



crónicas DE banqueta LA REVISTA

Ricardo García

Daniel Antares

Nakachi

Blanca Garza

Arturo Trejo

Carlos David

Omar Pérez

Gustavo Tovar Fuentes

Patricia Guerra Frese

Jorge Díaz Greene

Número 24
Junio 2023

Leer nunca fue
tan divertido




Daniel Solís 2020

PULL

Relatos y datos

Jorge F. Díaz Greene

 @jfdiazgreene

Para cerrar con broche de oro esta serie dedicada a “ShowBiz Pizza Fiesta”, la franquicia mexicana de “ShowBiz Pizza Place”, mencionaré los juegos que jugué y recuerdo haber visto solamente en la sucursal de Universidad y aquellos que era común encontrar en las sucursales de Universidad, Acapulco y Satélite. Algunos los describiré porque no encontré información que me ayudara a recordar cómo se llamaban y/o qué compañías los fabricaron.

Empecemos con los juegos de destreza que se encontraban en las tres sucursales. Las máquinas “Skee-Ball” o “tragabolas”, fabricadas por la compañía estadounidense Skee-Ball Amusement Games Inc. El objetivo es rodar las bolas hacia una rampa para caer en alguno de los hoyos rodeados de aros de distintos tamaños, siendo los de mayor puntaje aquellos con aros de menor tamaño. Los modelos que estaban en las sucursales fueron fabricadas en los años 1980. Los siguientes dos fueron creados por la compañía estadounidense Meltec: “Big Mouth” (años 1980) consiste en derribar los seis dientes de la boca de un payaso con un cañón de aire comprimido que dispara pelotas; y “Knock Down” (1987) también cuenta con cañón de aire comprimido y consiste en derribar nueve bolos de trapo en forma de caras de payasos. Estos otros fueron creados por la compañía estadounidense Smart Industries Corporation Manufacturing: “Feed Big Bertha” (1987) consiste en meter la mayor cantidad de pelotas en la boca de la muñeca Big Bertha que está pegada al fondo; y el juego de baloncesto “Shoot

to Win” (años 1980) que consiste en anotar el mayor número de canastas en 30 segundos.

A continuación, mencionaré los cinco juegos de destreza que solamente estaban en la sucursal Universidad. El primero, fue fabricado por la empresa japonesa Namco, que ahora es el conglomerado japonés de entretenimiento y juguetes “Bandai-Namco”. Se trata de “Sweet Licks” (1981) un juego basado en el conocido juego “Whack-a-Mole” que consiste en golpear la mayor cantidad posible con un martillo, en vez de topos, unos monstruos de colores llamados “Pyokotan” que salen por ocho hoyos antes de que termine el tiempo. Estos dos fueron creados por Namco y distribuidos en el continente americano por la filial estadounidense “Data East USA” de la desaparecida empresa japonesa “Data East Corporation”: “Wani Wani Panic” (1988), “Wacky Gator” en el continente americano, consiste en golpear la mayor cantidad de veces a cinco cocodrilos que salen aleatoriamente antes de que termine el tiempo; y “Cosmo Gang” (1990) consiste en disparar con una pistola de luz la mayor cantidad de veces a cinco extraterrestres rosados que a toda costa tratarán de llevarse unas cajas hacia la nave nodriza donde se encuentra su jefe, el juego acaba tras terminar el tiempo establecido o si uno de los extraterrestres logra llevarse una de las cajas a la nave. El cuarto que recuerdo, pero no su nombre ni el fabricante, consistía en hacer que avanzaran dos Corvettes, uno rojo y uno negro, hacia la meta por medio de una pelota que caía a unos

hoyos que determinaban la distancia que los autos podían recorrer por tiro y, mientras se llevaba a cabo el juego, se escuchaba la canción “Danger Zone” de Giorgio Moroder y Tom Whitlock interpretada por Kenny Loggins en 1986 para la película “Top Gun”; quién ganaba la carrera, ganaba más boletos que su competidor. El quinto que recuerdo, pero no su nombre ni fabricante, daba fichas y consistía en arrojar por una canaleta movable una ficha para hacer que las fichas que se encontraban en el borde fueran empujadas y éstas se obtuvieran como premio para seguir jugando a ese juego o a los demás juegos del lugar.

Había muchos juegos montables en la sucursal Universidad para menores de cinco años. Unos operados por fichas y otros de tiempo limitado bajo la supervisión de los empleados. Muchos de los operados por medio de fichas tenían forma de helicóptero, globo aerostático, caballo, automóvil, entre otras; así como una mini rueda para un solo niño, que estaba en las tres sucursales, con la cara de Billy Bob Brockali en el centro. Los de tiempo limitado supervisados por los empleados eran una mini canoa vikinga que se balanceaba, las lanchitas y el trenecito. El juego de habilidad física para menores de seis años era, tal y como lo mencioné en la entrega anterior, los toboganes con alberca que estaban en las tres sucursales. Los de habilidad física para mayores de cinco años eran: la “Telaraña”, como la llamaban, y que no sé su verdadero nombre ni fabricante, estaba en Universidad y en Satélite, tenía hasta cinco niveles y era más difícil llegar hasta el último; y el laberinto oscuro

estaban "Bad Dudes VS Dragon Ninja" (1988) de acción, "Hippodrome" (1989) de peleas, "Hop A Tic-Tac-Tic-Tac-Toe" (1991) la versión electromecánica del "Gato" en el que se usan botones para que salten tres pelotas y queden alineadas en vertical, horizontal o diagonal, y "Guns N' Roses" (1994) la máquina de pinball oficial de la banda musical. De Innovative Concepts in Entertainment Inc., o ICE, estaban "Super Chexx Ice Hockey" (1989) juego electromecánico de hockey sobre hielo en el que eligías a los E. U. A. o a la desaparecida U. R. S. S. y el juego electromecánico "Hungry Hungry Hippos" (1991) basado en el juego de mesa homónimo creado por Milton Bradley Company que ahora pertenece a Hasbro. De Irem estaba "Hammerin' Harry" (1990) de acción. De Konami estaban "Teenage Mutant Ninja Turtles" (1989) juego de acción oficial de la serie animada y "The Simpsons" (1991) juego de acción oficial de la serie animada. De Leland Corporation estaban "Ivan 'Ironman' Stewart's Super Off Road" (1989) de carreras y "World Soccer Finals" (1990) de fútbol. De Namco, distribuidos por Midway, estaban "Pac-Man" (1980) y "Ms. Pac-Man" (1981), ambos de laberintos. De Nintendo estaban "Donkey Kong" (1981) y "Donkey Kong Junior" (1982), ambos de plataformas. De SEGA

estaban "After Burner" (1987) de combate aéreo y "Michael Jackson's Moonwalker" (1990) en colaboración con Triumph y el propio Michael Jackson, es el juego de acción oficial de la película homónima de 1988. De Taito estaban "Chase H.Q." (1988) de persecución policial y "Crime City" (1989) de acción. Finalmente, de Technōs Japan estaba "Double Dragon III: The Rosetta Stone" (1990) de acción. Por supuesto, en las tres sucursales no podía faltar el juego de mesa de hockey de aire fabricado por Dynamo, probablemente en los años 1980. Sin embargo, la compañía creadora de este juego fue Brunswick Billiards en 1969 y popularizado a partir de los años 1970. Otros juegos de arcadia o "maquinitas" que había en Universidad eran de unas cabinas blancas y pequeñas creadas por el mismo fabricante y tenían tanto de artes marciales como de carreras. Estaban junto a las lanchitas y nunca supe qué juegos eran porque no las jugué. Para finalizar, sí querías un globo, podías pedirlo en una máquina dispensadora en la que depositabas monedas no fichas. No recuerdo cuánto se tenía que depositar.

En la próxima entrega, recordaremos otro lugar que ha desaparecido para siempre, pero que sigue presente en nuestra memoria. Hasta entonces. ◦