32 PÁGINAS + PÓSTER: LA ESTANTERÍA DEL Nº 8 — PARA EL QUE TIENE 21.000 JUEGOS Y NO SABE QUÉ JUGAR

RETRO MANIJA

Nº 8 · DE COLECCIÓN

NÚMERO Nº8
TERCERA TANDA, SEGUNDA PARADA



ALEX KIDD IN MIRACLE WORLD: EN MUCHAS MASTER VENÍA GRABADO ADENTRO

MANUAL BATOCERA / RETROPIE

LOGROS EN JUEGOS VIEJOS



RetroAchievements: la cuenta, los cores que andan, el modo hardcore y qué juegos tienen set.

FIASCOS · SEIS

TOTAL RECALL: LO MÁS BAJO DE LA NES



Y Cutthroat Island, Dragon Ball: Final Bout, Judge Dredd y Superman, dos veces.

EGM: 3·3·3·2

JOYAS OCULTAS · 12 JUEGOS

LO QUE SE TE PASÓ

Journey to Silius, Soul Blazer, Vandal Hearts, Jet Set Radio, Killer7, Wario Land 3 y seis más.

LA CONSOLA DEL MES

MASTER SYSTEM: LA QUE GANÓ EN BRASIL Y EN EUROPA

La Mark III de Sega, con pasaporte. En Estados Unidos la aplastó Nintendo; en Europa fue la más vendida hasta 1990, y en Brasil Tec Toy la siguió fabricando más de veinte años. La historia y los tres que hay que jugar: Alex Kidd in Miracle World, Wonder Boy in Monster Land e Ys.

1985 · MARK III EN JAPÓN | US$ 200 · EE.UU. 1986 | SIN BIOS EN BATOCERA

EN BRASIL, TEC TOY TODAVÍA LA FABRICABA EN 2012



DUELO DE VERSIONES

CASTLE OF ILLUSION Y MORTAL KOMBAT II

Mickey en Mega, Master y Game Gear; MK II en Master, Súper y Game Gear.

ÉXITOS CON HISTORIA

CÓMO SE HICIERON

Super Mario Bros., Street Fighter II, Spyro, Road Rash II, Star Fox 64 y GTA: Vice City.

CONSOLAS RARAS

LAS QUE NADIE TUVO

Mega-CD, Intellivision, Vectrex, ColecoVision, Virtual Boy y Supervision.

ARCADE Y PC OLVIDADOS

FICHÍN Y DISQUETE

Cadillacs and Dinosaurs, Scud Race, The Rumble Fish, Crusader, Syndicate y UFO.

PÓSTER: LA ESTANTERÍA DEL Nº 8 · DE A DOS: BOMBERMAN II, MARIO PARTY 2 Y SMASH BROS. BRAWL · Y MANDANOS TU JOYA



PARA EL QUE GANÓ ALGO DE VERDAD

LOS LOGROS DEL BATOCERA NO SE CUELGAN EN LA PARED. ÉSTOS, SÍ.

Copas, medallas, plaquetas y estatuillas para el torneo del cumpleaños, la liga de los jueves o la revancha que tu cuñado pide desde Navidad. Osvaldo graba a mano desde que los trofeos se pagaban en cuotas, y su hija Romina hace los diseños nuevos. Vos traés el nombre del campeón; ellos, el resto.



1º COPAS
De 15 cm a un metro. La grande no entra en el colectivo: te la llevamos.

2º MEDALLAS
Con cinta de color, por docena para el torneo del barrio.

3º GRABADOS
Plaquetas, llaveros y el mate del ganador.

GRABADO GRATIS
Hasta treinta letras en la plaqueta. Alcanza para "Campeón del Mortal, 2 de 3".

A PEDIDO
La figurita de arriba de la copa, con un joystick en la mano en vez de la pelota. Tarda una semana y queda en la vitrina para siempre.

TELÉFONO Y WHATSAPP

11 4504-3318

EL PODIO · Av. San Martín 2875, Villa del Parque
A dos cuadras de la plaza · @elpodio.trofeos

HORARIO
Lunes a viernes de 9 a 19 · sábados de 9 a 13

¿TORNEO GRANDE?
De veinte trofeos para arriba, precio por cantidad y entrega en tu casa.

Grabados en el día si los encargás antes de las 13. El trofeo se entrega al ganador; la revancha corre por tu cuenta.

EN ESTE Nº

PÁG.

4 **LA CONSOLA DEL MES: MASTER SYSTEM**
La Mark III de Sega, que ganó en Europa y en Brasil, y sus tres esenciales: Alex Kidd, Wonder Boy in Monster Land e Ys.

6 **JOYAS OCULTAS**
Journey to Silius, Soul Blazer, Vandal Hearts, Beyond Oasis, Jet Set Radio y Killer7.

8 **ÉXITOS CON HISTORIA**
Super Mario Bros., Street Fighter II, Spyro, Road Rash II, Star Fox 64 y GTA: Vice City: cómo se hicieron.

10 **FIASCOS**
Total Recall, Cutthroat Island, Superman Returns, Final Bout, Judge Dredd y otra vez Superman.

12 **JOYAS OCULTAS II**
Fire Emblem, Mega Man V, Mystical Ninja Starring Goemon, Gregory Horror Show, No More Heroes y Wario Land 3.

14 **CONSOLAS RARAS**
Mega-CD, Intellivision, Vectrex, ColecoVision, Virtual Boy y Supervision, con un juego de cada una.

16 **PÓSTER: LA ESTANTERÍA DEL Nº 8**
Las cajas de todos los juegos del número, para colgar.

18 **ARCADE Y PC OLVIDADOS**
Cadillacs and Dinosaurs, Scud Race, The Rumble Fish, Crusader, Syndicate y UFO.

20 **MANUAL BATOCERA / RETROPIE**
RetroAchievements: cuenta, cores, modo hardcore y qué juegos tienen set. Para probarlo: Metroid Fusion, Oracle of Seasons y Castlevania Chronicles.

22 **DUELO DE VERSIONES**
Castle of Illusion y Mortal Kombat II, cada uno en tres consolas: cuál conviene.

24 **TIRA CÓMICA**
Los pibes del ciber, 25 años después. Episodio 8: "Modo hardcore". Tincho se hizo una cuenta de logros y el living no es más el mismo.

25 **HUMOR**
Logros de la vida real: los que te costaron años de galería, videoclub y living ajeno. Marcá los tuyos.

26 **DE A DOS (O DE A CUATRO)**
Bomberman II, Mario Party 2, Wario Blast, Smash Bros. Brawl, Worms World Party y Mario Smash Football.

28 **LISTAS PARA EL FINDE**
De Enduro mientras se calienta el horno a The Typing of the Dead con amigos que escriben mal.

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

EDITORIAL



La heladera de la redacción: una hoja por juego, una tilde por logro. Camila sostiene que el piedra, papel o tijera de Alex Kidd no cuenta.

GANÓ LEJOS, MEDALLAS NUEVAS

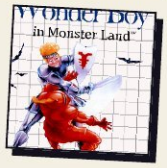
Una consola que perdió donde todos miraban y ganó donde nadie miraba, y un manual para que tus juegos de siempre te den algo que no te dieron nunca.

Seguimos con la tercera tanda. Después del CD que le pusimos abajo a la Mega, una consola que en el barrio tuvo poca gente y que en otros lados fue reina: la Master System. En Estados Unidos le pasó por arriba la NES. En Europa fue la más vendida hasta 1990, y en Brasil Tec Toy la siguió fabricando cuando acá ya no se acordaba nadie.

Yo la conocí en Florianópolis, un verano, en la casa de alquiler de al lado. Los pibes brasileros tenían una Master que, sin cartucho, arrancaba con Alex Kidd. Para uno de Caballito eso era brujería. No entendíamos una palabra de lo que nos decían, pero el piedra, papel o tijera no necesita traducción. En el Batocera, encima, no pide BIOS: copiás el archivo y jugás.

El otro tema son los logros. Hay gente que los odia, y está en su derecho. Pero con 21.000 juegos en la tarjeta, una lista de cosas para hacer en un juego que ya terminaste es una excusa para volver a prenderlo. RetroAchievements le cuelga medallas a juegos de hace cuarenta años, y en modo hardcore no hay savestates ni rebobinar: como en la época, pero con medallita. El manual está en la pág. 20.

OJO: el set reconoce tu archivo por su huella. Si el logro no suena, revisá qué versión del juego tenés antes de putear al emulador.



Y la Master no era sólo Alex Kidd. Wonder Boy in Monster Land te hacía juntar monedas para comprar espada, armadura y botas, en 1988 y en un juego de saltar. Va entre los tres esenciales, y Camila todavía discute que tendría que haber ido primero.

¿Tenés una Master en lo de un tío, o un cartucho de Tec Toy que alguien trajo de un viaje? Contanos qué jugabas (pág. 30). Y si sacaste un logro que no tiene nadie, mandalo también: lo pegamos en la heladera, al lado de los nuestros.

MARTÍN LEDESMA
DIRECTOR, POR LA REDACCIÓN

LA QUE GANÓ EN BRASIL Y EN EUROPA

SEGA MASTER SYSTEM

Tenía más máquina que la NES y se la arruinó Nintendo con un contrato. En Estados Unidos no la quiso nadie; en Europa fue reina un rato y en Brasil todavía no se murió.



HIJA DE LA MARK III

La Master System no nació con ese nombre. En Japón era la Mark III, tercera vuelta de la SG-1000, la primera consola de Sega, que había salido el mismo día que la Famicom. La Mark III llegó el 20 de octubre de 1985 a 15.000 yenes, con un chip de video hecho en casa porque el TMS9918A de Texas Instruments ya no daba más. La armó el mismo equipo, con Hideki Sato y Masami Ishikawa, los que después hicieron la Mega Drive. No movió la aguja: Nintendo no dejaba que los juegos de Famicom salieran en otras consolas, y Sega se quedó sola programando.

MÁS MÁQUINA, MENOS JUEGOS

A Estados Unidos llegó en septiembre de 1986 a US$200, con la pistola Light Phaser, dos joysticks y un multicartucho con Hang-On y Safari Hunt. Por dentro le ganaba a la NES, pero el problema era el mismo: los contratos de Nintendo. Sega tuvo apenas dos editoras externas, Activision y Parker Brothers, y en 1987 le vendió la distribución a Tonka, una juguetera sin experiencia en electrónica, que la manejó mal. Allá vendió entre 1,5 y 2 millones.

EN 3-D, CON CABLE

Los SegaScope 3-D eran lentes con obturador que se enchufaban en la ranura de Card. Ocho juegos los usaban, como Space Harrier 3-D, Zaxxon 3-D y OutRun 3-D. Con la Master System II, a la basura.

EUROPA SÍ LA QUISO

Llegó en agosto de 1987 a 99 libras, con Mastertronic en el Reino Unido, y fue la consola más vendida de Europa hasta 1990. Recibió más de 300 juegos con licencia contra poco más de 100 en Norteamérica: por eso tantos archivos del NAS dicen *Europe*. Acá fue cosa de pocos; el living era del Family Game. Japón la largó en 1991, Estados Unidos en 1992 y Europa en 1996.

FICHA MASTER SYSTEM

EMPRESA	Sega; en Brasil, Tec Toy
SALIDA	Japón (Mark III), 1985; EE.UU., 1986; Europa, 1987; Brasil, 1989
PRECIO	US$200 con pistola; £99 en Europa
CPU	Z80A a 3,58 MHz, 8 KB de RAM
VIDEO	256×192, 32 colores de 64
SONIDO	SN76489; FM YM2413 en Japón
EN EL NAS	333 en la carpeta mastersystem

¿CUÁNTAS VENDIÓ?

13 millones + 8 en Brasil

Unos 13 millones en el mundo, sin contar los 8 millones con la marca que Tec Toy dice haber vendido en Brasil hasta 2016.

EN EL BATOCERA: sistema mastersystem, cores Genesis Plus GX o Picodrive. Sin BIOS: copiás y jugás.

BRASIL: LA QUE NO SE QUISO MORIR

Allá la Master System fue un electrodoméstico. La trajo Tec Toy, una juguetera que Daniel Dazcal y los hermanos Leo y Abe Kryss fundaron en septiembre de 1987, con fábrica en la zona franca de Manaus. A Sega la convencieron con la pistola láser de Zillion, que en Brasil vendió más que en Japón, y en septiembre de 1989 salió la consola, con una campaña de dos millones de dólares hasta Navidad. A fin de 1990 había unas 280.000, con línea telefónica de trucos, club de socios y el *Master Tips* en las tandas de Globo. Nintendo llegó oficialmente recién en 1993, cuando el mercado ya era de los clones de NES y de Tec Toy, que se adjudicaba el 80 %.

Y no la soltaron más. Tec Toy tradujo y disfrazó juegos: Teddy Boy pasó a ser Geraldinho, Ghost House se volvió Chapolim x Drácula y a Wonder Boy in Monster Land le hizo ingeniería inversa para meter a la Mônica de Mauricio de Sousa. También programó en casa Férias Frustradas do Pica-Pau porque el Pájaro Loco era el dibujito más visto de la tele. Hasta portó Street Fighter II. Después vinieron la Super Compact inalámbrica, la Master System Girl rosa y la Master System 3 Collection de 2006, con 120 juegos adentro. En 2012 vendía unas 150.000 por año junto con la Mega Drive. Por eso muchos la anotan como la consola de vida más larga de la historia.

LA MÔNICA, EN EL CASTILLO



MÔNICA NO CASTELO DO DRAGÃO (1991): el Wonder Boy in Monster Land de la página 5, con la Mônica y su conejo Sansão.

Master System › Monica no Castelo do Dragao (Brazil)

TRES PARA SOPLAR EL CARTUCHO

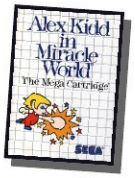
En el NAS hay 333 juegos de Master System y la mitad dice *Europe*. Arrancá por estos: el que venía adentro de la consola, un plataformas que se cree RPG y un RPG que nadie esperaba en los 8 bits de Sega.



1 EN LA MEMORIA DE LA CONSOLA

MASTER SYSTEM 1986 · SEGA · 1 JUGADOR

ALEX KIDD IN MIRACLE WORLD



Sega lo metió en la memoria de la consola, así que es el primero que jugó casi cualquiera que tuvo una Master. Alex rompe rocas a trompadas, nada, se sube a una moto o a un helicóptero comprados con la plata del camino, y contra los jefes se juega la vida a piedra, papel o tijera. Un golpe es una vida y no hay dónde guardar. Salta más áspero que Mario, pero tiene personalidad.

CÓMO SE HIZO

Arrancó en 1984 como un juego de Dragon Ball; cuando se cayó la licencia, Hayao Nakayama mandó empezar de cero. Lo diseñó Kotaro Hayashida. En la versión que venía en la consola el onigiri del menú pasó a ser una hamburguesa.

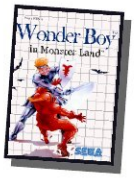
8 NOTA MANIJA — Master System › Alex Kidd in Miracle World (USA, Europe)



2 PLATAFORMAS CON ALMA DE RPG

MASTER SYSTEM 1988 · WESTONE / SEGA · 1 JUGADOR

WONDER BOY IN MONSTER LAND



Doce niveles, un reloj de arena que te apura y tiendas donde comprar espadas, armaduras, botas y magia, cosa que en un juego de acción de 1988 casi no se veía. El pibe arranca con lo puesto y se va armando, y esa sensación de progreso engancha más que saltar. Si te gusta, la Mônica te espera en la página 4.

CÓMO SE HIZO

Lo crearon Ryuichi Nishizawa y Michishito Ishizuka en Escape, después Westone, mirando a Wizardry y Dragon Quest. El fichín salió en 1987 sobre la placa System 2; en la Master llegó a Japón el 31 de enero de 1988 como Super Wonder Boy: Monster World.

9 NOTA MANIJA — Master System › Wonder Boy in Monster Land (USA, Europe)



3 ROL DONDE NADIE LO ESPERABA

MASTER SYSTEM 1988 · SEGA / FALCOM · 1 JUGADOR

YS: THE VANISHED OMENS



Rol de acción en una consola que no era de rol: peleás chocándote contra los bichos en vez de elegir en un menú, subís de nivel recorriendo la isla y guardás cuando querés. Al principio hay que grindear porque cualquier bicho te liquida, pero a los diez minutos no lo largás. La música de Yuzo Koshiro y Mieko Ishikawa es de lujo.

CÓMO SE HIZO

Falcom lo sacó en 1987 para la computadora PC-8801, y la versión de Master System, hecha por Sega, fue según las fuentes el primer port fuera de esa máquina. Salió en Japón en octubre de 1988 y en Estados Unidos en marzo de 1989.

8 NOTA MANIJA — Master System › Ys - The Vanished Omens (USA, Europe)

SEIS QUE NADIE TE RECOMENDÓ

Un Terminator que perdió la licencia en el camino, un Zelda de Enix donde se repueblan pueblos y un táctico de Konami que llegó con Final Fantasy VII pisándole los talones. Los otros tres, del otro lado.



01 NES 1990 · SUNSOFT · 1 JUGADOR

JOURNEY TO SILIUS



Run and gun con un protagonista que parece sacado de una película que no es. Jay McCray sale a vengar a su padre con una pistola y cinco armas especiales (escopeta, ametralladora, misil teledirigido, láser y lanzagranadas) que gastan un medidor de energía. Cinco fases, un jefe al final de cada una y un salto de Contra con más peso. La música de Naoki Kodaka es de lo mejor que se le sacó al chip de la NES: usó el canal digital para un bajo sampleado.

POR QUÉ SE LO PERDIERON: iba a ser el juego de The Terminator. Sunsoft perdió la licencia en pleno desarrollo y le cambió trama y gráficos. En una NES repleta de nombres grandes, nadie sabía qué era.

8 NOTA MANIJA — **TERMINATOR SIN PERMISO**

NES › Journey to Silius (USA)



02 SUPER NINTENDO

1992 · QUINTET / ENIX · 1 JUGADOR

SOUL BLAZER



Un Zelda con vuelta de tuerca: en vez de recorrer un mundo poblado, liberás almas encerradas en las guaridas de los monstruos y cada una vuelve a su lugar en un pueblo que estaba vacío. Seis aldeas y un Mundo del Mal al final. Se juega rápido, el combate es simple y el ritmo te come las horas.

POR QUÉ SE LO PERDIERON: llegó a Estados Unidos meses después de A Link to the Past, y Enix casi no existía de este lado. Vendió 295.000 en total, 70.000 allá. Los fanas lo juntan con Illusion of Gaia y Terranigma.

9 NOTA MANIJA — **EL ZELDA QUE REPUEBLA**

Super Nintendo › Soul Blazer (USA)



03 PLAYSTATION

1997 · KONAMI · 1 JUGADOR

VANDAL HEARTS



Táctico por turnos en mapas isométricos con grilla y terreno en 3D que se puede rotar. Movés a todos los tuyos y después juega la máquina. Siete clases que se ganan entre sí como piedra, papel o tijera, y si muere el líder perdés en el acto. Es lineal: batalla, charla, batalla, sin mapa del mundo para pasear.

POR QUÉ SE LO PERDIERON: en 1997 el táctico era de nicho y justo llegaba Final Fantasy VII. EGM lo hizo Juego del Mes; GameSpot llamó a la linealidad un "defecto fatal". Si te gustó Final Fantasy Tactics, es un buen antecedente.

8 NOTA MANIJA — **TÁCTICO ANTES DE TACTICS**

PlayStation › Vandal Hearts

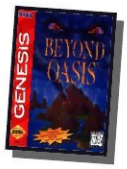
Y TRES CON ESTILO DE SOBRA

Un Zelda de Mega Drive con música de Koshiro, la Dreamcast pintando grafitis y la rareza más sangrienta de la GameCube. No se parecen en nada, salvo en que no se ven como ningún otro juego de su época.



04 MEGA DRIVE

1994 · ANCIENT / SEGA · 1 JUGADOR



BEYOND OASIS

Aventura de acción con aire a Zelda. El príncipe Ali arranca con un cuchillo y suma espadas, ballesta y bombas que se rompen después de unos usos, y llama a cuatro espíritus: Dytto (agua), Efreet (fuego), Shade (sombra) y Bow (planta). Sprites enormes, animación fluidísima y música de Yuzo Koshiro, que además lo produjo.

POR QUÉ SE LO PERDIERON: llegó a América en 1995, cuando todos miraban la Saturn y la PlayStation, y en Europa y Japón se llamó The Story of Thor. Next Generation le puso 2 sobre 5; GameFan lo eligió RPG de acción del año.

9 NOTA MANIJA — **KOSHIRO EN ESTADO DE GRACIA**

Mega Drive › Beyond Oasis (USA)



05 DREAMCAST

2000 · SMILEBIT / SEGA · 1 JUGADOR



JET SET RADIO

Sos de los GG's, una pandilla de patinadores que pinta grafitis por Tokyo-to con la policía atrás. Se patina, se hacen grinds y se rocía pintura en los puntos marcados, con bandas rivales que también quieren el barrio. Fue el primer juego con cel-shading y todavía se ve impecable. Los controles tardan en entrar; después no lo largás.

POR QUÉ SE LO PERDIERON: era de Dreamcast, y la Dreamcast la tuvieron pocos. En Estados Unidos salió como Jet Grind Radio, por un tema de marcas. Metacritic le da 94 y la música de Hideki Naganuma es de las mejores de la consola.

9 NOTA MANIJA — **AEROSOL Y PATINES**

Dreamcast › Jet Set Radio

06 GAMECUBE

2005 · CAPCOM · 1 JUGADOR



KILLER7

Aviso: es violento, con sangre y trama explícita; en Estados Unidos salió calificado M. Manejás a Harman Smith, un asesino que encarna siete personalidades, contra los Heaven Smiles, unos bichos que se ríen y explotan. Te movés sobre rieles en tercera persona y disparás en primera, apuntando a partes del cuerpo. El arte es único y la música, notable; la historia es incomprensible a propósito y los controles, duros.

POR QUÉ SE LO PERDIERON: o lo amás o lo dejás a los veinte minutos. Lo dirigió Suda51 en Grasshopper, dentro del Capcom Five de Shinji Mikami; vendió poco y se volvió de culto.

7 NOTA MANIJA — **RAREZA DE CULTO**

GameCube › Killer7



ABRIERON LA PUERTA. Y SE QUEDARON

Un plomero que entraba en 32 KiB, ocho luchadores que vaciaron los bolsillos de media galería y un dragoncito violeta que arrancó despacio y terminó abajo del arbolito. Tres éxitos que se juegan hoy sin pedirle perdón a nadie.



NES NINTENDO R&D4 / NINTENDO · 1 O 2 JUGADORES (POR TURNOS)

SUPER MARIO BROS.

Corrés para la derecha, le caés encima al goomba, te agrandás con el hongo y tirás bolas de fuego con la flor. Ocho mundos hasta el castillo de Bowser, y Luigi para el hermano menor, aunque de a uno por vez. Nadie te explica nada y no hace falta: el primer goomba del 1-1 ya es el tutorial. Los pozos y las tortugas con alas duelen, pero nunca es injusto. Y si te apurás, los tubos escondidos del 1-2 te mandan derecho a los mundos de más adelante: el secreto que en el recreo se pasaba de boca en boca. Hoy aguanta cualquier comparación.

10 NOTA MANIJA — NES › Super Mario Bros. (World)

CÓMO SE HIZO

Lo diseñaron Shigeru Miyamoto y Takashi Tezuka; Koji Kondo hizo la música y los efectos, y Toshihiko Nakago, de SRD, programó buena parte. Usaron el motor de scroll de Excitebike y todo entró en 32 KiB de programa y 8 KiB de gráficos. Salió para la Famicom el 13 de septiembre de 1985; la fecha norteamericana se discute (octubre de 1985 o principios de 1986, según a quién le creas) y a Europa llegó en mayo de 1987. Guinness reconoció el récord en 2000; con relanzamientos, pasa los 58 millones.



SUPER NINTENDO CAPCOM / CAPCOM · 1 O 2 JUGADORES

STREET FIGHTER II: THE WORLD WARRIOR

Ryu, Ken, Chun-Li, Guile, Blanka, Zangief, Dhalsim y E. Honda, y cuatro jefes esperando al final. Los especiales salen con medias lunas y cargas del pad, y el joystick de seis botones de la Super Nintendo le queda pintado, como si lo hubieran hecho a medida. La saga mejoró después con Turbo, pero esta es la que se jugó en medio living del mundo, con el primo que siempre se pedía a Guile y no lo soltaba más. Contra la máquina se aprende; contra un amigo al lado, todavía no hay con qué darle.

9 NOTA MANIJA — Super Nintendo › Street Fighter II (USA)

CÓMO SE HIZO

El fichín salió en Japón el 7 de marzo de 1991; lo encabezaron Yoshiki Okamoto y Akira Yasuda, con entre 35 y 40 personas y casi dos años de trabajo. Los combos fueron un accidente: probando el bonus de los autos vieron que se podía encadenar un segundo golpe, y lo dejaron. La versión de Super Nintendo salió el 10 de junio de 1992 en Japón y a mediados de julio en EE.UU., a 74,99 dólares. Es el juego de Capcom más vendido en una sola consola: 2,9 millones fueron en Japón.



PLAYSTATION INSOMNIAC GAMES / SONY · 1 JUGADOR

SPYRO THE DRAGON

Un dragoncito violeta que embiste con los cuernos, escupe fuego y planea para rescatar a los dragones que quedaron hechos cristal. Los niveles son amplios, con gemas, huevos y dragones para juntar, y planear de una punta a la otra del mapa es un placer. Es fácil, casi no castiga, y la cámara a veces se pierde, cosa que ya le marcaron en su momento. Pero se ve limpísimo para una Play de 1998, la música de Stewart Copeland suena a The Police y te deja con ganas de sacar el cien por ciento. Para un domingo de lluvia, con mate.

8 NOTA MANIJA — PlayStation › Spyro The Dragon

CÓMO SE HIZO

Fue el segundo juego de Insomniac, después de Disruptor (1996), que tuvo buena crítica y vendió poco. El dragón salió de una idea del artista Craig Stitt: se iba a llamar Pete, pero sonaba a Pete's Dragon de Disney, y "Pyro" parecía muy adulto. Alex Hastings armó el motor panorámico, con niveles de detalle. Salió en EE.UU. el 9 de septiembre de 1998, arrancó lento y explotó en las fiestas: un millón en Norteamérica a fines de 1999 y Greatest Hits en agosto de ese año.

Motoqueros a los cadenazos en pantalla partida, un zorro al que no le para la boca por la radio y una Miami de 1986 con camisas floreadas. Tres segundas partes que no tuvieron nada de segundonas.

DE A DOS, DE A CUATRO Y CON LA RADIO PUESTA

MEGA DRIVE ELECTRONIC ARTS / ELECTRONIC ARTS · 1 O 2 JUGADORES

ROAD RASH II

Motos por Hawaii, Arizona, Tennessee, Alaska y Vermont contra una banda de motoqueros a los que podés bajar a piñas, con cadenas o con garrotes, mientras la policía te persigue y, si te agarra, chau carrera. La gran novedad es la pantalla partida para dos, que lo convirtió en ritual de sábado a la tarde, y el nitro. Es más largo y más parejo que el primero, aunque en su momento le reprocharon que cambiaba poco. A nosotros nos alcanzó y sobró: robarle la cadena al de al lado y usársela en la nuca no tiene precio.

8 NOTA MANIJA

Mega Drive › Road Rash II (USA, Europe)



CÓMO SE HIZO

EA decidió la secuela antes de que terminara la Navidad de 1991, con fecha de entrega para la siguiente. Dan Geisler programó y diseñó, y le llevó unos tres meses armar la pantalla partida; el cartucho pasó de 5 a 8 megabits. Salió en diciembre de 1992 y vendió más que el original. La crítica lo aplaudió: Mean Machines Sega y GameFan le dieron 93 %, GamePro 18,5 sobre 20. Hoy viene incluido en la Sega Genesis Mini.

NINTENDO 64 NINTENDO EAD / NINTENDO · 1 A 4 JUGADORES

STAR FOX 64 (LYLAT WARS EN EUROPA)

Shooter sobre rieles, con tramos libres, en la Arwing de Fox McCloud, con Falco, Peppy y Slippy hablándote por radio todo el tiempo (y a Slippy hay que salvarlo cada dos por tres). Las rutas se abren según cómo juegues, así que hay varios caminos hasta Venom; tiene voces completas, jefes enormes y batalla de a cuatro en pantalla partida. Es corto, pero está hecho para rejugar: la ruta difícil y las medallas son el verdadero juego. Y el barrel roll para devolver disparos es ley. Con el Rumble Pak puesto, mejor.

9 NOTA MANIJA

Nintendo 64 › Star Fox 64 (USA) (Rev A)



CÓMO SE HIZO

Miyamoto fue productor y diseñador: según él, el 60 % venía del Star Fox de Super Nintendo, el 30 % del Star Fox 2 cancelado y el 10 % era nuevo. Fue el primer juego de N64 con Rumble Pak, que al principio venía en la caja. El equipo grabó sus propias voces (Takaya Imamura hizo de Fox); no gustaron y contrataron actores. Salió el 27 de abril de 1997 en Japón, el 23 de junio en EE.UU. y el 20 de octubre en Europa. Pasó los 4 millones.

PLAYSTATION 2 ROCKSTAR NORTH / ROCKSTAR GAMES · 1 JUGADOR

GRAND THEFT AUTO: VICE CITY

Una Miami trucha de 1986, con neón, camisas floreadas y Tommy Vercetti, recién salido de la cárcel y con ganas de quedarse con la ciudad. Contra GTA III suma protagonista con voz (la de Ray Liotta), motos, helicópteros y propiedades para comprar y armar tu imperio. Las misiones son las de siempre y algunas, como la del helicóptero a control remoto, son un calvario. Pero lo mejor es no hacer nada: robarte un descapotable, poner la radio y manejar por la costa al atardecer. Si vas a empezar un GTA, que sea este.

9 NOTA MANIJA

PlayStation 2 › Grand Theft Auto - Vice City



CÓMO SE HIZO

Lo anunciaron en el E3 del 22 de mayo de 2002, con un equipo central de unos 50 en Rockstar North; cuánto tardaron no está claro (Sam Houser habló de nueve meses y hay quien dice dieciocho). Tiene más de 113 canciones y avisos, unas nueve horas de radio que Epic sacó en siete discos. Salió el 29 de octubre de 2002 y llegó a 17,5 millones hacia 2008. Una frase contra los haitianos trajo protestas en Nueva York: Take-Two pidió disculpas y la sacó.

DEL CINE AL TACHO

Schwarzenegger, Geena Davis y Superman: tres películas, tres juegos hechos con la plata de la licencia y el apuro del estreno. A uno lo destrozó la prensa, otro naufragó junto con su película y el tercero tenía a Superman y no supo qué hacer con él.



Quaid, a las piñas en las cloacas. Así todo el juego.

NES 1990 · INTERPLAY / ACCLAIM · 1 JUGADOR

TOTAL RECALL

MEJOR OLVIDARLO

Douglas Quaid avanza a los saltos y a las trompadas, con la cara de Schwarzenegger en la caja y poco más de la película adentro. Lo hizo Interplay por encargo de Acclaim, con otro equipo que las versiones de computadora, y es otro juego. Golpes cortos, saltos duros y matones que no paran de salir. La película te borraba la memoria; este, las ganas de jugar.

LA HISTORIA

EGM lo liquidó: Steve Harris escribió que era "a new low" para la NES y Ed Semrad, una desilusión impactante. Según la misma EGM, Acclaim le retiró la publicidad a la revista después de la reseña. En 1997 lo puso quinto entre los peores juegos de la historia. Ni siquiera hay fecha exacta: 1990, y cifras de ventas confiables, ninguna.

LO QUE DIJO LA PRENSA

EGM (cuatro críticos)	3·3·3·2
Power Play (Alemania)	39 %
EGM, peores de la historia (1997)	5º

Años después, Seanbaby lo metió 15º en su lista de los peores. A favor, no encontramos nada.

JUGALO SI querés ver cómo se exprimía una licencia en 1990.

2 NOTA MANIJA Uno por la caja y otro por la paciencia.

NES › Total Recall (USA)



Sablazos entre piratas. Según GamePro, amigos y enemigos gruñen igual.

SUPER NINTENDO 1995 · SOFTWARE CREATIONS / ACCLAIM · 1 O 2 JUGADORES

CUTTHROAT ISLAND

FINAL FIGHT CON PARCHE

Morgan Adams o William Shaw, a sablazos o a las trompadas, por diez niveles de piratas, casacas rojas y guardias, con huida en vagoneta de mina y una carroza desbocada. Funciona y no entusiasma: un Final Fight con sombrero de pirata que llegó tres años tarde. Ojo, que es más tibio que desastroso: el naufragio de verdad fue la película.

LA HISTORIA

Salió en 1995 en Game Boy, Game Gear, Genesis y Super Nintendo, con un concurso: cofres escondidos en el juego que daban premios de verdad. La película de Renny Harlin costó entre 92 y 115 millones de dólares, recaudó unos 16 en todo el mundo y Carolco quebró un mes antes del estreno. En 2012, Guinness la nombró el peor fracaso de taquilla hasta entonces.

LO QUE DIJO LA PRENSA

Next Generation (Genesis)	1/5
GamePro (Game Gear)	"monótono"
GamePro (Super Nintendo)	mixta

La de Super Nintendo fue la mejor tratada: le salvaron el arte y la música.

JUGALO SI tenés con quién: de a dos, el barco flota un rato más.

4 NOTA MANIJA Mediocre, no horrible. El horror fue la taquilla.

Super Nintendo › Cutthroat Island (USA)



Metrópolis desde arriba: la parte que sí está buena.

PLAYSTATION 2 2006 · EA TIBURON / ELECTRONIC ARTS · 1 JUGADOR

SUPERMAN RETURNS

EL JEFE FINAL ES UN TORNADO

Volás libre por una Metrópolis de unos 200 km² y peleás con Metallo, Bizarro y Mongul. Superman no puede morir; la que muere es la ciudad: un medidor de daño te hace perder si rompés de más, y la visión de calor mal usada sale cara. La idea era buenísima y la ejecución, un trámite: misiones repetidas, enemigos chatos y un final que da vergüenza ajena.

LA HISTORIA

Lo hizo EA Tiburon y lo editó Electronic Arts con Warner Bros. para PS2, Xbox, Xbox 360 y DS. Salió el 20 de noviembre de 2006 en Norteamérica, cinco meses después de la película. IGN no le perdonó el cierre: el último jefe es un tornado; ni Lex Luthor, ni nadie. Igual vendió 705.000 copias hasta 2008, sumando todas las consolas.

LO QUE DIJO LA PRENSA

GameRankings (PS2)	45,7 %
Revista oficial PS2 (R. Unido)	5/10
Metacritic (Xbox y Xbox 360)	51

Las cifras de 33 a 51 son de todas las versiones; la peor fue la de DS.

JUGALO SI soñaste alguna vez con volar como Superman: los primeros diez minutos te lo cumplen.

3 NOTA MANIJA Volar, bárbaro. Lo demás, kryptonita.

PlayStation 2 › Superman Returns

NI CON SUPERPODERES

Goku en cámara lenta, el juez más bravo de la historieta inglesa con un shooter de oferta y un Superman que hizo Blizzard cuando todavía trabajaba por encargo. Del último, aviso: tiene defensores, y les damos la palabra.



Goku contra Trunks, cara a cara. Lo que sigue es más lento que esto.

PLAYSTATION 1997 · TOSE / BANDAI · 1 O 2 JUGADORES

DRAGON BALL: FINAL BOUT

GOKU EN CÁMARA LENTA

Muñecos poligonales que pelean en un plano: volás por el escenario, tirás ráfagas de ki y los choques de poder se definen machacando un botón. Trae versus, torneo de hasta ocho y un modo para entrenar a tu personaje en la memory card. Lo demás, un baldazo: lento, con una cámara que confunde y controles duros como un palo.

LA HISTORIA

Lo hizo TOSE para Bandai. Se mostró en el Tokyo Toy Show de 1997 con la mitad hecha, a menos de seis meses de salir en Japón, el 21 de agosto. En EE.UU. salió en octubre, como Dragon Ball GT: Final Bout. Vendió unas 245.000 copias en Japón y apenas 19.564 en EE.UU. hasta 2002.

LO QUE DIJO LA PRENSA

GameRankings (promedio)	46 %
IGN	3/10
GameSpot	3,3/10
Next Generation	1/5

Next Generation: "sin discusión, el peor juego de pelea que se hizo para PlayStation".

JUGALO SI te alcanza con ver a Goku y a Vegeta y no te importa el cómo.

3 NOTA MANIJA | Goku, Vegeta y la nostalgia: tres puntos.

PlayStation › Dragon Ball - Final Bout



Manos arriba: si le tirás a uno rendido, el medidor de ley te castiga.

GAMECUBE 2005 · REBELLION / EVOLVED GAMES · 1 A 4 JUGADORES

JUDGE DREDD: DREDD VS DEATH

LA LEY, DE OFERTA

Shooter en primera persona por Mega-City One, con el juez de la historieta 2000 AD y la Lawgiver con munición para todos los gustos. Si le disparás a un civil desarmado, el medidor de ley te pasa factura. Enfrente, vampiros, zombis y los Jueces Oscuros, en once niveles con cooperativo. La idea tiene gracia; lo que falla es todo lo demás: inteligencia artificial de cartón, gráficos viejos y una simpleza que aburre.

LA HISTORIA

Rebellion lo anunció en 2001 como exclusivo de Xbox y terminó saliendo también en PS2, GameCube y PC. En Europa llegó en octubre de 2003, y a GameCube el 12 de diciembre; en EE.UU., tras varias demoras, en 2005 (la de GameCube, en marzo), y por eso el catálogo dice 2005. En Europa lo editó Vivendi Universal, con sello Sierra.

LO QUE DIJO LA PRENSA

Metacritic, según la versión	52 a 57
GameSpot	"corto y simplista"

IGN salvó el modo arcade: le pone "algo de picante a un juego hervido y desabrido".

JUGALO SI juntás a tres amigos: el multijugador de a cuatro es lo que se salva.

4 NOTA MANIJA | Él es la ley. Y la ley, acá, dice 4.

GameCube › Judge Dredd - Dredd Vs Death



Superman contra los robots de siempre. Y otra vez. Y otra.

MEGA DRIVE 1995 · BLIZZARD / SUNSOFT · 1 JUGADOR

THE DEATH AND RETURN OF SUPERMAN

¿FIASCO? DEPENDE

Piñas de costado basadas en la saga de DC en la que Doomsday mata a Superman: jugás con él y con los cuatro que aparecen a reemplazarlo (Superboy, Steel, Cyborg Superman y el Erradicador), con tramos de vuelo a lo shooter. Oleadas de robots una y otra vez, casi sin combos, y héroes que se manejan parecido.

LA HISTORIA

Lo editó Sunsoft (en Europa, la de Mega Drive la sacó Acclaim). Lo programó Blizzard, que todavía hacía juegos por encargo. La de Super Nintendo salió en agosto de 1994 y la de Genesis en enero de 1995. Años después, Sega-16 le dio 4/10 y escribió que "nunca sorprende al jugador; sólo lo insulta". Es un fiasco discutido, no unánime.

LO QUE DIJO LA PRENSA

GameRankings (MD / SNES)	48 / 59 %
EGM	28/50
Next Generation	2/5
GamePro	14,5/20
VideoGames & Computer Ent.	8/10

JUGALO SI leíste la historieta y querés ver a Steel y al Erradicador a las piñas.

5 NOTA MANIJA | Divide aguas. Nosotros, en el medio.

Mega Drive › Death and Return of Superman, The (USA)

SE NOS PASARON

Una guerra por turnos donde los que caen no vuelven, el Mega Man de bolsillo que mejor salió y un ninja de pelo azul que encima canta. Tres que tuvimos al lado del televisor y no vimos.





01

GAME BOY ADVANCE

2003 · INTELLIGENT SYSTEMS / NINTENDO · 1 JUGADOR

FIRE EMBLEM

Rol táctico por turnos en una grilla: movés a tu tropa de a un soldado y cada pelea pasa por el triángulo de armas, donde la espada le gana al hacha, el hacha a la lanza y la lanza a la espada. Arrancás con Lyn, una chica de las llanuras, y después la historia sigue con Eliwood.

Lo que hace famosa a la serie: si un personaje cae, cae para siempre. No vuelve, no hay pluma que lo levante, y vas a reiniciar batallas más veces de las que vas a admitir.

Fue el primer Fire Emblem que salió de Japón, y trae un tutorial que se sumó justamente porque la dificultad espantaba a los nuevos. Acá lo jugaron cuatro gatos: la saga era una rareza que nunca habíamos visto en cartucho. Para nosotros, la mejor puerta de entrada que hay.

EL DATO
En Japón se llamó Rekka no Ken y salió el 25/4/2003; a Norteamérica llegó el 3/11/2003. Metacritic le dio 88.

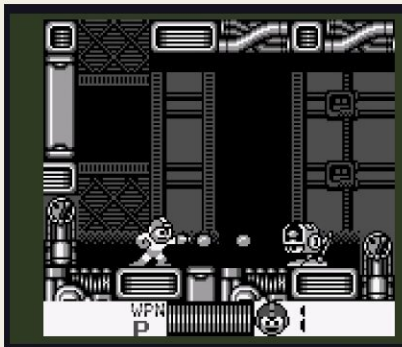


EN EL MAPA
Atacar, ítem, esperar. Cada movida se piensa dos veces: el que avanza solo, se queda solo.

SI TE GUSTÓ Advance Wars, Shining Force

9 NOTA MANIJA

Game Boy Advance › Fire Emblem (USA, Australia)





02

GAME BOY

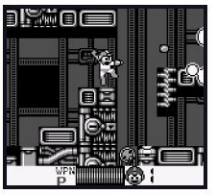
1994 · MINAKUCHI ENGINEERING / CAPCOM · 1 JUGADOR

MEGA MAN V

El quinto y último Mega Man de Game Boy, y el único con jefes nuevos de punta a punta: los Stardroids, robots con nombre de planeta (Mercury, Venus, Mars, Saturn y compañía), más Terra, el que los manda. Elegís el orden, le robás el arma a cada uno y en vez del cañón de siempre tenés el Mega Arm, un puño que sale disparado y vuelve. Para colmo te da una mano Tango, un gato robot.

Lo hizo Minakuchi Engineering para Capcom, con Tokuro Fujiwara de productor y diseños de Keiji Inafune, y se nota: no tiene relleno y se termina en una tarde. Quedó tapado porque la serie grande vivía en la NES y en la Super, y los de Game Boy pasaban por versiones de bolsillo. Éste no lo es: para nosotros, el mejor de los cinco.

EL DATO
En Japón fue Rockman World 5 y salió el 22/7/1994; a Norteamérica llegó en septiembre. GameRankings le dio 75,83 %: poco para lo que vale.



CUATRO TONOS
Escaleras, pinches y robots en verde y gris: el Game Boy no tiene más, y le alcanza.

SI TE GUSTÓ Mega Man 2, Mega Man 3

8 NOTA MANIJA

Game Boy › Mega Man V (USA)





03

NINTENDO 64

1998 · KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT OSAKA / KONAMI · 1 JUGADOR

MYSTICAL NINJA STARRING GOEMON

Aventura en 3D de la saga japonesa Ganbare Goemon: recorrés un Japón feudal medio delirante con Goemon y tres compañeros que se cambian con un botón, entre pueblos, mazmorras, minijuegos y peleas de robots gigantes contra los jefes. La música tiene voces y números musicales, un lujo en un cartucho: entraban porque era de 128 megabits.

Es un Zelda de Nintendo 64 sin pulir y sin vergüenza, con chistes que no siempre cruzaron bien el idioma y una cámara que a veces se pone donde quiere. Afuera de Japón casi nadie conocía a Goemon, y en Estados Unidos vendió unas 55.000 copias. Bancate el humor y te devuelve un finde entero.

EL DATO
Salió en Japón el 7/8/1997 y en Norteamérica el 16/4/1998. Meses antes del lanzamiento japonés le cortaron un modo para dos jugadores.



A PIPAZOS
Goemon pelea con su pipa de metal. Los compañeros traen otras armas y otros trucos.

SI TE GUSTÓ Zelda: Ocarina of Time, Banjo-Kazooie

7 NOTA MANIJA

Nintendo 64 › Mystical Ninja Starring Goemon (USA)

Un otaku con espada de rayo que mata por ranking, un hotel de cubitos donde perdés la cordura y un Wario que no se muere nunca. Tres que se jugaron poco y se nombran menos.

RARAS Y LINDAS

04

WII 2007 · GRASSHOPPER MANUFACTURE / UBISOFT · 1 JUGADOR

NO MORE HEROES

Travis Touchdown es un otaku que se compra una espada de rayo en una subasta por internet y termina anotado en el ranking de la United Assassins Association: para llegar a número uno tiene que matar a los diez de arriba. Se corta con el Wiimote y se remata con llaves de lucha libre sacudiendo los dos controles. Entre pelea y pelea hay que juntar plata en Santa Destroy con laburos de mala muerte, como cortar el pasto o juntar cocos.

Lo dirigió y escribió Suda51, con arte de Yusuke Kozaki, y es violento a propósito: la versión norteamericana mantuvo la sangre que la japonesa y la europea sacaron. El mundo abierto está vacío y se repite; las diez peleas, no. En una Wii llena de juegos familiares lo tomaron por un juego de nicho, y así pasó, con 83 en Metacritic.





SI TE GUSTÓ Killer7, Devil May Cry

8 NOTA MANIJA Wii › No More Heroes

05





PLAYSTATION 2 2003 · CAPCOM PRODUCTION STUDIO 3 / CAPCOM · 1 JUGADOR

GREGORY HORROR SHOW

Sos un viajero atrapado en el Gregory House, un hotel de pesadilla, y para salir tenés que sacarles a doce huéspedes sus almas embotelladas y entregárselas a la Muerte. Una barra mide tu cordura; si te descubren, caés en los Horror Shows, unas visiones violentas en un teatro japonés. Todo está hecho de cubitos, igual que el anime del que sale.

Nunca se editó en Norteamérica: salió en Japón el 7/8/2003 y en Europa en diciembre, y de ahí que casi nadie lo haya tenido en la mano. Metacritic le dio 75 y Edge, 8 sobre 10. Es corto, raro y tiene más personalidad que media biblioteca de la PS2.

SI TE GUSTÓ Clock Tower, Luigi's Mansion

7 NOTA MANIJA PlayStation 2 › Gregory Horror Show

06





GAME BOY COLOR 2000 · NINTENDO R&D1 / NINTENDO · 1 JUGADOR

WARIO LAND 3

Wario cae adentro de una caja de música y tiene que recorrer cuatro zonas con 25 niveles para juntar 100 tesoros. No hay vidas ni barra de energía: Wario no se muere. Los golpes de los enemigos lo transforman, y cada transformación sirve para algo, como el que se infla con una dona. Cada salida cambia el día por la noche, y hay un minijuego de golf.

Va más por la cabeza que por los reflejos: cada tesoro te abre camino en otro nivel y hay que volver. GameRankings le dio 90 % y vendió unos 2,2 millones, pero cuando se habla de la Game Boy Color nadie lo nombra.

SI TE GUSTÓ Wario Land II, Kirby's Dream Land 2

9 NOTA MANIJA Game Boy Color › Wario Land 3 (World)

SEGUNDA VUELTA

Seis consolas que ya pasaron por estas páginas vuelven con otro juego. Arrancamos con el CD que le pusimos abajo a la Mega, la Intellivision de Mattel y la Vectrex, que traía su propia pantalla.



En la foto, el segundo modelo, que iba al costado.

MEGA-CD

SEGA · 1991 · 49.800 YENES

LA VIMOS EN EL Nº 7

El primero se encastraba debajo de la Mega Drive, con fuente propia, y le sumaba otro 68000 a 12,5 MHz, un chip que escalaba y rotaba gráficos y sonido de CD. En EE.UU. fue Sega CD, a 299 dólares. Vendió 2,24 millones y Sega lo bajó a principios de 1996. Fue consola del mes en el Nº 7, con Sonic CD; esta vez, otro disco.

En el Batocera › sistema megacd, con las BIOS bios_CD_U.bin, bios_CD_E.bin y bios_CD_J.bin



Mega-CD › Shining Force CD (USA)

MEGA-CD 1995 · SONIC! SOFTWARE PLANNING / SEGA · 1 JUGADOR



SHINING FORCE CD

Rol táctico por turnos: movés tu ejército por una grilla, peleás, subís de nivel, ascendés a los personajes y comprás equipo entre batallas. Junta en un disco los dos Shining Force Gaiden de Game Gear, rehechos, y les suma dos libros nuevos que se destraban a medida que avanzás. Es la receta del Shining Force de la Mega: no esperes revoluciones, esperá un finde largo.

LA HISTORIA

Salió en Japón en julio de 1994 y en EE.UU. en 1995. Los libros 1 y 2 adaptan los Gaiden; el 3 y el 4 son nuevos. La crítica fue tibia (Next Generation 4 de 5, Famitsu de 6 a 8), pero se ganó un culto: Retro Gamer lo pone entre lo mejor del Mega-CD.

INTELLIVISION

MATTEL ELECTRONICS · 1979

LA VIMOS EN EL Nº 1



La rival "más realista" de la Atari 2600: CPU de 16 bits, 16 colores y un control con teclado numérico y un disco en vez de palanca. Vendió más de 3,75 millones hasta 1983; Mattel cerró la división en enero de 1984 y la siguió INTV Corporation hasta 1990. Pasó por el Nº 1 con Utopia; esta vez, otro cartucho.

En el Batocera › sistema intellivision, core freeintv, BIOS exec.bin y grom.bin



Intellivision › Astrosmash (World)

INTELLIVISION 1981 · MATTEL ELECTRONICS (DISEÑO DE JOHN SOHL)



ASTROSMASH

Shooter fijo: movés un cañón láser sobre una línea y le tirás a meteoros, bombas giratorias y misiles guiados, y desde el nivel 4 también a ovnis. Seis niveles, cada uno con otro color de fondo, y un botón de hiperespacio que te manda a cualquier lado. Un Space Invaders con otra cara, nervioso y adictivo. Jugalo con un joystick de verdad, no con el teclado.

LA HISTORIA

Salió el 15/10/1981. Sohl lo armó con el espacio libre de un cartucho que iba a ser Meteor!, un Asteroids cancelado por parecerse demasiado al original. Pasó el millón de copias y se regalaba por correo con la consola. Si apretás reset rápido, a veces arranca como Meteor!.

VECTREX

GCE / MILTON BRADLEY · 1982 · US$199

LA VIMOS EN EL Nº 1



La única consola de casa con gráficos vectoriales y pantalla propia, en blanco y negro: no necesitaba tele. El color lo ponía una lámina transparente que traía cada juego, la que ves en la captura. El crack de 1983 la hundió y en febrero de 1984 Milton Bradley la bajó, con 31,6 millones de dólares de pérdida. Vino en el Nº 1 con Mine Storm; esta vez, otro cartucho.

En el Batocera › sistema vectrex, core vecx, sin BIOS



Vectrex › Star Castle (USA)

VECTREX 1983 · GCE / MILTON BRADLEY



STAR CASTLE

Tu nave gira, acelera y dispara contra un cañón encerrado en tres anillos de energía que rotan. Cada anillo tiene doce secciones que aguantan dos tiros; si abrís un hueco y le pegás al cañón ganás una nave, pero él te apunta, te dispara y larga minas que te persiguen. Si rompés entero el anillo de afuera, se regenera: el truco es abrir un agujero, no limpiar todo.

LA HISTORIA

El arcade de Cinematronics es de octubre de 1980, diseñado por Tim Skelly y programado por Scott Boden. La versión de Vectrex llegó en octubre de 1983, con el mercado en picada. Con su pantalla vectorial, es lo más cerca del gabinete que vas a estar sin comprar el gabinete.

OTRO CARTUCHO

La ColecoVision que traía al gorila de regalo, el visor rojo de Nintendo y la portátil que quiso ser una Game Boy barata. Tres que repiten, con un juego que todavía no les habíamos probado.

COLECOVISION

COLECO · 1982 · US$169 A 189

LA VIMOS EN EL Nº 2

Salió en agosto de 1982 con un Z80A a 3,58 MHz, 16 KB de video y unos gráficos que dejaban a la 2600 pidiendo la hora. Vendió más de 2 millones, pero el Adam, un módulo que la volvía computadora y fue un fracaso carísimo, y el crack de 1983 hundieron a Coleco, que la bajó en octubre de 1985. Vino en el Nº 2 con Mr. Do!; esta vez, otro cartucho.

En el Batocera › sistema colecovision; bluemsx pide coleco.rom, gearcoleco no pide nada



COLECOVISION 1982 · COLECO (LICENCIA DE NINTENDO)

DONKEY KONG



La conversión del fichín de 1981: Mario, que entonces se llamaba Jumpman, sube por los andamios esquivando barriles y llamas para rescatar a la chica que se llevó el gorila. Venía de regalo con la consola, y fue la razón por la que mucha gente eligió la ColecoVision y no la Atari: en 1982 era lo más parecido al fichín que podías tener en el living. Todavía se deja jugar.

LA HISTORIA

Coleco le sacó la licencia a Nintendo con un contrato firmado entre diciembre de 1981 y febrero de 1982 (las fuentes no coinciden en cuánto pagaba por cartucho). En abril, Universal, dueña de King Kong, amenazó con demandar, y Coleco aceptó pagarle un 3 %. Nintendo no aflojó: Universal le hizo juicio y lo perdió. El pack vendió unos 2 millones.



7 NOTA MANIJA

ColecoVision › Donkey Kong (USA, Europe)

VIRTUAL BOY

NINTENDO · 1995 · US$179,95

LA VIMOS EN LOS Nº 1 Y 4

El visor del equipo de Gunpei Yokoi: CPU de 32 bits a 20 MHz y dos pantallas de 384 × 224 en rojo y negro, una por ojo, sobre un trípode que te obligaba a jugar en una mesa. Vendió unas 770.000, la consola menos vendida de Nintendo; en Japón duró cinco meses y a Europa nunca llegó. Vino en el Nº 1 con Wario Land y fue consola del mes en el Nº 4; esta vez, otro juego.

En el Batocera › sistema virtualboy, core vb, sin BIOS (el 3D, en el manual del Nº 4)



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

MARIO CLASH



El Mario Bros. del fichín, pero con profundidad: hay que sacar a todos los enemigos de cada nivel, y Mario pasa del fondo al frente por las tuberías, igual que los bichos. Les tirás caparazones de Koopa, y un hongo activa el "Fever Time", en el que cualquiera cae. Son 99 niveles, sólo se eligen los primeros 40 y no guarda nada. Gracioso un rato; después, repetitivo.

LA HISTORIA

Nació como un remake de Mario Bros. con el nombre provisorio Mario Bros. VB, y fue el primer Mario en 3D estereoscópico. Salió en Japón el 28/9/1995. La crítica, tibia: Famitsu le dio 6 sobre 10 y criticaron los controles flojos; UGO lo llamó el punto más bajo de la serie Mario.



5 NOTA MANIJA

Virtual Boy › Mario Clash (Japan, USA)

SUPERVISION

WATARA · 1992 · US$49,95

LA VIMOS EN EL Nº 2

La Game Boy barata: Watara la sacó antes de la Navidad de 1992, con un 65C02 de 8 bits a 4 MHz y una pantalla de 160 × 160 en cuatro grises que se podía inclinar. Tuvo sesenta y pico de juegos, muchos de terceros sin licencia, y nadie publicó cuánto vendió. Vino en el Nº 2 con Crystball; esta vez, otro cartucho.

En el Batocera › sistema supervision, core potator, sin BIOS



SUPERVISION 1992 · SACHEN

SUPER PANG



El de los globos que rebotan: con un arpón le pegás a una burbuja y se parte en dos más chicas, que se parten de nuevo, hasta limpiar la pantalla. Es una conversión sin licencia del Pang de Mitchell, recortada para cuatro grises. La mecánica aguanta, pero en esa pantalla los globos chicos se pierden. Para dos minutos de curiosidad; no esperes el modo Panic del fichín.

LA HISTORIA

Lo publicó Sachen, la taiwanesa famosa por sus juegos sin licencia, que también sacó un Super Pang para Famicom. El original de Mitchell es de 1990 y Capcom lo llevó a la Super Nintendo en 1992 como Super Buster Bros. Del que hizo esta versión, ni el nombre.



4 NOTA MANIJA

Supervision › Super Pang (USA, Europe)

COLECOVISION · VIRTUAL BOY · SUPERVISION

LA ESTANTERÍA

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



CONSOLA DEL MES: MASTER SYSTEM p. 4-5

JOYAS OCULTAS p. 6-7

ÉXITOS CON HISTORIA (sigue) p. 8-9

FIASCOS p. 10-11

JOYAS OCULTAS II (sigue) p. 12-13

CONSOLAS RARAS p. 14-15

ARCADE Y PC (sigue) p. 18-19

MANUAL: RETROACHIEVEMENTS p. 20-21

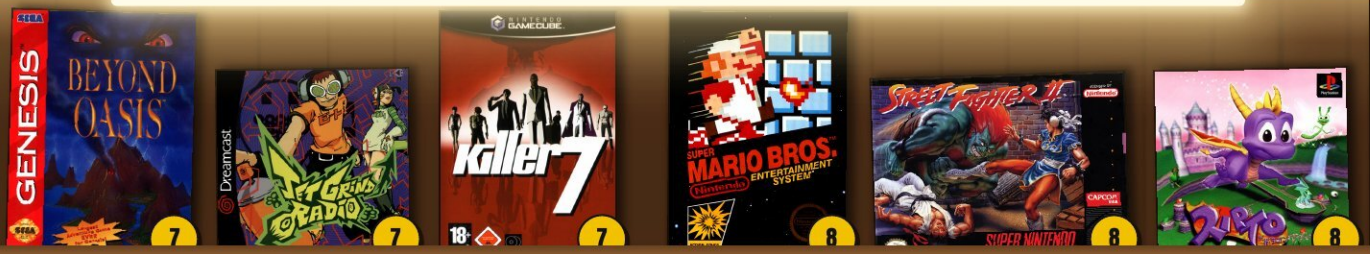
DE A DOS p. 26-27

DEL Nº 8

Ordenado como en el videoclub: por sección, con la cinta de papel en el estante. El redondelito amarillo es la página del juego. Los tres fichines van con su volante, que caja no tuvieron. Arriba, la consola del mes.



LA CONSOLA DEL MES · SEGA MASTER SYSTEM, 1986



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

DE A TRES, AL VOLANTE Y A LAS PIÑAS

Tres muebles que estaban en el fichín y nadie se acuerda de haber visto: uno de Capcom para tres a la vez, uno de Sega con volante y cambios, y uno de Sammy que llegó cuando las peleas ya no llenaban el salón. Cada uno corre en una placa distinta, así que en el Batocera cada uno va a su sistema y con su emulador.



ARCADE

1993 · CAPCOM · 1 A 3 A LA VEZ

CADILLACS AND DINOSAURS

Beat 'em up de Capcom para tres al mismo tiempo: Jack, Hannah, Mustapha y Mess reparten piñas y tiros entre los Black Marketeers, una banda que caza dinosaurios. Jack es el equilibrado, Hannah la técnica, Mustapha el rápido y Mess el pesado. Son ocho niveles con armas de fuego, piedras, explosivos y garrotes para levantar del piso. Corre en la CPS-1 con sonido QSound, la familia de Final Fight y Captain Commando.

Sale del cómic Xenozoic Tales y salió en abril de 1993, a la par de una serie animada que duró poco. En Japón estuvo entre los fichines más jugados de junio del 93, y hoy se lo recuerda mucho menos que al Street Fighter II que tenía al lado. Si perdés, un malo te apunta en primera persona y te dice «Eat lead, baby!»: tenés 20 segundos para poner otra ficha.

LO QUE NO FUE

Capcom mostró una versión para el CP System Changer, el aparato para jugar placas de CPS en casa, y nunca la sacó.

8 NOTA MANIJA

930201 ES UNA FECHA

La del programa: 1/2/1993. El zip se llama `dino`. ¿Logros? Sólo por FBNeo (pág. 20).

`Arcade › Cadillacs and Dinosaurs (World 930201)`



MODEL 3

1997 · SEGA AM2 / SEGA · 1 (HASTA 8 EN RED)

SCUD RACE PLUS

Autos GT sobre la Model 3, la placa de Virtua Fighter 3. Corrés con los coches de cuatro equipos del campeonato BPR de 1996 contra una manada de Renault Alpine A610, en cuatro circuitos de dificultad distinta, y los muebles, Twin o Deluxe, se enlazaban hasta para ocho jugadores.

Los fanáticos esperaban un Daytona USA 2 y AM2 les dio esto. Lo dirigió Toshihiro Nagoshi y Yu Suzuki asesoró en el derrape y el sonido. Next Generation lo llamó «el juego de manejo más hermoso que pisó un arcade». Afuera de Japón se llamó Sega Super GT, dicen que para no sonar a los misiles de la Guerra del Golfo, y la versión de Dreamcast se anunció y se canceló: por eso hoy casi nadie lo nombra.

LO QUE AGREGA EL PLUS

Los cuatro circuitos en reversa y un óvalo para principiantes adentro de un cuarto de juegos gigante, donde apretando Start al elegir auto corrés con un gato, un tanque o un colectivo. Nunca salió de Japón.

8 NOTA MANIJA

PEDALES AL GATILLO

Va con Supermodel. Prendé MODERN PEDAL CONTROLS: acelerador y freno a los gatillos.

`Model 3 › Scud Race Plus (Revision A)`



ATOMISWAVE

2004 · DIMPS / SAMMY · 1 O 2

THE RUMBLE FISH

Pelea 2D de Dimps para la Atomiswave, la placa de Sammy. Los golpes débiles encadenan a los fuertes, hay un botón entero para esquivar y la barra de poder se parte en Ofensiva y Defensiva: cuando se llenan las dos, se juntan en una Crítica. Cada luchador se anima miembro por miembro, así que se mueven más sueltos que casi todo lo de su época, y la ropa se rompe con los golpes.

Pasa en Zone Prime, una ciudad del siglo XXI levantada después de una catástrofe. Llegó en 2004, cuando el género ya estaba de vuelta, y nunca tuvo la fama de las peleas de Capcom o de SNK. La placa tampoco fue masiva. Pide un amigo con ganas de aprender las dos barras: contra la máquina no luce.

DESPUÉS DEL FICHÍN

Sega lo pasó a PlayStation 2 sólo en Japón, en marzo de 2005, con Sheryl y Hazama, dos de la secuela. Recién en 2020 unos aficionados lo convirtieron a Dreamcast, y en 2023 volvió como The Rumble Fish+.

7 NOTA MANIJA

CON LA BIOS

Flycast pide `awbios.zip` en `bios/dc/` zipeada y sin renombrar.

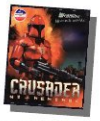
`Atomiswave › Rumble Fish, The`

ISOMÉTRICOS Y SIN PIEDAD

Tres de PC de mediados de los noventa, vistos desde arriba y en diagonal, y ninguno te tiene lástima: en uno sos un soldado que se dio vuelta, en otro mandás a cuatro agentes con gabardina y en el último defendés la Tierra con reclutas que se mueren de verdad. En el Batocera van en roms/dos, con DOSBox Pure.

CRUSADER: NO REMORSE

DOS · 1995 · ORIGIN (LOOSE CANNON) / EA · 1 JUGADOR



Sos el Silenciador, un soldado del Consorcio Económico Mundial que se pasa a la Resistencia, y vas de fábricas a bases militares y de ahí a una estación espacial a los tiros, con alarmas y casi todo el escenario rompible. La historia la cuentan videos. Quedó enterrado porque Origin era Ultima y Wing Commander, no esto; los controles son duros, pero la destrucción no envejeció.

Lo dirigió Tony Zurovec, lo produjo Warren Spector y usa una versión mejorada del motor de Ultima VIII. Un cooperativo para cuatro se cayó poco antes de salir. Vendió bastante más de un cuarto de millón cuando la meta era cien mil, y Computer Gaming World lo eligió el mejor de acción del 95.

8 NOTA MANIJA

EL DE PLAYSTATION, NO. Las de PlayStation y Saturn (diciembre del 96) se rehicieron y salieron peor. El bueno es éste.

```
PC (DOS) › Crusader No Remorse
```



SYNDICATE PLUS

DOS · 1996 (EL ORIGINAL, 1993) · BULLFROG / EA · 1 JUGADOR



Estrategia en tiempo real y cyberpunk: manejás a cuatro agentes cibernéticos de una corporación que quiere quedarse con el mundo en 2096. Las misiones son de asesinato, de rescate y de «persuasión» de civiles, que es exactamente lo que suena. Entre una y otra investigás armas, mejorás a los agentes y cobrás impuestos en los territorios; si te pasás, se rebelan. Más crudo que casi todo lo de su época.

Bullfrog lo sacó en el Reino Unido el 2 de julio de 1993, para DOS y Amiga, y confirmó lo que venía de Populous y Powermonger. Computer Gaming World le criticó la IA y lo repetitivo de las misiones; igual, varias revistas lo pusieron entre los mejores de la historia. Envejeció mejor que muchos de su década: se entiende en cinco minutos y engancha por semanas.

8 NOTA MANIJA

POR QUÉ EL PLUS. Es el original más la expansión American Revolt en un solo paquete, de 1996. El del NAS está en castellano.

```
PC (DOS) › Syndicate Plus
```



UFO: ENEMY UNKNOWN

DOS · 1994 · MYTHOS Y MICROPROSE / MICROPROSE · 1 JUGADOR



Armás una base secreta y comandás a X-COM, la organización que defiende la Tierra de una invasión. Son dos juegos en uno: el Geoscape, con la plata, la investigación y la caza de OVNIs, y el Battlescape, combate por turnos con paredes que se rompen y soldados que, si mueren, no vuelven. En Estados Unidos se llamó X-COM: UFO Defense. Duro, injusto y adictivo.

Lo hicieron Julian Gollop y Mythos como secuela de Laser Squad; casi se cancela dos veces y se terminó un año tarde. Vendió más de 600.000 en DOS y Computer Gaming World le dio cinco estrellas y el juego del año. Que hoy se lo conozca por el remake de 2012 y no por éste es un crimen.

9 NOTA MANIJA

EN CASTELLANO. La copia del NAS es la versión en castellano: así figura la carpeta. Guardá antes de cada misión.

```
PC (DOS) › UFO - Enemy Unknown
```



LOGROS EN JUEGOS VIEJOS

Los juegos de cartucho no traían trofeos, y alguien se los puso igual: RetroAchievements. Es gratis, lo arma una comunidad de voluntarios, y tu Batocera o tu RetroPie ya lo traen adentro, apagado. Acá va qué es, la cuenta, dónde se prende y con qué emulador anda; en la página de al lado, el modo hardcore, cómo saber si tu ROM es la que tiene logros y tres juegos para estrenarlo.

1 QUÉ ES — Y CÓMO SABE QUE LO HICISTE

Un servicio que le agrega logros a juegos que nunca los tuvieron. No vienen en el cartucho ni los inventa el emulador: cada set lo arma a mano un voluntario del sitio, que busca en la memoria del juego qué dato cambia cuando, por ejemplo, Link agarra el martillo en el Zelda II, y escribe las condiciones.

LA MEMORIA sala, zona, el ítem pasa de 0 a 1 → **CADA CUADRO** el emulador revisa las condiciones → **TODAS JUNTAS** ¡salta el logro!

Las revisa en cada cuadro: sesenta veces por segundo en un juego que corre a 60. Cada logro da puntos, y aparte están los RetroPoints, los blancos, que pesan más cuanto menos gente lo sacó. Hay sets con tablas de récords, y un set como corresponde trae Rich Presence: en tu perfil se ve en qué parte del juego andás.

Si sacás todos los logros de un juego te dan una Completion; si los sacás en hardcore, una Mastery (pág. 21). Y no es de RetroArch: es un proyecto aparte que los emuladores incorporan.

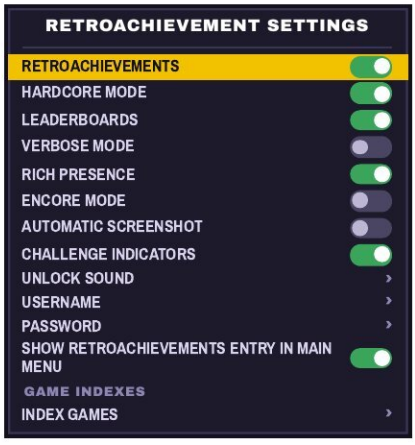
2 LA CUENTA — CINCO MINUTOS

1. **REGISTRATE**
   En retroachievements.org. Es gratis; se puede colaborar por Patreon, pero eso sólo da un distintivo en el perfil.
2. **CONFIRMÁ EL MAIL**
   ¿No llegó? Mirá en spam. Si sigue sin aparecer, entrá al sitio con tu usuario y pedilo de nuevo desde la configuración.
3. **ANOTÁ USUARIO Y CONTRASEÑA**
   Son los que van en el Batocera o en RetroArch. Si después te cambiás el nombre visible, para entrar seguís usando el original.
4. **CONECTÁ EL APARATO**
   No hay modo sin internet: la conexión tiene que estar cuando arrancás a jugar. Si se corta en el medio, no cierres el emulador: lo que ganes se sube cuando vuelve.

SI UN LOGRO NO SALTA
En la página del logro está «Report an issue»: le abre un ticket al que armó el set. Con una captura o un video, mejor.

3 DÓNDE SE PRENDE — BATOCERA, RETROARCH Y RETROPIE

START › GAME SETTINGS ›



PRIMERO, LOS DATOS. Cargá USERNAME y PASSWORD y recién ahí prendé RETROACHIEVEMENTS.

LAS TABLAS. LEADERBOARDS sólo anda con HARDCORE MODE prendido.

EL SONIDO. Podés sumar el tuyo, en .ogg, en `/userdata/sounds/retroachievements/`.

JUEGO POR JUEGO. Mantené apretado el botón sur (el B de un joystick de Súper Nintendo) sobre un juego: arriba dice qué core tiene y cuál es el que anda con logros.

A MANO, en `batocera.conf`:

```
global.retroachievements=1
global.retroachievements.username=usuario
global.retroachievements.password=clave
```

Si la clave tiene **#**, **;** o **$**, poné una barra invertida adelante: `\$`.

RETROARCH Y RETROPIE

SETTINGS › ACHIEVEMENTS

Prendé la función y cargá usuario y contraseña. En RetroPie se puede hacer en el archivo `/opt/retropie/configs/all/retroarch.cfg`:

```
cheevos_enable = "true"
cheevos_username = "usuario"
cheevos_password = "clave"
cheevos_hardcore_mode_enable = "true"
```

EN EL JUEGO, Quick Menu › Achievements muestra la lista.

¿ANDABA Y UN DÍA NO ENTRA? Se venció el token: borrá los datos en Settings › User › Accounts › RetroAchievements y cargalos de nuevo.

AL DÍA. RetroArch y los cores, siempre en la última versión.

4 CON QUÉ EMULADOR — LA LISTA DE RETROACHIEVEMENTS · ★ = EL MÁS RECOMENDADO

SISTEMA	CORES DE LIBRETRO QUE SIRVEN
NES y Famicom	★ **FCEUmm** · Mesen · QuickNES Famicom Disk System: ★ Mesen
Super Nintendo	★ **Snes9x** · Mesen-S
Master System y Game Gear	Genesis Plus GX · Gearsystem la lista no marca favorito
Mega Drive y Mega-CD	★ **Genesis Plus GX** · PicoDrive el ★ es para la Mega Drive
Game Boy y Color	★ **Gambatte** · Gearboy · mGBA · VBA-M
Game Boy Advance	★ **mGBA** · VBA-M · Beetle GBA · VBA Next
Nintendo 64	★ **Mupen64Plus-Next** · ParaLLEl N64
PC Engine y CD	★ **Beetle SuperGrafx** · Beetle PCE Fast los SuperGrafx no andan en PCE Fast
PlayStation	★ **Beetle PSX HW** · Beetle PSX · SwanStation aparte: DuckStation (en Batocera, desde la v31)
Saturn · Dreamcast	Beetle Saturn · Flycast
Arcade	FinalBurn Neo · Flycast (NAOMI y Atomiswave) MAME no: la wiki de Batocera lo aclara
PS2 · GameCube	sin core: PCSX2 y Dolphin 2407-68 o más nuevo, con el dual core apagado
Las raras	Lynx: ★ Handy · Virtual Boy: Beetle VB · 3DO: Opera · Jaguar: Virtual Jaguar · Neo Geo Pocket: Beetle NeoPop · WonderSwan: Beetle Wonderswan · Vectrex: vecx · PC-FX: Beetle PC-FX · Odyssey²: O2EM · ColecoVision: blueMSX

Lo que no está en la lista puede andar mal, y libretro avisa que los tickets de esos cores se cierran sin revisar. ¿Al arrancar dice que algunos logros no son compatibles? Actualizá RetroArch o cambiá de core. En Batocera, si un sistema tiene emulador aparte y core, elegí el compatible.

Con el servicio prendido quedan una decisión y un problema. La decisión: jugar con red (estados, rebobinar) o sin red, como en la consola. El problema: que tu ROM sea exactamente la que conoce el set, porque si no, el juego arranca como siempre y los logros no aparecen nunca.

SIN TRAMPA Y CON LA ROM JUSTA

5 EL MODO HARDCORE — COMO EN LA CONSOLA

GUARDAR ESTADO	SÍ	CARGAR ESTADO	NO
REBOBINAR	NO	TRUCOS	NO
CÁMARA LENTA	NO	CUADRO A CUADRO	NO
AVANCE RÁPIDO	SÍ, SEGÚN RA		

Los estados se graban pero no se cargan: de poco sirven. La doc de RetroAchievements dice que lo único permitido es el avance rápido; la wiki de Batocera, que también lo apaga. No cuentes con eso.

MASTERY — Todo el set en hardcore: borde dorado y lugar en la tabla general.

COMPLETION — Todo el set en casual, lo que antes se llamaba softcore. Sin dorado.

Las tablas de récords y casi todos los eventos del sitio piden hardcore, y en Batocera LEADERBOARDS ni anda sin él. En casual, cargar un estado puede romper logros del tipo «terminalo sin contraseñas» (hoy, según la doc, en DuckStation y en RetroArch anteriores a la 1.9.1).

DE FÁBRICA. En RetroArch el hardcore viene prendido: si querés estados, lo apagás en el menú de logros.

6 ¿TU ROM TIENE SET? — EL HASH, O LA HUELLA DEL ARCHIVO

TU ARCHIVO Metroid Fusion (USA, Australia).gba → **EL HASH** 32 caracteres: números del 0 al 9 y letras de la a a la f → **ESTÁ EN LA LISTA:** carga los logros / **NO ESTÁ:** arranca igual, sin logros

No mira el nombre ni la carátula: calcula una huella que cambia con un solo byte distinto y la busca entre las versiones del set. Una traducción, un hack o una revisión son otro hash.

SISTEMA	QUÉ MIDE
GB, GBC, GBA, Master System, Game Gear, Mega Drive	El archivo entero (MD5)
NES	Todo menos la cabecera «NES» de 16 bytes
Super Nintendo	Todo menos la cabecera de 512 bytes, si la tiene
PlayStation	El nombre y el contenido del ejecutable que indica el SYSTEM.CNF
Arcade	Sólo el nombre, sin extensión y con mayúsculas: `dino.zip` es «dino». Renombrado, no lo reconoce

EN BATOCERA — INDEX GAMES, en el menú de logros, marca con un ícono las ROMs que tienen set.

EN RETROARCH — Quick Menu › Information: abajo de todo, «RetroAchievements Hash».

EN EL SITIO — Página del juego › More Info › «Hashes linked to this game».

CARTUCHOS, NO-INTRO; DISCOS, REDUMP: son los estándares del sitio. ¿Tu versión no está? Pedila en el foro del juego con nombre de archivo y hash; nunca pidas links a ROMs.

7 TRES PARA ESTRENAR — UN CARTUCHO, OTRO CARTUCHO Y UN DISCO: TRES HASHES DISTINTOS

PRUEBA 1 · CARTUCHO



GAME BOY ADVANCE

2002 · NINTENDO R&D1 / NINTENDO · 1

METROID FUSION

Samus recorre una estación espacial infectada por el parásito X, y el SA-X, una copia suya con todos sus poderes, la persigue como un Nemesis de bolsillo. Lo hizo el equipo de Super Metroid.

9 NOTA MANIJA

PROBÁ Core mGBA, el más recomendado para GBA. El hash es el MD5 del archivo entero. Y en hardcore no hay estados: con tantos pasillos, duele.

`Game Boy Advance › Metroid Fusion (USA, Australia)`

PRUEBA 2 · EL CORE



GAME BOY COLOR

2001 · FLAGSHIP / NINTENDO · 1

ORACLE OF SEASONS

Link cambia las estaciones con un bastón y el mapa cambia con él: en invierno el agua se congela y se cruza caminando. Capcom lo hizo en Flagship a la par de Oracle of Ages, y al final te da una contraseña para seguir en el otro.

9 NOTA MANIJA

PROBÁ Gambatte, el más recomendado. Mantené el botón sur sobre el juego: arriba dice qué core tiene y cuál anda con logros.

`Game Boy Color › Legend of Zelda, The - Oracle of Seasons (USA)`

PRUEBA 3 · EL DISCO



PLAYSTATION

2001 · KONAMI (KCE TOKYO) · 1

CASTLEVANIA CHRONICLES

Dos juegos en uno: el Original Mode es el Akumajo Dracula de X68000 (1993) y el Arrange Mode le pone sprites nuevos, música de Sota Fujimori y diseños de Ayami Kojima. Corto, duro, de látigo y escalera.

7 NOTA MANIJA

PROBÁ Beetle PSX HW, SwanStation o DuckStation, con .cue + .bin o .chd (la del NAS). Nunca .pbp.

`PlayStation › Castlevania Chronicles`

DUELO DE VERSIONES

MISMO JUEGO, TRES CONSOLAS

Duelo

ROUND 1 · FIGHT!

CASTLE OF ILLUSION: UN CASTILLO, TRES PUERTAS

La bruja Mizrabel se lleva a Minnie a su castillo para robarle la belleza, y Mickey tiene que juntar las siete gemas del arcoíris para llegar a la torre. Sega lo hizo en 1990 para la Mega Drive y, al mismo tiempo, armó para 8 bits otro juego con el mismo castillo, que no es un recorte. ¿Cuál de las tres va?

LADO A LADO · MICKEY EN TRES PANTALLAS



MEGA DRIVE Mickey de dibujito.

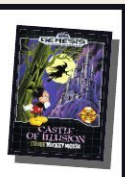


MASTER SYSTEM Bosque con reloj.



GAME GEAR Cueva y cofre.

1º MEGA DRIVE



1990 · SEGA · 1 JUGADOR

CASTLE OF ILLUSION

La que hizo la fama

Se nota desde el primer bosque: un Mickey enorme, animado como en un dibujito, que rebota de cola sobre los bichos y les tira manzanas y canicas. La dirigió Emiko Yamamoto, con música de Kamiya Studio, y la prensa se rindió: 95 % en Mean Machines, 9 sobre 10 en EGM.

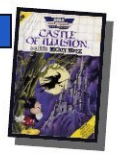
Cinco mundos con un jefe al final de cada uno, y la torre de la bruja. Dura una tarde, pero se juega perfecto.

\+ Animación de dibujito animado
\- Se termina en una tarde

9 NOTA MANIJA

Mega Drive › Castle of Illusion Starring Mickey Mouse (USA, Europe)

2º MASTER SYSTEM



1990 · SEGA · 1 JUGADOR

CASTLE OF ILLUSION

La otra, no la chica

No es la de la Mega achicada: lo dirigió Yoshio Yoshida y tiene sus propios niveles, enemigos e ítems. Comparte la historia y la música, y le suma un reloj que corre y la energía en estrellas.

Sega Power le puso 96 % y la nombró el mejor juego de Master System de la historia. Exagerado, pero no tanto: colores grandes, saltos justos y un Mickey que se mueve muy bien para 8 bits.

\+ Un juego aparte, no un recorte
\- Tiempo límite y menos animación

8 NOTA MANIJA

Master System › Castle of Illusion Starring Mickey Mouse (USA)

3º GAME GEAR



1991 · SEGA · 1 JUGADOR

CASTLE OF ILLUSION

La de bolsillo

Hermana de la de Master System, del mismo equipo, con cofres que esconden ítems y algo de rompecabezas. El problema es la pantallita: ves menos nivel alrededor de Mickey, y en un plataformas eso se paga con algún salto a ciegas.

La prensa se partió: ACE le dio 810 sobre 1000 y la llamó «un clon de Mario sin adulterar», Console XS le puso 95 % y los cuatro de Famitsu, entre 5 y 7.

\+ Para jugar de a ratos
\- Menos pantalla, saltos a ciegas

7 NOTA MANIJA

Game Gear › Castle of Illusion Starring Mickey Mouse (USA, Europe)

CARA A CARA	MEGA DRIVE	MASTER SYSTEM	GAME GEAR
AÑO	1990	1990	1991
DIRECCIÓN	Emiko Yamamoto	Yoshio Yoshida	Yoshio Yoshida
NIVELES	Los originales	Propios, de 8 bits	Los de 8 bits
RELOJ	Sin apuro	Corre el tiempo	Corre el tiempo
ANIMACIÓN	De dibujito	Muy buena para 8 bits	Chica, pero linda
PANTALLA	Tele, y amplia	Tele	La más chica
PRENSA	95 % Mean Machines	96 % Sega Power	810/1000 ACE
NOTA MANIJA	9	8	7

VEREDICTO

GANA LA MEGA, POR DIBUJITO

Si vas a jugar una sola, Mega Drive: es la que se ganó la fama y la que mejor envejeció.

La de Master no es premio consuelo: es otro juego, y muy bueno. La de Game Gear, para el colectivo.

1º MD 2º SMS 3º GG

DUELO DE VERSIONES

El fichín de Midway que llenó de sangre los salones en 1993 llegó a las casas el 9 de septiembre de 1994, el Mortal Friday, en varias consolas el mismo día. Lo pusimos en la Super, en la Game Gear y en la Master System, que lo recibió después y sólo en Europa. Una es el fichín; las otras dos, lo que entró en un cartuchito.

ROUND 2 · FIGHT!

MORTAL KOMBAT II: PIÑAS EN TRES TAMAÑOS



Super › Rayden le da corriente a Jax

1º **SUPER NINTENDO** 1994 · SCULPTURED SOFTWARE / ACCLAIM



MORTAL KOMBAT II *LA DE VERDAD*

La única de las tres que se para al lado del fichín: los doce luchadores, toda la sangre y las Fatalities enteras. Después de lo mal que le fue al primero censurado, Nintendo aflojó y mandó una advertencia en la caja. EGM la llamó una traducción casi perfecta, GamePro le puso 20 sobre 20 y C+VG, 96 %.

Ojo con la japonesa: sangre verde y Fatalities en blanco y negro. Buscá la americana.

\+ Los doce, con sangre - La japonesa, con tijera

9 NOTA MANIJA Super Nintendo › Mortal Kombat II (USA)



GG › Sub-Zero vs. Sub-Zero.

2º **GAME GEAR** 1994 · PROBE SOFTWARE / ACCLAIM



MORTAL KOMBAT II *LA QUE SE BANCA*

Probe la metió en la Game Gear como pudo: ocho luchadores de doce (no están Baraka, Johnny Cage, Kung Lao ni Raiden), tres escenarios del fichín y una arena propia para pelear contra Jade y Smoke. Hay sangre, poca, y varias Fatalities terminan en una lluvia de huesos genérica.

Igual se juega: EGM dijo que no ibas a creer que era una portátil y Computer and Video Games le dio 88 %.

\+ Control de consola grande - Ocho luchadores, tres escenarios

6 NOTA MANIJA Game Gear › Mortal Kombat II (World)



SMS › Scorpion contra Mileena.

3º **MASTER SYSTEM** 1994 · PROBE SOFTWARE / ACCLAIM



MORTAL KOMBAT II *LA RAREZA*

Es la de Game Gear con la pantalla agrandada para la tele: los mismos ocho, los mismos escenarios, la misma sangre de muestra. Salió sólo en Europa, con la Master System ya en retirada, y Mean Machines Sega le dio 80 %.

En la tele grande los recortes se notan más que en la pantallita, y los muñecos se ven chicos para tanto living. Para el coleccionista o para ver hasta dónde estiraron los 8 bits; para jugar en serio, no.

\+ Pieza de colección - Los recortes, en pantalla grande

5 NOTA MANIJA Master System › Mortal Kombat II (Europe)

VEREDICTO

GANA LA SUPER, POR KNOCKOUT

No hay pelea: la de Super Nintendo es el fichín en casa. Si querés piñas en el colectivo, Game Gear.

La de Master, para la vitrina.

1º SNES 2º GG 3º SMS

CARA A CARA	SUPER	GAME GEAR	MASTER SYSTEM
SALIÓ	9/9/1994	9/9/1994	1994, sólo Europa
LA CONVERSIÓN	Sculptured	Probe	Probe
LUCHADORES	Los 12	8	8
ESCENARIOS	Los del fichín	3 + arena propia	3 + arena propia
SANGRE	Toda	Poca	Poca
FATALITIES	Completas	Simplificadas	Simplificadas
PRENSA	20/20 GamePro	88 % C+VG	80 % Mean Machines
NOTA MANIJA	9	6	5

25 AÑOS DESPUÉS

LOS PIBES DEL CIBER

EPISODIO 8: MODO HARDCORE

NACHO "TINTA" FERREYRA
GUION Y DIBUJO









REGLAMENTO: EL MODO HARDCORE

Lo que se puede y lo que no en RetroAchievements, para que no te agarre un Tincho desprevenido.

1. Cargar una partida al vuelo: no.
2. Guardarla sí se puede. Para nada, pero se puede.
3. Rebobinar: no. Cámara lenta: tampoco.
4. Avanzar cuadro por cuadro: ni lo sueñes.
5. Trucos: afuera.
6. Adelantar: sí. Es la única excepción.
7. Tablas de tiempos y puntajes: sólo en hardcore.
8. La maestría con borde dorado, también.
9. Sin hardcore es modo «casual» (antes, «softcore»).
10. Puntos blancos: más, cuanto más raro el logro.

LOGRO DESBLOQUEADO · +10

LOGROS DE LA VIDA REAL

RetroAchievements te da puntos por pasar el primer nivel sin que te toquen. Bien. Pero los logros de verdad, los que te costaron años de galería, videoclub y living ajeno, no los cuenta nadie. Acá están. Marcá los que tenés y sumá; sin rebobinar.



Fig. 1: maestría con borde dorado, 03:10. En el pasillo, la tabla mundial de su casa.

¡Logro desbloqueado!
LECTOR DE HUMOR
Llegaste a la página 25 sin saltearte la tira.
1 punto

16 LOGROS — BRONCE · PLATA · ORO · BLOQUEADO

El % es la gente que lo tiene. Lo medimos a ojo.

SOPLADOR PROFESIONAL — 5 — 94 %
Soplaste un cartucho para que arranque. Y arrancó, que es lo peor.

CANAL 3 — 5 — 88 %
Sintonizaste la consola en la tele de tus viejos sin romper la perilla.

«APAGÁ QUE SE QUEMA LA TELE» — 5 — 97 %
Escuchaste la frase cien veces. Se desbloquea solo.

EL PRIMO — 10 — 81 %
Le diste al primo chico el joystick desenchufado y jugó feliz toda la tarde.

CONFIGURADOR — 10 — 76 %
Pasaste más tiempo en el menú de shaders que adentro del juego.

YA QUE ESTOY — 10 — 90 %
Bajaste 21.000 juegos para jugar al mismo de siempre.

TRUCO DE REVISTA — 25 — 34 %
Probaste treinta veces un truco que era mentira. La revista no era esta.

LA LIBRETITA — 25 — 12 %
Copiaste a mano un password larguísimo y lo escribiste bien a la primera.

PILAS APARTE — 25 — 28 %
Se te apagó la portátil en el jefe final. Sin partida guardada, claro.

VIDEOCLUB — 25 — 19 %
Devolviste el cartucho alquilado con tu partida encima de la del pibe anterior.

REUNIÓN DE EGRESADOS — 25 — 41 %
Juntaste a cuatro para jugar de a cuatro y terminaron hablando de la hipoteca.

LO TERMINÉ — 50 — 3 %
Terminaste un juego. Entero. Uno de los 21.000.

ORDEN Y PROGRESO — 50 — 0,4 %
Ordenaste el cajón de los cables y encontraste el que buscabas.

HARDCORE DE FÁBRICA — 50 — 2 %
Pasaste un juego en 1991, sin guardar, sin rebobinar y con tu hermano mirando.

LOGRO SECRETO — ?? — 0,1 %
Jugar a uno que no conocías, de esos 21.000. Nadie lo vio nunca.

LOGRO SECRETO — ?? — 0 %
Irte a dormir antes de las dos. Dicen que existe.

CONTÁ TUS PUNTOS

Los secretos no suman: si los marcaste, mentís.

0 a 60 — CASUAL
Insignia sin borde. Tranqui: el Batocera también es para vos.

61 a 180 — HARDCORE DE LIVING
Tenés un joystick preferido y no se lo prestás a nadie.

181 a 319 — LEYENDA DE GALERÍA
Sabés de memoria el canal de la consola y el cumpleaños del dueño del fichín.

320 — MAESTRÍA CON BORDE DORADO
Los tenés todos. Andá a dormir; mañana hay que laburar.

BOMBAS Y TRAICIONES

Seis juegos para no jugar solo. Arriba de cada uno va la cuenta: cuántos joysticks enchufar al Batocera y qué había que tener en casa para llegar a ese número, que casi siempre era un adaptador que en el barrio no tenía nadie.

3 JOYSTICKS A LA VEZ

EN LA NES: dos puertos; el tercero pedía el NES Four Score.



NES

1993 · HUDSON SOFT / HUDSON SOFT · 1-3 JUGADORES

BOMBERMAN II

IDEAL CON *TU PRIMO EL TRAMPOSO*

La fórmula de siempre: laberinto, bombas, ítems que alargan la explosión o acortan la mecha, una puerta escondida por nivel y password cuando perdés. La historia cumple y nada más. Lo que vale son los otros dos modos: el Vs., uno contra uno en un laberinto simétrico, y el Battle, de a tres. Los gráficos son pobres y el sonido peor, pero a nadie le importa cuando el otro queda encerrado por su propia bomba. Arranquen por el Vs.: es corto y parejo, y el que pierde pide la revancha antes de que termine la música.

Salió en la Famicom en 1991 y acá en 1993; en Europa se llamó Dynablaster. Nintendo Power dijo que lo primitivo no pesaba porque era muy divertido; Famitsu se quejó del campo de juego chico.

EN EL BATOCERA Para el tercero hay que emular el Four Score: en el core Nestopia hay una opción manual de adaptador. Sin eso, queda el Vs.

7 NOTA MANIJA

NES › Bomberman II (USA)

4 JOYSTICKS A LA VEZ

EN LA N64: cuatro puertos de fábrica. Faltaban los joysticks.



NINTENDO 64

2000 · HUDSON SOFT / NINTENDO · 1-4 JUGADORES

MARIO PARTY 2

IDEAL CON *AMIGOS QUE SE BANQUEN PERDER*

Tablero, dados, monedas y estrellas, y al final de cada ronda un minijuego para todos. En la mesa siempre hay cuatro: los que no maneja una persona los maneja la máquina. Cinco tableros más uno que se desbloquea, partidas de 20, 35 o 50 turnos y una suerte tan pesada que el que mejor juega no siempre gana. Para eso está: para arruinar amistades con un dado.

Lo hizo Hudson Soft y lo editó Nintendo. Del primero sacaron los minijuegos de girar la palanca, que dejaban las palmas peladas. Ya tenía demo jugable en el Space World de agosto de 1999, con el juego al 70%, y vendió unas 700.000 copias en 2000. La crítica le reprochó el azar, que es justo lo que le festejamos.

OJO Para uno solo se vuelve repetitivo enseguida. Si no juntan cuatro, que la máquina complete la mesa, pero no es lo mismo.

8 NOTA MANIJA

Nintendo 64 › Mario Party 2 (USA)

4 JOYSTICKS A LA VEZ

EN EL GAME BOY: ninguno. Los cuatro, con el Super Game Boy y el multitap de la SNES.



GAME BOY

1994 · HUDSON SOFT / NINTENDO · 1-4 JUGADORES (SUPER GAME BOY)

WARIO BLAST

IDEAL CON *EL QUE TENÍA SUPER GAME BOY*

Es el Bomberman GB japonés con Wario de invitado. Elegís a Wario o a Bomberman y lo único que cambia son los enemigos. Pantallas más grandes y con scroll, y passwords (los de Wario son los de Bomberman escritos al revés). La trampa: el cartucho no tiene modo por cable. La batalla de a cuatro existe sólo en el Super Game Boy, con color y un marco de Wario y Bomberman alrededor de la tele.

En Japón salió en agosto de 1994 con Hudson de editora; para afuera le cambiaron el envoltorio y lo editó Nintendo. Nintendo Power elogió el multijugador; GamePro le pegó por los gráficos y los controles. Solo, es un Bomberman correcto y nada más.

POR CABLE Buscá Bomberman GB (USA, Europe): afuera de Japón así se llamó el Bomberman GB 2, que sí tiene link.

6 NOTA MANIJA

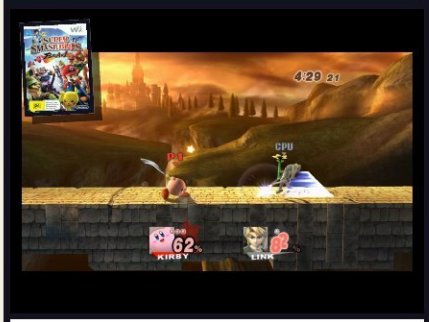
Game Boy › Wario Blast Featuring Bomberman! (USA, Europe)

PIÑAS, GUSANOS Y FÚTBOL

Tres consolas que ya venían preparadas para cuatro, así que la excusa del adaptador no corre. Lo que corre es el rencor: un amigo tirado del escenario, una oveja en la trinchera y un tackle con caparazón.

4 JOYSTICKS A LA VEZ

EN LA WII: cuatro Wii Remote, o cuatro de GameCube en los puertos de arriba.



WII

2008 · SORA LTD. / NINTENDO · 1-4 JUGADORES

SUPER SMASH BROS. BRAWL

IDEAL CON *GENTE QUE NO JUEGA NUNCA*

Hasta cuatro en el mismo escenario, todos contra todos o por equipos, y la idea es sacar al otro de la pantalla, no bajarle la vida. Acepta Wii Remote solo, con Nunchuk, Classic Controller o el de GameCube, y se mezclan en la misma partida. El Emisario Subespacial, la aventura de scroll lateral, también se juega de a dos. Aprietan botones y algo pasa: por eso se enganchan hasta los que nunca agarran un joystick. El defecto conocido son las cargas largas.

Masahiro Sakurai lo dirigió a pedido de Satoru Iwata. Empezó a hacerse en octubre de 2005 con unas 100 personas en Sora Ltd., y Game Arts fue el equipo principal al principio. Vendió 874.000 el primer día en Estados Unidos y Metacritic le da 93.

EN EL BATOCERA Dolphin deja configurar cada joystick como control de GameCube, y Brawl lo acepta: no hacen falta cuatro Wii Remote.

9 NOTA MANIJA

Wii › Super Smash Bros. Brawl

1 JOYSTICK ALCANZA

EN LA DREAMCAST: cuatro puertos, o uno solo que va pasando de mano en mano.



DREAMCAST

2001 · TEAM17 / TITUS INTERACTIVE · 1-4 JUGADORES

WORMS WORLD PARTY

IDEAL CON *LOS COMPAÑEROS DE LABURO*

Artillería por turnos con gusanos, bazucas y ovejas que explotan. Hasta cuatro, con un joystick cada uno o con uno solo que se pasan, que es como se jugaba en casa. Es versus puro: no hay cooperativo. Antes de leer la descripción del catálogo, ojo: habla del Wormpot, de seis jugadores y de misiones de a varios, y todo eso es de la versión de PC. La de Dreamcast viene recortada. Igual, de a cuatro se arman rencores que duran meses.

Salió en Europa en abril de 2001 y en Norteamérica en junio, y Sega le había pedido a Team17 una versión online para la consola. Metacritic le da 79, y más de un crítico lo encontró demasiado parecido al Worms Armageddon: si lo jugaste, sentís el déjà vu.

OJO Solo tiene poco sentido; Edge dijo que costaba justificarlo para el que no tiene con quién jugar.

8 NOTA MANIJA

Dreamcast › Worms World Party

4 JOYSTICKS A LA VEZ

EN LA GAMECUBE: cuatro puertos de fábrica, como una cancha de cinco con suplentes.



GAMECUBE

2005 · NEXT LEVEL GAMES / NINTENDO · 1-4 JUGADORES

MARIO SMASH FOOTBALL

IDEAL CON *LOS DEL CINCO DEL JUEVES*

Fútbol cinco contra cinco con los de Mario, tackles permitidos (alentados, digamos) y caparazones que te dejan en el piso. Es el nombre europeo y australiano: en Estados Unidos salió como Super Mario Strikers. Hasta cuatro jugadores, y se entiende en dos minutos: pase, tiro, tackle y a gritar. Para uno solo es corto y repetitivo, tiene pocos modos y algún bajón de cuadros.

Lo hizo Next Level Games en 13 meses. Empezó como un Mario deportivo realista y terminó exagerado después de hablarlo con Nintendo; el equipo citó como influencia el NHL Hitz Pro. Salió en Europa en noviembre de 2005, antes que en ningún lado, y vendió 1,2 millones. Metacritic le da 76.

EN EL BATOCERA Dolphin toma los cuatro joysticks como cuatro controles de GameCube. Que tengan analógico: con la cruz no se apunta el tiro.

7 NOTA MANIJA

GameCube › Mario Smash Football

EL RATO MANDA

Seis momentos del fin de semana y un juego para cada uno. Elegí por el tiempo que tenés y por quién está al lado, no por la carátula: si no, el sábado se te va mirando listas en el Batocera.



PIDE: una partida guardada y salir corriendo cuando te llaman

Situación

Cola del banco o sala de espera del dentista, con la batería justa

POKÉMON BLUE — GAME BOY

1998 · GAME FREAK / NINTENDO · 1 JUGADOR (2 PARA INTERCAMBIAR, POR CABLE)

Capturás, entrenás y hacés pelear bichitos por turnos, y lo mejor para la cola es que guarda en cualquier momento: avanzás un tramo de ruta, le ganás a dos o tres entrenadores y apagás. Cada sesión corta rinde algo, un nivel o un bicho nuevo, y hay 151 para juntar, así que tenés colas para rato. Los combates son rápidos y la dificultad, pareja. En Estados Unidos salió en septiembre de 1998 junto con el Red, y en Europa recién en 1999. En Japón el Blue había sido una edición especial por correo para los lectores de CoroCoro Comic, y su código fue la base de las versiones occidentales. Red y Blue juntos vendieron más de 31 millones.

9 NOTA MANIJA

`Game Boy › Pokemon - Blue Version (USA, Europe)`

Situación

Cinco minutos mientras se calienta el horno, con el joystick de siempre

ENDURO — ATARI 2600

1983 · ACTIVISION (LARRY MILLER) / ACTIVISION · 1 JUGADOR

Una carrera de resistencia con una sola idea: pasar autos. Doscientos el primer día, trescientos los siguientes, y si no llegás, afuera. Mientras tanto el día se hace noche, aparece la nieve con hielo y después la niebla, todo en un cartucho de 4 kilobytes. Una partida ya te muestra casi todo y la dificultad sube sola. Lo programó Larry Miller en assembler, en unos tres meses de semanas de 100 horas, inspirado en lo que manejaba en California. Fue el más vendido de junio de 1983 y Retro Gamer lo llamó "posiblemente el mejor juego de carreras de la consola".

8 NOTA MANIJA

`Atari 2600 › Enduro (USA)`



PIDE: el joystick de un botón y nada de manual



PIDE: un teclado, cerveza fría y nada de vergüenza

Situación

Noche de amigos con cerveza, para reírse de los que escriben mal

THE TYPING OF THE DEAD — DREAMCAST

2001 · SMILEBIT / SEGA · 1-2 JUGADORES

Un House of the Dead 2 con teclado en vez de pistola: cada zombi trae una palabra o una frase y la escribís para liquidarlo. Las frases son largas y absurdas, los diálogos son malísimos y el que se equivoca se come la cargada de toda la mesa. Se juega de a dos o pasándose el teclado. Los jefes tienen mecánicas raras, como contestar preguntas, y según cómo respondas cambia el final. Nació en el fichín en 1999, sobre la placa NAOMI y con dos teclados; la versión de Dreamcast la portó Smilebit y Metacritic le da 83. No hace falta saber mecanografía, pero ayuda.

9 NOTA MANIJA

`Dreamcast › Typing of the Dead, The`

Y SI SOBRA LA TARDE

La segunda mitad pide más: más gente, más kilómetros o más horas. Una tarde con los pibes, un viaje a la costa y un domingo entero. Cargá las pilas de los joysticks antes de arrancar.



PIDE: cuatro joysticks y bancarse el lío

Situación

SÁBADO A LA TARDE CON LOS PIBES, CUATRO JOYSTICKS Y CERO RENCOR

NEW SUPER MARIO BROS. WII — WII

2009 · NINTENDO EAD / NINTENDO · 1-4 JUGADORES

Un Mario de costado, de los de antes, pero para cuatro a la vez en el mismo nivel: el primero de la serie con cooperativo simultáneo. Se ayudan, se patean, se tiran al vacío y se rescatan de la burbuja. Los niveles son cortos y la dificultad no es altísima; para el que se traba está el Super Guide. Miyamoto lo quería desde el Mario Bros. de 1983. Vendió más de 30 millones.

8 NOTA MANIJA

Wii › New Super Mario Bros. Wii

Situación

VIAJE LARGO A LA COSTA EN AUTO, CON EL SOL EN LA VENTANILLA

MARIO & LUIGI: SUPERSTAR SAGA — GAME BOY ADVANCE

2003 · ALPHADREAM / NINTENDO · 1 JUGADOR

Un RPG por turnos en el que manejás a los dos hermanos a la vez: Mario con el A, Luigi con el B, y los ataques pegan más si apretás en el momento justo. Es largo y con humor todo el tiempo, pero se corta en cualquier lado: se guarda seguido y las peleas son rápidas. La dificultad es baja, lo que perdona mirar por la ventanilla. Es el primero de la serie y Metacritic le da 90.

9 NOTA MANIJA

Game Boy Advance › Mario & Luigi - Superstar Saga (USA, Australia)



PIDE: la portátil cargada y auriculares para la música



PIDE: una tarde entera y cabeza de capataz

Situación

DOMINGO A LA TARDE CON TIEMPO DE SOBRA Y GANAS DE ORGANIZARSE

PIKMIN 2 — GAMECUBE

2004 · NINTENDO EAD / NINTENDO · 1-2 JUGADORES

Llevás a Olimar y a Louie por un planeta lleno de bichos, mandás cuadrillas de Pikmin de colores a cargar tesoros y a pelear, y antes del atardecer volvés a la nave o los que quedaron afuera se los comen. Le sacaron el límite de 30 días del primero, así que no hay apuro: se juega día por día y el domingo rinde. Las cuevas se arman al azar y para completarlo hay que juntar 201 tesoros. De a dos trae un modo de capturar la bandera. Metacritic le da 90; la cámara a veces molesta.

9 NOTA MANIJA

GameCube › Pikmin 2

PRÓXIMO NÚMERO

QUE NO SE ACABEN LAS PILAS

Nº 9

LA CONSOLA DEL MES

GAME GEAR: LA PORTÁTIL QUE SE COMÍA LAS PILAS

Salió en Japón en octubre de 1990 y en Estados Unidos y Europa en abril de 1991, a 149,99 dólares. Por dentro era casi una Master System con pantalla color iluminada y 4.096 colores, y con un adaptador leía los cartuchos de la Master. Lo pagaban las pilas: seis AA para tres a cinco horas, contra más de treinta de la Game Boy.



MANUAL: TUS PARTIDAS

Guardar y llevar tus partidas: saves, estados y sincronización, para seguir en otra máquina donde la dejaste.

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

GOLDEN AXE WARRIOR (1991). El Zelda de la Master, sin vergüenza: vista de arriba, mazmorras, nueve cristales y más de doscientas pantallas. Al héroe le ponés nombre; mi hermano le puso el del perro.



GONZALO PAZ · TANDIL

Master System › Golden Axe Warrior (USA, Europe)

Julieta: Le criticaron que se parecía mucho a Zelda. Justo por eso nos encanta.

SKYBLAZER (1994). Lo alquilé por la tapa y lo devolví sin pasar del cuarto nivel. Jefes en Mode 7 que giran por toda la pantalla y contraseñas que te da un viejito. Lo terminé hace poco, en el Batocera.



MICAELA SOSA · PARANÁ

Super Nintendo › Skyblazer (USA)

Tomás: En Japón el héroe se llama Garuda y el malo, Ravana. Mitología india en la Súper.

MEGA TURRICAN (1994). Niveles enormes llenos de secretos, tres armas que se mejoran, un gancho para colgarte del techo y un modo rueda en el que sos casi invencible y vas tirando minas. Lo hizo Factor 5 y es de lo mejor que se disparó en la Mega.



SERGIO ACUÑA · BAHÍA BLANCA

Mega Drive › Mega Turrican (USA)

Lag: Estuvo terminado en 1993 y sin editora hasta que lo agarró Data East. Casi no sale.

¡MANDANOS TU JOYA!

Un juego escondido en tu Batocera, una Master en lo de un tío o un logro que te costó una semana. Los mejores salen acá.

JUEGO _____ SISTEMA _____

ARCHIVO (como figura en tu colección) _____

¿JOYA O FIASCO? _____ POR QUÉ _____

NOMBRE O APODO _____ CIUDAD _____

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

RETRO MANIJA

DIRECCIÓN
Martín Ledesma*
JEFA DE REDACCIÓN
Camila Ferraro
REDACCIÓN
Tomás Arregui, Julieta Benítez, Lautaro "Lag" Ortiz
ARCADE Y PC
Ezequiel Mansilla*
DISEÑO Y ARMADO
Hernán Kowalski*
HISTORIETA
Nacho "Tinta" Ferreyra*
CORRECCIÓN
Ana María Vidal* *(tachó tres "Master System 2" y puso "II", en romanos)*
PUBLICIDAD
Valentina Ríos · publicidad@retromanija.com.ar
AGRADECIMIENTOS
Gustavo Ferraro, por la casilla y por el nombre

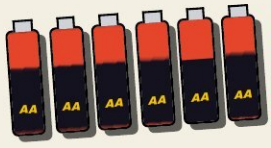
*** Ya hacían Pixel Manija en 1998.** La casilla de correo es la misma de aquella revista: Gustavo la siguió pagando todos estos años.

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 TERCERA TANDA, TODA DE SEGA

Arrancó con el CD de la Mega, sigue con la Master y cierra el mes que viene con la portátil.

Nº 7 · MEGA-CD | Nº 8 · MASTER SYSTEM | Nº 9 · GAME GEAR



LO QUE TE PEDÍA LA GAME GEAR PARA TRES A CINCO HORAS. EN EL BATOCERA, CERO.

CERRAJERÍA · BELGRANO · DESDE 1982

EL PESTILLO

CERRAJERÍA DEL BARRIO

¿TE QUEDASTE AFUERA? DESBLOQUEAMOS PUERTAS. LOS LOGROS, EN LA PÁG. 20.

Graciela abre cerraduras desde que las llaves se copiaban con lima. Llega con su valijita, escucha el cilindro, y en cinco minutos estás adentro sin un rayón en la puerta. Si la cerradura no da para más, te lo dice; si da, no te la cambia.

- **APERTURAS LAS 24 HORAS** · casas, autos y la baulera donde guardás las cajas.
- **COPIAS EN EL MOMENTO** · de las comunes, de las de seguridad y de la del candado del armario.
- **CAMBIO DE COMBINACIÓN** · para cuando te mudás o cuando tu ex no devolvió la llave.



24 HS
TODOS LOS DÍAS

"ME QUEDÉ AFUERA A LAS TRES DE LA MAÑANA CON LA PIZZA EN LA MANO. GRACIELA LLEGÓ ANTES DE QUE SE ENFRIARA."
LORENA, NÚÑEZ

11 4787-2056

Av. Cabildo 2410, Belgrano
@elpestillo.cerrajeria



HELADOS ARTESANALES · PARQUE CHACABUCO

El Témpano

HELADERÍA DE BARRIO · DESDE 1991

UN KILO PARA VOS SOLO, Y NADA DE GUARDAR PARA MAÑANA.

Helado hecho todos los días en el fondo del local, con leche de verdad y fruta de la feria. El dulce de leche granizado es el de siempre. Y el delivery llega hasta las dos de la mañana, para la partida que se estira.

- **CUCURUCHO TRIPLE** · el logro más difícil es que no se te caiga la de arriba.
- **CUARTO DE REVANCHA** · con dos cucharitas, para que el que pierde también coma.
- **PALITO PARA EL PIBE** · de agua, de frutilla, para que te deje jugar tranquilo.

- **DULCE DE LECHE** granizado, el de siempre
- **CHOCOLATE** amargo, el que te despierta
- **FRUTILLA** al agua, con la fruta entera
- **SAMBAYÓN** con el marsala que corresponde

11 4631-9474

Av. Asamblea 1150, Parque Chacabuco
Todos los días de 12 a 2 · @eltempano.helados

DELIVERY HASTA LAS 2

GASEOSA SABOR GUARANÁ

EN BRASIL GANÓ TODO.

ACÁ LA TENÉS QUE BUSCAR. VALE LA PENA.



COMO LA CONSOLA DEL MES: ALLÁ LA TIENE TODO EL MUNDO Y ACÁ LA CONOCE EL QUE VIAJÓ.

Bem-te-vi
GUARANÁ

Dulce, con burbuja fina y ese gusto a fruta que no se parece a ninguna. Para la partida larga de un sábado de calor, con la ventana abierta y el ventilador apuntando al sillón.

LATA	354 ML
BOTELLA DE VIDRIO	1 LITRO
PARA COMPARTIR	2,25 LITROS
SIEMPRE	BIEN FRÍA

Bebida analcohólica gasificada sabor guaraná. Contiene cafeína: si la tomás a las tres de la mañana, después no te quejes del insomnio.