

¡VIEJUNO!

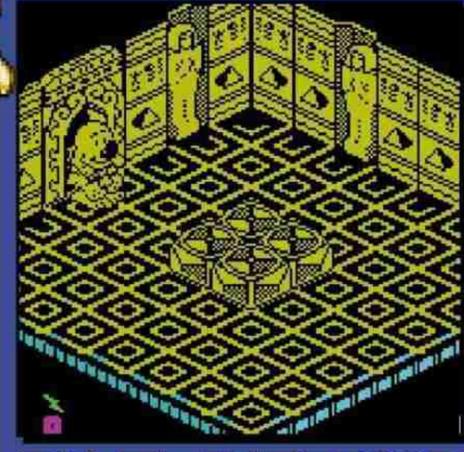
LA PUBLICACIÓN DEFINITIVA SOBRE VIDEOJUEGOS CLÁSICOS

# retro GAMER



## HEAD OVER HEELS

JON RITMAN NOS CUENTA CÓMO SE GESTÓ SU OBRA MAESTRA



## EN EL INTERIOR

DUKE NUKEM 3D | TURRICAN II | TETRIS  
TOP 25 NEO-GEO | PSYCHONAUTS | TRANTOR  
RESIDENT EVIL 4 | JET SET WILLY

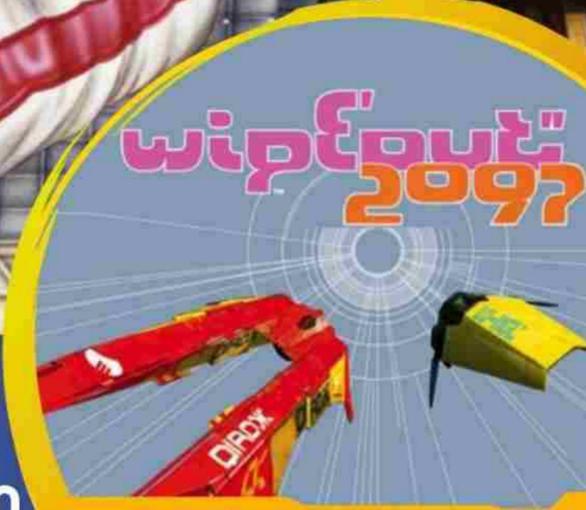
AMSTRAD | SINCLAIR | COMMODORE | MSX | ATARI | SEGA | NINTENDO | NEO GEO | RECREATIVAS

# STREET FIGHTER II

25 AÑOS DE COMBOS: CÓMO SE HIZO, TODAS LAS ENTREGAS, LAS MEJORES Y PEORES VERSIONES



LA HISTORIA DE  
**Nintendo**<sup>®</sup>  
ÉXITOS Y FRACASOS



TRES ROUNDS DE NOSTALGIA:  
**IKARI WARRIORS** | **LA RECETA DE DR. MARIO** | **SEGA RALLY, REY DEL BARRO**  
CONVERSIONES Y SECUELAS DEL SHOOTER SELVÁTICO DE SNK | UN CUARTO DE SIGLO ENTRE PASTILLAS DE COLORES | ¿POR QUÉ SEGUIMOS OBSESIONADOS CON LA RECREATIVA DE AM5?

VEHÍCULOS IMPOSIBLES Y MÚSICA ELECTRÓNICA

# SUMARIO

>> **Retro Gamer 15** Handsome fighters never lose battles



## RETRO RADAR

- 4 **Toru Iwatani:** entrevistamos al creador del mítico Pac-Man
- 6 **Amstrad Eterno:** una feria dedicada al CPC.

## LA HISTORIA DE

- 8 **Street Fighter II**
- 18 **Sega Rally**
- 36 **Ikari Warriors**
- 52 **Dr. Mario**
- 60 **Duke Nukem 3D**
- 74 **Head Over Heels**
- 80 **Turrican II**
- 86 **Hunchback**
- 92 **WipEout 2097**
- 106 **Blue Lightning**
- 122 **Psychonauts**
- 130 **Jet Set Willy**
- 138 **Trantor**
- 142 **Resident Evil 4**

## REPORTAJES

- 26 **La historia de Nintendo:** de los naipes a la Wii U.
- 44 **Top 25 Neo-Geo:** un ranking solo apto para millonarios.
- 66 **Macintosh:** jugando con la manzana.
- 100 **Commodore 64:** duro, marrón, potente.
- 110 **Arcadia:** Curro Jiménez y coches de rally.
- 114 **Yu Suzuki:** entrevistamos al padre de OutRun.
- 118 **bitGenerations:** abstracción y diversión en GBA.
- 126 **Walther Miller:** la picaresca al servicio del MSX.
- 134 **Tetris:** Alexey Pajitnov nos habla de su mítica criatura.

## PANTALLA FINAL

- 146 **Time Gal**



8



## STREET FIGHTER II

Se cumplen 25 años de la aparición de la recreativa que redefinió para siempre el género. Te contamos cómo se creó el clásico y valoramos los mejores y peores ports.

## 74 Head Over Heels

La obra maestra del tándem Jon Ritman-Bernie Drummond.



## 36 Ikari Warriors

Tanques, pirotecnia y hombres sin camisa en uno de los mejores shooters de la historia.



## 60 Duke Nukem 3D

Rendimos honores a nuestro macarra favorito.

## LARGA VIDA AL AMSTRAD

BARCELONA ACOGERÁ LA PRIMERA FERIA DEDICADA AL MITICO CPC.

¿Creciste con un Amstrad 464 o (si eras rico) con un 6128 con unidad de disco? ¿Sufriste aquellas horribles conversiones directas de Spectrum? ¿Sacaste pecho ante tus amigos por los ports de *Gryzor* y *Renegade*? Pues el próximo 16 de abril tienes una cita en Barcelona, en la primera edición de Amstrad Eterno, toda una jornada de amor y conferencias dedicadas en exclusiva al ordenador creado por Alan Sugar y sus minions.

El evento tendrá lugar en el barrio de Sant Andreu, y más concretamente en el Espai Josep Bota, una antigua fábrica del siglo XIX. Un marco a la altura del mítico ordenador de 8-bits, que reunirá a lo más granado de los desarrolladores españoles de la época: Alberto J. González (New Frontier y Bit Managers), Jose Antonio Martín (Creepsoft y Dinamic), Ricardo Cancho (Topo Soft), Raúl Ortega Palacios (Dinamic), Víctor Ruíz (Dinamic), Javier García Navarro (Genesis Soft e Iber Soft), José Vicente Pons (Opera Soft y Comix) y Luis Rodríguez Soler (Dinamic). La lista se completa con tres

ilustradores míticos: Alfonso Azpiri, Juan Gímez y Enrique Ventura.

Las ponencias tendrán el formato de mesa redonda y se dividirán entre programadores, músicos, ilustradores y grafistas.

El evento, organizado por Un Pasado Mejor y Retromaniacs, incluirá además exposiciones, talleres y stands de desarrolladores homebrew.

El máximo rival del Amstrad también estará representado en la feria gracias a El Mundo del Spectrum, que llevará a Barcelona un completo arsenal de ordenadores.

Teniendo en cuenta que algunos de ellos estaban facturados por la propia Amstrad, habría sido injusto dejarlos fuera. También podéis llevar de casa un Commodore 64 y así recrear las peleas de recreo de los 80.

El evento es totalmente gratuito, así que no perdáis la ocasión de descubrir cómo se hicieron algunos de vuestros juegos favoritos de labios de sus creadores. Un consejo: llevad un cargamento de juegos para que os los firmen sus autores, porque va a ser una oportunidad única.



## ¿UN BARBARIAN PARA MASTER SYSTEM?

CIMMERIAN RECREARÁ EL MÍTICO JUEGO DE PALACE SOFTWARE EN LA CONSOLA DE 8-BITS DE SEGA.

Un coloso de nacionalidad francesa conocido bajo el pseudónimo de Ichigobankai ha puesto patas arriba la escena homebrew al anunciar, en el foro de Gamopat, las primeras imágenes de *Cimmerian*, un port para Master System del clásico *Barbarian* de Palace Software. De momento solo ha desvelado un par de pantallas y ha adelantado algunas de las características que tendrá el juego, tales como un modo historia y un versus (preparaos para volver a decapitar cabezas) y 8 (o 9, aún está por confirmar) arenas distintas. La fijación de los franceses por este clásico no deja de sorprendernos. Hace un par de años surgió del país vecino una adaptación para Mega Drive, que



incluso se llegó a poner a la venta en formato físico, con la legendaria portada de Maria Whittaker incluida. Aunque este port para Master System tiene mucha mejor pinta a nivel gráfico. Va siendo hora de ir desempolvando el Everdrive de MS o MD, por si acaso.

## SIR ARTHUR DEBUTARÁ POR FIN EN LA GX4000

BAJO EL TÍTULO DE GHOULS 'N GOBLINS, PROMETE DEJAR EN EVIDENCIA AQUELLA CONVERSIÓN DE ELITE PARA CPC

Otro clásico que cobra nueva vida gracias a la escena homebrew, y más específicamente gracias a un señor llamado Nemo Kantio, que se está encargando de crear una adaptación del *Ghosts'n Goblins* de Capcom para la consola GX4000.

En su canal de youtube pueden verse las tres primeras fases del port, que tienen una pinta espectacular, pese a no tener sonido. Sin duda suponen una mejora sustancial respecto a la conversión oficial para Amstrad CPC que lanzó Elite en su día, en la que (entre otras taras) el pobre Sir Arthur solo podía soportar un impacto de los enemigos. Aun así tampoco podemos quitar mérito al tamaño de sus sprites, creados por Stu Pickford (el padre de *Plok*) cuando solo era un adolescente. Nemo Kantio acaba de publicar una alpha con un nivel, así que ya estáis tardando en ejecutar el emulador de Amstrad.



» Este port de *Ghosts'n Goblins* para la consola GX4000 tiene una pinta alucinante.