero, de a uno o de a dos.

GUITARRA Y BAJO
Criolla, eléctrica y de cuatro cuerdas.

LECTURA
Para entender esa partitura que bajaste.

BANDA DE LOS JUEVES
Música de juegos viejos, entre alumnos.

"Empecé a los 41 con la música del primer nivel de mi juego favorito. Ahora mi hijo me pide que pare."
PABLO, 42, ALMAGRO



PRIMERA CLASE SIN CARGO

11 4903-2258
José Bonifacio 1287, Caballito · lunes a sábados, con turno

Pausa

COLCHONES Y SOMMIERS

PAUSA

▸ SEGUIR DURMIENDO
VOLVER A JUGAR
SALIR



GARANTÍA
10 AÑOS
DE FÁBRICA

LO APAGASTE A LAS CUATRO. DORMÍ COMO SI LO HUBIERAS TERMINADO.

PAUSA CLÁSICO
Espuma de alta densidad, 26 cm. Firme, para la espalda que pasó la noche en la silla.

PAUSA DE A DOS
Resortes individuales. Si el otro se da vuelta, vos ni te enterás.

TE LO LLEVAMOS
Envío en el día en CABA y GBA. Y nos llevamos el viejo.

Fabricado en San Martín, provincia de Buenos Aires. Industria argentina. Atención al cliente: 11 4754-3390 · @colchonespausa