

Prólogo

Por Daniel Acal, director de la revista *PlayManía*.



La década de 2000 a 2010 fue tremendamente especial para los videojuegos. Supuso la consolidación definitiva de la marca **Play Station**, que con PS2 no solo logró aguantar el tipo ante sus potentes competidoras, sino que, a la postre, logró coronarse como la consola más vendida de la historia (título que todavía ostenta). Tuvo enfrente a mi muy querida Dreamcast, el canto de cisne en lo que a *hardware* se refiere de **Sega**, que no pudo aguantar el tirón, lastrada por las malas decisiones del pasado. Vimos también el estreno del gigante **Microsoft** en el terreno de las consolas, que nos enseñaría cómo jugar a *shooters* modernos en consola con Halo, además de traernos su propia batería de clásicos: los *Forza*, *Fable*... **Nintendo** se apuntó a esta *guerra* con GameCube, otro consolón que nos dejó títulos irrepitibles como los *Metroid Prime*, *The Legend of Zelda: The Wind Waker*, *Eternal Darkness*... Fue una época que recuerdo con muchísimo cariño, ya que me incorporé a **la revista PlayManía** en abril de 2001, con lo que pude contemplar esta apasionante batalla en primera fila, compartiendo quiosco con otras revistas como **Hobby Consolas**, **Nintendo Acción**, o las **revistas oficiales de Dreamcast y de Play Station**, por citar algunas.

En esta década asistimos a una época irrepitible en lo que a consolas portátiles se refiere, primero con mi amada **Game Boy Advance** en todas sus versiones (mi favorita es la GBA SP AGS-101 y sigo defendiendo que es la mejor portátil de la historia) y después con esa bonita pugna que mantuvieron **PSP y Nintendo DS**, cada una fiel a un estilo. Si PSP trataba de llevar el concepto Play Station a una portátil (y no solo me refiero al catálogo de juegos, también en su vertiente multimedia con ese fallido experimento de películas en formato UMD), Nintendo DS acertó de pleno con su pantalla táctil y micrófono incluidos, pues lograron llegar a un público que no solían jugar a videojuegos (abuelos incluidos): con sus *Brain Training*, *Nintendogs*, toda la línea *Imagina Ser* y sus derivados... Títulos todos ellos muy alejados del jugador tradicional que, sin embargo, fueron todo un éxito de venta en aquellos años (nos gusten más o nos gusten menos).

En esta década también conocimos nuevas formas de jugar. La pantalla táctil de DS y sobre todo lo que vendría después con **Wii** son el mejor ejemplo de ello. Pero también empezamos a jugar con **nuestros teléfonos móviles**, un mercado que hoy en día está en lo más alto, hasta el punto de que parece difícil que vuelva ser viable una consola solo portátil. Y fue una época loquísima en lo que a **periféricos** se refiere. Muchos de ellos estaban enfocados al llamado «juego social». Antes de los 2000, nos juntábamos cuatro gatos en casa de alguien para compartir nuestra pasión por los videojuegos. Pero con estas consolas, ahora podíamos, además, montar verdaderas fiestas alrededor de ella. Fiestas en las que además podían participar gente que no estuviera muy familiarizada con los videojuegos. El ejemplo más evidente fue **Sing Star**, un verdadero fenómeno que dio lugar a incontables entregas, algunas de ellas exclusivas de países como Reino Unido (*Sing Star Bollywood*) o España (desde los de *La Edad de Oro del Pop Español* hasta el de *Miliki*). Además de los micrófonos de *Sing Star*, la cámara *Eye Toy* de Play Station nos permitía meternos en los juegos, con los *buzzers* organizamos concursos y montábamos verdaderos conciertos en nuestra casa, primero solo con guitarras y después también con batería en los *Guitar Hero* y *Rock Band*. También tuvimos mesa de mezclas con *DJ Hero* e incluso un mando de proporciones absurdas para pilotar mechas en *Steel Battalion*. A las compañías se les fue de las manos este fenómeno, llenando almacenes y tiendas por encima de sus posibilidades con enormes cajas que terminaron por ahogar este tipo de propuestas, seguramente ya para siempre.

Pero, sobre todo, en esta primera mitad de la década se dieron a conocer sagas tan importantes que aún perduran en nuestros días. Aquí comenzaron su andadura títulos como *Onimusha*, *Devil*

May Cry, Ratchet & Clank, God of War, Halo, Kingdom Hearts, Splinter's Cell... A todos ellos hay que sumarles secuelas de sagas ya consagradas, que lograron siempre mejorar lo presente, como los *Metal Gear Solid, Silent Hill, Gran Turismo, Final Fantasy...*, y sobre todo los GTA, que supusieron un antes y un después en las aventuras de acción, pero también en la industria del videojuego. Otros fenómenos que recuerdo con cariño de aquellos años fueron el auge de los juegos de *tuning* y carreras ilegales a partir de *Need for Speed Underground*, el *revival* de lo que se conocía en mis tiempos como *Pressing Catch* (aún era WWF y no WWE, con eso os lo digo todo), y la paliza que año tras año le daba PES a FIFA.

Pero iban pasando los años, y a medida que nos internábamos en la segunda mitad de esta década las cosas iban a cambiar con la llegada de la séptima generación de consolas. No solo FIFA le iba a remontar los partidos a PES, sino que Microsoft le iba a comer parte de la tostada a Sony con su Xbox 360. Y Nintendo se iba a desmarcar completamente de sus competidoras con Wii, una propuesta revolucionaria (como ya dejaba entrever su nombre en clave) que terminó siendo todo un éxito con más de 100 millones de consolas vendidas (Xbox 360 y PS3 no pasaron de los 90 millones).

Todas estas historias y muchas más nos las cuenta **Enrique Segura** en este libro imprescindible que tienes entre tus manos. Enrique, un auténtico erudito del medio con cinco libros ya a sus espaldas, vuelve a rodearse además de otros expertos en la materia, como **Ryuichi Nishizawa** (creador del mítico *Wonder Boy*) o conocidos periodistas que vivieron esta época en primera fila (como **Sonia Herranz, Marcos The Elf García, John Tones** o **Juan Xcast García**), que aportan sus valiosísimos puntos de vista. Ponte cómodo, amigo lector, y prepárate a viajar a un pasado no tan lejano, sin el que sería imposible comprender este presente y el futuro que nos aguarda.

• **Daniel Acal.**

Daniel Acal, grande entre los grandes (Kojima, izquierda. Seabass, derecha). ¡Qué gran honor tenerle en este libro!



Capítulo

Introducción: ¡Directos hacia el futuro!



Creo que definitivamente estás ante uno de los libros más engañosos que te puedas echar a la cara. ¿Por qué digo esto? Pues porque, si bien es cierto aquello de que no se debe juzgar un libro por la portada, no es menos cierto que tampoco debes juzgar el contenido de un libro por su título. *2000-2010, la gran década de Xbox y PlayStation* me pareció en su momento un buen título para este tercer volumen de la colección de libros que recorre la historia de los videojuegos por décadas, pero debo ser honesto (con vosotros siempre lo soy) y lo cierto es que, una vez que terminé de escribirlo (lo último que escribo siempre es la introducción, soy así de raro), me di cuenta de dos cosas importantes que me apunté para explicarlas un poco mejor en la introducción y que así quedara todo un poco más claro para ti, querido lector, que te dispones a zambullirte en las páginas de este tocho lleno de nostalgia.

La primera de esas dos cosas que me parece importante aclarar es que el título del libro hace honor a la verdad tan solo en parte, y que de paso comete una injusticia importante con Nintendo (que por supuesto no fue intencionada) que posteriormente he intentado compensar dedicándole a la gran N nada más y nada menos que cuatro de los veinte capítulos que componen el libro. Eso de que la década del 2000 al 2010 fue *la gran década de Xbox y PlayStation* (entendiéndose ambos nombres como marcas de productos genéricos) es cierto, claro que sí, pero también es cierto (y el título del libro no lo refleja) que Nintendo fue, muy posiblemente, el verdadero ganador de esta década si nos fijamos en las cifras de ventas y los fríos datos estadísticos que los que ya lleváis un tiempo conmigo sabéis perfectamente cómo detesto profundamente. Una vez aclarado esto (y que conste que no soy *fanboy* de nadie ni tampoco *hater* de nadie, ¡qué estupidez, a mi edad!), debo decir que los amantes de Sony, de Microsoft, de Nintendo y (más importante aún) los verdaderos amantes de los videojuegos en general se van a encontrar muy a gusto con este tercer volumen de las décadas porque aquí cabe absolutamente todo. Te vas a encontrar con la historia de tus consolas y sistemas favoritos del 2000 al 2010 (y otros más), una selección de algunos de los mejores juegos para cada una de las consolas que pegaron fuerte en aquella época (se admiten críticas debido a lo difícil que me ha resultado tener que escoger tan solo unos pocos de entre tantísimos títulos) y entrevistas con personas entrañables que redondean y bordan cada capítulo aportando su granito de arena, su simpatía, su conocimiento y su factor humano.

Sam Fisher y todos los grandes personajes de la década del 2000 están en este libro... ¡No falta ninguno!



Quiero decirles también a los que no son muy amigos de las entrevistas que aparecen en mis libros que, aunque no lo parezca, dejar hablar a los entrevistados y dejarles abrir su mente y su corazón al lector es una parte tan importante e interesante (o más aún) que lo que yo mismo pueda ser capaz de aportar. Si entre los invitados a esas entrevistas tenemos en cuenta que tenemos a gente como **Ryuichi Nishizawa** (creador del mítico Wonder Boy), **Sonia Herranz** (directora de la revista *Hobby Consolas*), **Daniel Acal** (director de la revista *PlayManía*), a todo el equipo de **A Link to the Podcast** y de **ILT Juegos**, los dos mejores *podcasts* de habla hispana sobre videojuegos (que me perdonen los demás), o invitados como **Marcos The Elf García**, **John Tones** o **Juan Xcast García**, autores de algunas de las mejores páginas que se hayan escrito en español sobre videojuegos, yo diría que estas entrevistas no solo merecen mucho la pena, sino que además aportan a este libro un valor incalculable. Reunirles a todos (y todas, porque también hay varias chicas geniales... ¡y vaya chicas!) no ha sido fácil, como tampoco lo ha sido encontrar un tono coherente y conciliador para unificar y tratar de contar todo lo que pasó en una década tan prolífica y maravillosa como la del 2000 al 2010, que nos llevó de la mano hasta un nuevo milenio.

Antes os decía que este libro es engañoso por dos motivos, el primero está relacionado con su título y creo que ya lo he explicado un poco mejor, y el segundo os lo voy a contar ahora mismo. A ver cómo os lo digo... La obra que sostienes entre tus manos es posiblemente (a pesar de lo que pueda parecer, y a pesar de la década a la que rinde homenaje) el libro de los tres de las décadas que han aparecido hasta la fecha que más contenido retro tiene. Y con diferencia. ¿Cómo es esto posible? Al fin y al cabo un libro que cubre la década que va del 2000 al 2010 debería hablar principalmente de juegos nuevos y de franquicias del nuevo milenio, que poco o nada tienen que ver con los grandes mitos de los 80 y los 90, ¿verdad? Craso error. Si estabas pensando eso no puedes estar más equivocado. Leyendo este libro descubrirás (o recordarás, porque seguro que en el fondo ya lo sabías) que la década del 2000 fue la década en la que se empezó a hablar del retro, se acuñó el término y surgieron las primeras grandes asociaciones de aficionados a sistemas antiguos y de la retroinformática. Fue también la gran década del resurgimiento de los grandes clásicos y el regreso por la puerta grande de mitos de los 80 y los 90, que volvían con más fuerza que nunca para demostrar que seguían muy vivos y que la industria del videojuego estaba (y siempre estará) en deuda con su glorioso pasado, del que sigue viviendo y bebiendo en la actualidad. Y de esa actualidad ya hablaremos algún día en otro libro. Pero no tengas prisas que para eso aún queda mucho. Disfruta de este tercer volumen de la colección, querido amigo o amiga, porque quizá sea el último. Me gusta la idea de dejar cerrada esta trilogía de libros con esta década del 2000, por varios motivos: porque son números redondos, porque el concepto de trilogía es algo que me encanta y porque, debido al contenido de este tercer volumen y por las conexiones que establece con las dos décadas anteriores, creo honestamente que sería el punto final perfecto para esta colección. ¿Significa esto que nos quedaremos sin un libro que nos cuente lo que pasó del 2010 al 2020? Y más allá de eso, suponiendo que aún estemos aquí para entonces, ¿habrá algún día un libro sobre la década del 2020 al 2030? Quién sabe... El corazón me dice que sí, pero el sentido común (que paradójicamente suele ser el menos común de los sentidos) me dice que todo eso es otra cosa. Todo eso es otra historia distinta, y el corazón también coincide con mi sentido común al decirme que esas décadas son igualmente dignas pero hay que darles de comer aparte. Seguro que vosotros me entendéis y hasta donde no llegan mis palabras seguro que sabrá llegar vuestro entendimiento y vuestra complicidad conmigo, por las que aprovecho para daros las gracias encarecidamente y de todo corazón. Gracias por acompañarme durante todos estos años y durante todas estas páginas, de verdad que todo eso no está pagado con dinero ni prácticamente con nada de este mundo.



Enrique Segura siempre está trabajando en futuros libros... ¡No te los pierdas!

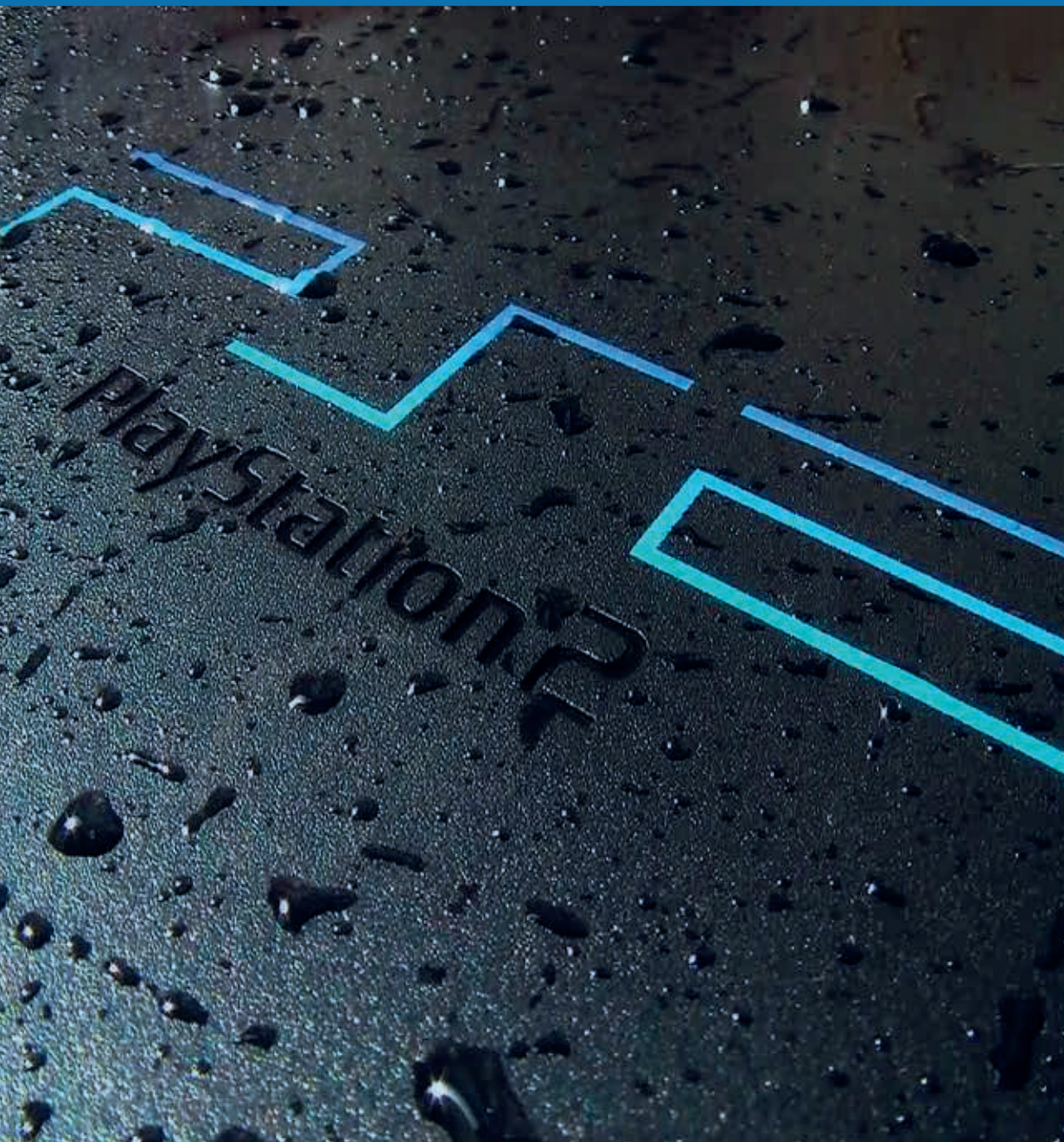
Por supuesto nos veremos en otros libros, en otras historias y en otros proyectos, pero la historia de los videojuegos que me propuse contar hace mucho tiempo termina de algún modo con este libro que estás a punto de leer. **2000-2010, la gran década de Xbox y PlayStation** es un gran libro que hace justicia a una gran década para los amantes de los videojuegos. Me vais a perdonar la inmodestia (no lo es aunque lo parezca), y por favor permitidme que finalice esta introducción diciendo que este es mi volumen favorito de la colección, y no es por casualidad ni es porque os esté intentando vender nada. Este libro cubre la década en la que pude dedicarle más horas a esta maravillosa afición que nos une debido a mis circunstancias personales de por aquel entonces y a la etapa de mi vida que abarca. Coincide con una etapa fascinante de mi vida que nunca olvidaré, y que espero y deseo que fuera al menos la mitad de buena y de feliz para todos vosotros y vosotras de lo que fue para mí.

Disfrad de este tercer gran viaje por el tiempo que una vez más os agradezco que hagáis en mi compañía. Abrochaos bien el cinturón y preparaos para un viaje alucinante... No me hago responsable de que os entren ganas de bajaros de nuestra particular máquina del tiempo y queráis quedaros allí. Tampoco os puedo culpar por ello, después de todo yo me quedé a vivir en el pasado para siempre y os aseguro que allí se vive muy feliz.

Enrique Segura Alcalde

Capítulo 2

Play Station 2, la consola más vendida de la historia.



Los que tuvisteis la amabilidad de acompañarnos durante el viaje a través del tiempo que hicimos en el volumen anterior de esta obra, seguramente recordaréis que ya incluimos un capítulo en el que hablábamos de cómo Play Station 2 ya asomaba por el horizonte a finales de la década de los noventa. Sin embargo, y a pesar de contar con la presencia de nuestro amigo **David Martínez** de *Hobby Consolas* en aquel capítulo, hay que reconocer que solo se trató de un aperitivo de lo que me estaba reservando para este libro que ahora tienes entre tus manos. No podía ser de otra manera: Play Station 2 marca de forma muy clara el cambio de década y de milenio, y si ya en los noventa Sony sentó firmemente las bases del gran éxito que cosechara posteriormente con la marca Play Station, no fue hasta bien entrada la década del 2000 cuando logró bordar su maniobra empresarial coronando con un éxito sin precedentes sus esfuerzos. Muy pocas máquinas han conseguido emular los logros y las cifras de Play Station 2.

Sinceramente creo que pocas máquinas han cambiado de forma tan significativa el rumbo de la historia de los videojuegos como lo hizo en su momento la Play Station 2. El título de este capítulo ya lo dice todo: no es la consola más vendida de la historia por casualidad: casi 160 millones de consolas vendidas en todo el mundo no es algo que suceda con frecuencia, y a ello contribuyeron diversos factores que intentaremos explicar a continuación. Lo primero que debemos entender acerca de la segunda gran máquina fabricada por Sony es que supuso un salto cualitativo sin parangón dentro de la industria. Hoy día estamos acostumbrados a ver cómo se suceden en rápida progresión las distintas generaciones de consolas, cada vez más potentes y con mejores prestaciones, pero, mirando atrás y centrando nuestra atención al cambio de milenio y al inicio de la década del 2000, nos daremos cuenta de que el salto del CD al DVD (y por extensión también del VHS al DVD si nos atenemos a los estándares de formatos de reproducción de películas de vídeo) fue inmenso.

Pasar de una Play Station a una Play Station 2 en su día no tuvo nada que ver con los tibios relevos generacionales a los que estamos acostumbrados en la actualidad. Y es que cuando decimos que el salto de calidad entre una y otra máquina fue enorme nos referimos a que efectivamente se produjo un cambio tan solo comparable con el que se sucede entre el día y la noche.

Muchos fuimos los que hicimos de la Play Station 2 nuestro primer reproductor de DVD, y con la compra de aquella primera PS2 vinieron inmediatamente después toda una ristra de películas en DVD que poco a poco y de manera poco sutil fueron sustituyendo a nuestra vieja y querida colección de películas en formato VHS. Apenas queda gente que aún conserve sus películas favoritas en VHS, y gran parte de este proceso de transición y sustitución se debió a la entrada en nuestros hogares de nuestra primera Play Station 2. Y digo bien primera, porque, atención a esto, otro dato anecdótico que de paso viene a explicar muy bien el aplastante éxito de ventas que cosechó esta máquina en su momento es que la gran mayoría de usuarios de Play Station 2 tuvieron de media unas dos o tres unidades durante su largo y fértil período de vida comercial. Seguro que esto que estoy diciendo ahora mismo no te pillará de sorpresa, porque muy posiblemente tú mismo fuiste un buen ejemplo de ello, y es que la cantidad de horas de juego y de reproducción de discos DVD que aquellos primeros modelos FAT de Play Station 2 acumularon a sus castigadas espaldas excedía con mucho lo que cualquier consola media era capaz de soportar, lo que hizo necesario (a veces porque no quedaba otra y a veces por puro capricho) pasar por caja varias veces para hacerse con ese nuevo modelo de Play Station 2, que de nuevo devolvía a la vida

nuestra creciente colección de jugazos y de películas en DVD. Digámoslo claro: tener una Play Station 2 en aquellos días era como tener un todo en uno que te abría las puertas de la felicidad más absoluta: tenías la consola más potente del momento (ya hablaremos de la Xbox original en el siguiente capítulo), un catálogo inmenso que no dejaba de crecer y que no daba muestras de cansancio (se prolongó durante nada más y nada menos que 14 años de forma oficial, y es que 14 años sacando juegos para una misma consola es un récord que pocas veces se ha igualado), tenías un vídeo reproductor DVD por un precio muy asequible (la mayoría de los vídeos DVD de aquellos años costaban lo mismo o incluso más que una consola Play Station 2) y para colmo era retrocompatible con todo el catálogo de la anterior Play Station, otro factor decisivo que a veces suele pasar desapercibido y que también explica en gran medida el tremendo éxito de esta consola.

Por cierto, y en mi humilde opinión, el diseño del modelo original de lanzamiento del año 2000 se trató de uno de los más elegantes y sobrios que se hayan visto en la historia de las consolas domésticas, de lejos y con diferencia. Ese color negro y ese diseño minimalista pero perfecto dejaban pocas dudas al respecto de sus intenciones: era evidente que se trataba de un producto maduro y serio dirigido a un público adulto que también había madurado con la generación anterior, y que abrazaba gustosamente el relevo generacional dando la bienvenida a las segundas, terceras y cuartas partes de aquellos grandes juegos que nos abrieron los ojos a nuevos mundos durante la segunda mitad de la década anterior, en la que la primera Play Station reinó prácticamente en solitario con asombrosa facilidad.

Play Station 2 se presentó al público el 4 de marzo del 2000 en Japón, su país de origen, para dar posteriormente el salto a Estados Unidos el 26 de octubre de ese mismo año y aparecer poco después, el 24 de noviembre, en el continente europeo. No dejó a nadie indiferente, y pronto ocupó un lugar de privilegio en la gran mayoría de los hogares de las familias medias. Tuvo dos revisiones posteriores, si bien una de ellas se podría considerar como un producto diferente como ahora veremos: en 2003 Sony saca en exclusiva para el mercado japonés la PSX (seguro que este nombre os suena, y es que aún somos muchos los que lo usamos para referirnos a la primera Play Station), un modelo especial de Play Station 2 capaz de grabar en soporte DVD y que era compatible tanto con los juegos de PS2 como con los de la Play Station de 32 bits. No tuvo el éxito esperado

Tras 14 años recibiendo juegos, una cosa está clara: el catálogo de PS2 es BRUTAL.



y debido a ello no se vendió fuera de Japón. Sí que lo hizo (y muy bien, por cierto) el siguiente modelo de Play Station 2: la Play Station 2 Slim fue lanzada en septiembre de 2004 para tomar el relevo del modelo original, y acabó por convertirse poco a poco en el estándar de PS2 que aún hoy día muchos conservan y recuerdan con cariño. Es bastante más pequeña que el modelo original de 2000, aunque conserva prácticamente idénticas sus mismas funciones. Eso sí, si tenías interés en usar un disco duro oficial de Sony con este modelo de la consola mejor olvidarlo: no tenía la bahía de expansión necesaria para conectarle este útil periférico. En general el modelo original era bastante más robusto y duradero, y debido a los diversos fallos de calentamiento de la consola y ciertos fallos en la emulación de juegos de la Play Station original (e incluso de la propia PS2) que presentaba el modelo Slim (especialmente dependiendo de ciertos modelos específicos), Sony fue sacando a la venta de manera progresiva sucesivas versiones que solucionaban en parte algunos de estos fallos. Es curioso que en algunos países la última de estas revisiones aún se conoce como Super Slim, ya que es el modelo fabricado a partir de 2008 y el que menos peso tiene.

Sea cual sea su versión o su modelo, el éxito cosechado bajo el nombre de Play Station 2 es incuestionable. Es la única consola de la sexta generación que fue capaz de seguir con fuerza y con vida suficiente como para llegar a competir incluso con consolas de la octava generación, y por fin en 2013 Sony decide poner punto final a su fabricación, dejando atrás un larguísimo período de casi 14 años de vida útil que no ha vuelto a repetirse (ni honestamente creo que vuelva a hacerlo). Bajo todos los estándares posibles y analizables, el triunfo de Play Station 2 durante esta década resulta más que indudable.

Como vemos sobran los argumentos para entender el porqué de ese título que da nombre al presente capítulo, y es que si algo le sobra a la Play Station 2, además de buenos juegos, son razones para justificar su éxito. A veces se sigue hablando (yo mismo sin ir más lejos) de la mala suerte que tuvo SEGA con Dreamcast, una máquina brutal y potente que en teoría competía en la misma liga que Play Station 2, pero lo cierto es que Sony se llevó de calle la victoria de la sexta generación de consolas por méritos propios. No lo hizo bien con Play Station 2, lo hizo sencilla y llanamente sensacional. Dotó a su gran consola estrella durante toda esta década de una pléyade de periféricos, desde mandos inalámbricos hasta micrófonos, guitarras, baterías, cámaras Eye Toy, disco duro, tarjetas de memoria y un largo etcétera que llega a resultar mareante. Sigue siendo la consola más vendida de la historia (aunque lógicamente este dato acabará quedando obsoleto con el paso de los años, quién sabe si incluso ya lo haya hecho para cuando estés leyendo estas líneas), pero ante todo y sobre todas las cosas Play Station 2 será recordada por su inmenso y potente catálogo de juegos (casi 4000 títulos, teniendo en cuenta los lanzamientos de todas las regiones y zonas, remasterizaciones, recopilaciones y juegos exclusivos de algunos países, ahí es nada), solamente igualado de cerca por la primera Play Station (unos 2500 juegos), a los que por supuesto queremos rendirles un merecido tributo en las páginas de este capítulo y de los que te vamos a hablar a continuación. Después de todo si has comprado este libro es principalmente porque te interesan los juegos, no solo las anécdotas, las cifras y un poco de historia.

De todo este inmenso catálogo que arrancó en el año 2000 (*Street Fighter EX3* fue su primer juego, un comienzo poco prometedor pero que ya apuntaba maneras) y que se prolongó como ya hemos dicho hasta 2014 (*FIFA 14* y *Pro Evolution Soccer 2014* fueron los dos últimos juegos que salieron para PS2 de manera oficial), nos encontramos por el camino con auténticos bombazos y

leyendas de la industria de las que ahora te hablaremos. Elaborar una lista o una selección con tan solo veinte juegos de entre un catálogo tan bestial como el de Play Station 2 resulta imposible además de injusto, pero el espacio manda y por cuestiones evidentes hemos querido rendir un merecido homenaje a veinte joyas que jamás nos perdonaríamos dejar fuera de estas páginas. Qué menos que veinte, que por supuesto podrían ser treinta, cuarenta o doscientos. Play Station 2 tiene un tremendo y extenso catálogo plagado de joyas infravaloradas, que sumadas a los grandes peces gordos que ya todos conocemos, conforman una colección de videojuegos asombrosos y llenos de posibilidades. Por eso entre estos veinte juegos que te presentamos a continuación quizá encuentres algunos que no suelen figurar en ninguna lista de favoritos de Play Station 2 que se precie, pero eso forma parte del encanto único de la Play Station 2: hasta sus juegos *menores* escondían un potencial tremendo que poco o nada tenían que envidiarle a las joyas de la corona que todo el mundo conoce.

GTA: SAN ANDREAS

La verdadera revolución comenzó en 2001 con *GTA III*, pero tuvimos que esperar hasta 2004 para contemplar ensimismados la salida de *GTA San Andreas*, el que sigue siendo (para muchos) el mejor GTA de la historia, y de lejos el mejor para la Play Station 2, con permiso de su ilustre antecesor *Vice City*. Piensa en lo que te apetezca hacer con tu personaje en medio de un mapeado inmenso y casi con toda probabilidad será posible hacerlo en este juego. La imaginación es el límite: guerras de bandas, atracos, prostitución, robos de automóviles, persecuciones y todo tipo de fechorías callejeras al servicio de tu imaginación y el poderío técnico de una Play Station 2 que nunca dejó el listón técnico tan alto como con esta obra maestra del videojuego. Dilemas morales y éticos a un lado (desde luego su argumento no lo hace apto para cualquier jugador, especialmente para los menores de edad), lo cierto es que estamos ante un mito de los videojuegos por méritos propios, no es grande, es inmenso. Tienes a tu disposición tres ciudades, Los Santos (Los Ángeles), San Fierro (San Francisco) y Las Venturas (Las Vegas) para sembrar el caos y convertirte en el rey de la calle haciendo lo que te dé la gana. No obstante no será tan fácil subir en el escalafón de las bandas callejeras y la mafia local, aquí hay que sudar la camiseta resolviendo todo tipo de misiones principales y secundarias, que entre otras cosas te tendrán entretenido durante más horas de las que tu mente podrá soportar sin descansar lo suficiente. No podrás dejar de jugarlo

Possiblemente la entrega de GTA más mítica y emblemática de toda la saga. Inolvidable.



y de volver a él una y otra vez descubriendo cosas nuevas e intentando otras tantas locuras que no se te ocurrieron la última vez que lo jugaste. Es tan grande como tú quieras que lo sea, porque lo mejor de *San Andreas* es que no hay una única forma de hacer las cosas. Intenta lo que quieras que posiblemente tendrá alguna respuesta ingeniosa por parte del juego. Vino para redefinir el concepto de sandbox y se quedó con nosotros para siempre. Si no pillas la gracia cuando escuchas eso de «eres más inútil que los semáforos del GTA» es que no has jugado nunca a esta maravilla, y lo que es peor, no tienes sentido del humor.

METAL GEAR SOLID 3: SNAKE EATER

Si algo quedó bien claro en 2002 con la salida del genial pero incomprendido *Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty*, era que los fans echaban de menos a Snake, el ilustre protagonista de la primera parte que nos dejó boquiabiertos en la generación anterior con la primera Play Station. A pesar de ser un gran juego (con luces y sombras, todo hay que decirlo: el argumento era demasiado enrevesado y para colmo el protagonista de más de la mitad del juego era Raiden, el joven sustituto de Snake), *Metal Gear Solid 2* se vio empujado a la enorme sombra de *Metal Gear Solid 3: Snake Eater*, uno de los juegos más apreciados por los fans de la franquicia y todo un prodigio técnico para nuestra querida 128 bits de Sony. Supervivencia extrema elevada al máximo exponente y un protagonista (esta vez sí) que dejaba contentos a los fans de Snake porque, aunque no era el mismo personaje (y para evitar spoilers a quienes aún no lo hayáis jugado) diremos que a efectos prácticos y estéticos sí que lo era. La filosofía de atacar y esconderse entre las sombras llevada a sus máximas consecuencias. Una auténtica virguería de juego lo mires por donde lo mires que te hará emocionarte una y otra vez y al que necesitas volver de vez en cuando. Es tan capaz de hacerte sonreír con sus guiños de complicidad a los juegos anteriores de la saga como de hacerte llorar de emoción con algunos de los momentos más épicos y emocionantes que se han visto en un videojuego. Obra maestra absoluta que puso el listón muy alto. Quizá demasiado.

El concepto de la infiltración y la supervivencia llevados hasta nuevos horizontes de grandeza.



GOD OF WAR



Con Kratos llegó una auténtica revolución y un asalto épico a tus sentidos.

De acuerdo, la segunda parte era más grande y mejor, pero es innegable que *God of War* marca un punto de no retorno en la historia de los videojuegos difícil de igualar. Después de todo esta primera entrega de 2005 es tan redonda y absolutamente perfecta que pocas pegadas se le pueden poner, y aún más difícil resulta discutir su inclusión en esta lista. También está en el Hall of Fame entre los mejores de toda la década (al que puedes acceder directamente si te vas al capítulo 20, pero hazme caso y no tengas prisa en llegar). Sin embargo, jamás me perdonaría no incluirlo en esta selección de veinte juegos imprescindibles para PlayStation 2. La primera aparición de Kratos (un personaje redondo que no deja de evolucionar y de crecer con nuevas facetas y atributos a lo largo de la aventura) no dejó indiferente a nadie, hasta tal punto que ya se encuentra en el Olimpo de los mitos de la historia de los videojuegos junto a leyendas de la talla de Pac-Man, Mario o Sonic, a pesar de llegar mucho más tarde que los anteriores. La grandeza de *God of War* es incuestionable, todo es exuberante en este juego, que fue concebido expresamente para impactar al jugador desde el minuto uno. La escena cinemática de introducción ya nos deja bien claro que estamos ante una superproducción que poco o nada tiene que ver con el típico videojuego medio de usar y tirar: esto son palabras mayores. Enemigos de final de fase que no caben en la pantalla, acción sin pausa, fases de exploración mezcladas en su justa medida con plataformas, *quick time events* para poner a prueba tus reflejos y un halo de grandiosidad que no decae en ningún momento. No hay duda: sus secuelas lo habrán igualado e incluso superado, pero una PlayStation 2 difícilmente podía dar más de sí. Es un 10 en todo, llevo años buscándole defectos y no acabo de encontrarle ninguno. Vete al capítulo 20 para leer más sobre esta joya impecable.

KINGDOM HEARTS

¿Puede haber algo que nos vuelva más locos a los fanáticos de la fantasía y la ficción que ver algunos de nuestros personajes favoritos de franquicias y mundos diferentes unidos en una única aventura? Square y Disney (sobre todo esta última) ya sabían la respuesta a esta pregunta cuando en 2002 decidieron fusionar los universos de sus franquicias más representativas para ofrecernos esta maravilla de jugabilidad y fantasía épica, en la que tanto los amantes del universo *Final Fantasy* como los entusiastas del inmenso mundo en expansión de Disney encontrarán excusas

de sobra para sentirse como en casa. *Kingdom Hearts* tiene lo mejor del rol con lo mejor de los juegos de acción y de exploración de mundos fantásticos repletos de personajes entrañables con los que todos hemos crecido y soñado tantas veces. En 2006, con la PlayStation 2 ya entrando en la recta final de su glorioso ciclo de vida, aún recibimos la gran sorpresa de su enorme secuela, *Kingdom Hearts II*, que hizo aún más grande lo que en su primera entrega ya era de por sí enorme. Más personajes (incluyendo un nuevo protagonista), nuevos mundos, nuevas licencias cinematográficas *made in Disney* y nuevas invocaciones, ataques y efectos de todo tipo convertían a *Kingdom Hearts II* en una ampliación necesaria y muy esperada de lo que ya en 2002 nos dejó a todos boquiabiertos. Los sueños a veces se hacen realidad, y sobre todo para los que amamos los *crossovers* (no te pierdas el capítulo 16 si es tu caso), algo muy típico de esta década, este nuevo concepto de fusión de franquicias y universos vino a hacer realidad no uno sino muchos de nuestros más locos sueños de la infancia y la juventud.

Lo mejor de Disney y lo mejor de Square mano a mano. ¡Un crossover de leyenda!



TRILOGÍA DEVIL MAY CRY

Para ser una beta descartada de *Resident Evil 4* las cosas no le han ido nada mal a esta saga. Lo que en un principio era un prototipo de lo que más tarde sería la cuarta entrega de *Resident Evil* acabó convirtiéndose en una prolífica franquicia con carácter, personalidad y alma propia. Dante, nuestro mítico protagonista medio humano y medio demonio (pero con buen corazón, eso sí) supo meternos a todos en el bolsillo con su aplastante carisma y con la primera entrega de una trilogía que en PlayStation 2 está entre lo mejor que se hizo para dicha consola. Una ambientación gótica y siniestra que le va como un guante y una jugabilidad frenética y a prueba de bombas dieron forma a una nueva revisión del concepto de *hack 'n slash* tradicional aderezado con toques salvajes (y muy convenientes) de *shooter* (es toda una gozada darle gusto al gatillo de esa manera), todo ello mezclado (pero no agitado) con elementos de exploración y aventura que realmente contribuyeron a crear algo nuevo y muy grande. Tras una primera entrega rompedora y revolucionaria, llegó una secuela quizá algo más floja (pero más larga, ocupaba dos discos) y bastante más fácil (se echaban de menos los exigentes combates contra los jefes finales de fase de la difícil primera entrega). A pesar de ser un gran juego, nos dejó con ganas de más. En 2005 pusieron punto final a la trilogía de Dante en PS2 con una obra de arte de esas que venden consolas por sí solas: *Devil May Cry 3, Dante's Awakening* nos devolvió al comienzo de la historia en una suerte de precuela argumental en la que crecía de forma

espectacular el carisma y la imagen de Vergil, el hermano malvado de Dante a quien poco faltó para acabar robándole el protagonismo. En cualquier caso, una trilogía que no debe faltar en tu colección de imprescindibles para la PlayStation 2.

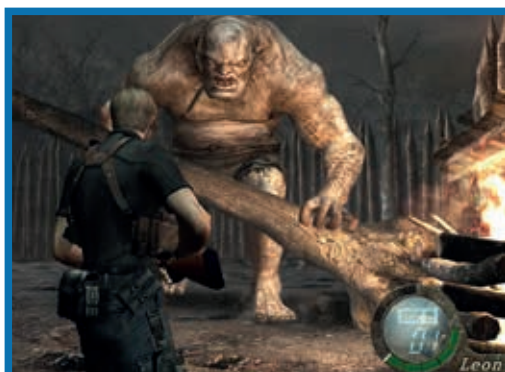
Como era tan difícil elegir sólo uno, nos quedamos con la trilogía entera...



RESIDENT EVIL 4

Si en el anterior volumen de esta colección de libros sobre las décadas os hablábamos en detalle de hasta un total de tres de las entregas de la saga Resident Evil más interesantes y curiosas, en este no nos vamos a quedar atrás. Hace aproximadamente un año os decíamos en las páginas del segundo volumen de esta obra que *Resident Evil Code Veronica* fue muy posiblemente el último gran Resident Evil al estilo clásico, si bien aún nos quedaba el canto del cisne reservado para otro momento, y ese momento es ahora. Hoy traemos a la palestra al magnífico y popular *Resident Evil 4*, el que se disputa junto con *Code Veronica* el título del Resident Evil más querido por los fans, dejando a un lado las entregas de 32 bits que lógicamente y por cuestiones técnicas compiten en otra liga diferente. Intentemos dilucidar por qué *Resident Evil 4* es tan bueno y tratemos de dar con las claves que hacen que siga estando más de moda que nunca (en parte debido a sus constantes revisiones y remasterizaciones). Lo primero que llama poderosamente

Años después seguimos preguntándonos cómo lo hicieron para meter todo esto en una PS2...

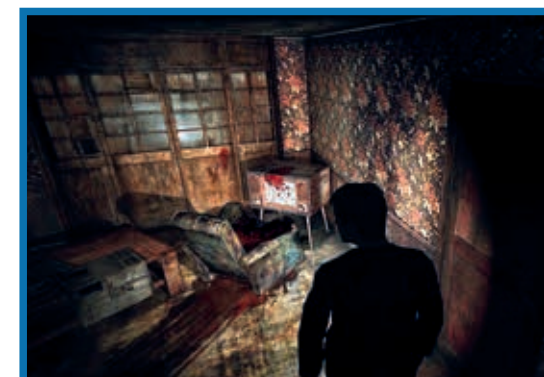


la atención al jugar a *Resident Evil 4* es que estamos ante un juego que desde el punto de vista técnico sirve de puente entre dos generaciones, tiene lo mejor del sabor retro de las entregas anteriores de la saga, pero al mismo tiempo y ya desde los primeros compases en esa magnífica fase de introducción en el bosque te hace darte cuenta de que estás ante algo realmente grande. Sus potentes y preciosistas gráficos (increíbles para ser una PlayStation 2, a pesar de cierto efecto un tanto incómodo aunque necesario desde el punto de vista técnico que hace que todo parezca estar envuelto en la niebla) nos sumergen en una historia digna de película. La banda sonora es angustiosa, tenebrosa, épica cuando necesita serlo y dinámica cuando las situaciones lo requieren, ajustándose como un guante al ritmo narrativo, quizá uno de los mayores aciertos de este grandísimo título. Da exactamente igual en qué consola o a qué versión estés jugando (hasta la versión para teléfonos móviles conservaba ese espíritu de película de intriga), todas son excelentes, pero no cabe duda de que la versión para PlayStation 2 fue todo un portento y un prodigio técnico que para colmo ampliaba con todo tipo de extras lo ya ofrecido en su versión nativa para Game Cube.

SILENT HILL 2

En el anterior volumen de esta colección de las décadas le dedicamos no pocas páginas a hablar de *Silent Hill*, posiblemente uno de los referentes más notables e incuestionables tanto del *survival horror* como de toda la década de los noventa en general y sobre todo de la primera PlayStation. Como era de esperar, en Konami no tardaron mucho en darse cuenta de que aquí había un auténtico filón y que, habida cuenta del tremendo éxito de su primera entrega, la saga *Silent Hill* debía continuar, esta vez aprovechando al máximo las nuevas y potentes capacidades de la por aquel entonces flamante nueva consola de Sony, consola de la que tuvo el honor de ser uno de sus primeros grandes juegos. *Silent Hill 2* es mucho más macabro que su primera parte. Evidentemente no es un juego para todos los públicos (mucho menos para niños) y tiene la extraña capacidad de hacerte pasarlo bien mientras lo pasas mal: los que habéis entendido esta frase sin duda le dedicasteis bastantes horas en su día. Entre toda la espantosa galería de horrores que *Silent Hill 2* nos dejó grabadas a fuego lento en la memoria, permanece entre las tinieblas la imponente figura de Pyramid Head, uno de los personajes más terroríficos y enfermos jamás creados para un videojuego de terror. Para los amantes de los *survival horror* dotados de un alto componente de rejugabilidad era sencillamente perfecto: en función de las decisiones que tomabas a lo largo de la aventura podías desbloquear hasta seis finales diferentes.

Silent Hill 2 fue uno de los primeros juegos para PS2 que marcaron una gran diferencia...



GRAN TURISMO 4

Hubo que esperar nada más y nada menos que cinco años hasta que en 2005 (con PlayStation 2 ya en su apogeo) Poliphony Digital nos trajera la mejor entrega de *Gran Turismo* jamás creada hasta esa fecha: *Gran Turismo 4* (tras un prometedor prólogo que llegó bastante tiempo antes) era un juego literalmente infinito, enorme, inabarcable y brutal bajo cualquier estándar que se te ocurra. Más de 700 coches, casi 100 escuderías y fabricantes, y un espectro amplísimo que cubre desde coches antiguos que son auténticas reliquias hasta prototipos ultramodernos que se desenvuelven y corren a las mil maravillas por escenarios y localizaciones tan dispares como Nueva York o Hong Kong. Y así hasta un total de 50 circuitos perfectamente recreados y por los que da auténtico gusto echar carreras. *Gran Turismo 4* pulveriza todas las expectativas que puedas tener al respecto de una consola de 128 bits y te hará dudar de los límites tecnológicos y de las capacidades que esta consola era capaz de alcanzar. Era tan enorme que no cabía en un disco DVD de una sola capa, lo que le puso las cosas difíciles a los piratas de la época, que se las vieron y se las desearon para comprimir toda aquella enormidad de juego en un disco normal. Sigue siendo una maravilla y un auténtico prodigio de los juegos de conducción con componente arcade, tan solo superado por entregas posteriores para consolas mucho más potentes y recientes, obviamente.

Gran Turismo 4, una auténtica burrada de juego que arañó el techo técnico de nuestra PS2.



PRO EVOLUTION SOCCER 6

Todos recordamos la época en la que el *Pro Evolution* aún le ganaba el partido por goleada al *FIFA*, una época que estaba perfectamente representada y enmarcada por la primera mitad de esta década del 2000, y que muy posiblemente alcanzó su cima con esta entrega: *Pro Evolution Soccer 6* es quizá el mejor de la franquicia, por varios factores que confluyeron en el tiempo y que podríamos resumir diciendo que PlayStation 2 se encontraba en su apogeo, Konami le tenía el truco cogido a la saga tras haber experimentado en entregas anteriores hasta encontrar el equilibrio perfecto entre simulación, arcade y jugabilidad absolutamente depurada y por último, pero no menos importante, la comunidad de fans de PES había ido creciendo de manera exponencial durante los años previos hasta alcanzar su máximo punto de ebullición coincidiendo con la aparición de este *Pro Evolution 6*, lo que hizo posible disfrutar enormemente de esta entrega, la última numerada y que poco después tuvo su continuación con las consabidas entregas anuales que llevaban el año

en curso en su título. Cuando alguien te diga que la saga *Pro Evolution* ha muerto, recuérdale que hubo un tiempo (no tan lejano) en el que PES era el rey indiscutible... PlayStation 2 tuvo la suerte y el honor de llevarse las mejores entregas de la franquicia. Todo lo que vino después no fue malo, pero sencillamente no estaba a la altura de su glorioso pasado.

PES 6, posiblemente la mejor entrega de la franquicia para PlayStation.

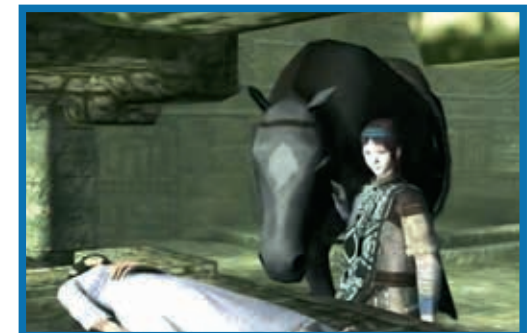
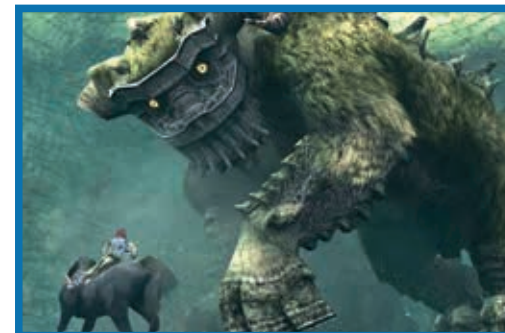


SHADOW OF THE COLOSSUS

Calificar a *Shadow of the Colossus* como obra maestra se quedaría corto. Muy corto, en realidad. Recuerdo perfectamente que mi arrogancia de aquellos tiempos (2006) me hizo aproximarme a este juego con recelo y desconfianza: sencillamente tiendo a desconfiar de algo que todo el mundo califica como obra maestra, es un gran defecto que tengo. Sin embargo, y para mi creciente sorpresa, descubrí al jugarlo que no me quedaba otra que rendirme incondicionalmente ante su grandeza incontestable.

Efectivamente jugar a *Shadow of the Colossus* es una experiencia difícilmente expresable o definible con palabras. Todo es enorme en esta obra superlativa, desde el tamaño de los 16 gigantes a los que debemos derrotar a base de escalar por sus inmensos cuerpos hasta encontrar sus puntos débiles y acuchillarles sin piedad, hasta el preciosismo gráfico del juego, la enormidad de sus escenarios o el dominio absoluto de la capacidad técnica de la consola que este juego explota como muy pocos pudieron o supieron hacer. Sí, básicamente es un juego en el que lo

Un juego más grande que la propia vida y que no deja de crecer con el paso del tiempo.



único que hay que hacer es buscar al gigante de turno recorriendo enormes distancias a caballo hasta dar con él y matarlo. Pero es fácil de decir aunque muy complejo de explicar, sobre todo en términos de sensaciones y sentimientos: cuando quieras darte cuenta estarás totalmente rendido ante la gloria y magnificencia de esta tremenda obra maestra a la que necesitarás volver de vez en cuando. Aunque sea para recordar cómo eran esas grandes maravillas de tiempos pretéritos que por desgracia cada vez escasean más. Vas a jugar a muy pocas cosas mejores y más grandes (en todos los sentidos) que *Shadow of the Colossus*. Habrá un antes y un después en tu vida tras el paso de este juego por ella, estás avisado.

AREA 51

Los amantes de las teorías conspirativas y los llamados conspiranoicos tienen en este *Area 51* una excusa perfecta para desempolvar la Play Station 2 y darle de comer con uno de los mejores y al mismo tiempo más infravalorados shooters de su generación. Lejos de ser un simple juego de disparos con vista subjetiva, *Area 51* te va sumergiendo poco a poco en una compleja trama más propia de una gran super producción televisiva que de un simple juego, en el que los aliens y los secretos guardados por el Gobierno de los Estados Unidos al respecto cobran una importancia vital. Debemos recorrer el interior de las famosas instalaciones del Area 51 en Nuevo México intentando resolver las claves del misterio que relaciona a los invasores alienígenas (los enigmáticos grises) con las operaciones encubiertas del Ejército de los Estados Unidos. Por el camino podremos recolectar los famosos expedientes X que se ocultan diseminados por los escenarios, y eso sí, disparar sin descanso para tener opciones de sobrevivir. Soberbio.

No suele aparecer en las quinielas, pero es una joya oculta: *Area 51*, todo un juegoazo.



CAPCOM CLASSICS COLLECTION

Me encanta Capcom, lo he dicho muchas veces y nunca me molestó en disimularlo. Por eso, a la hora de elaborar una lista con lo mejor de Play Station 2 (y de paso lo más olvidado) no podía faltar ninguno de los dos maravillosos discos recopilatorios de grandes éxitos de Capcom. Efectivamente es mucho y muy bueno lo que podemos encontrar en *Capcom Classics Collection, volumen 1* y *volumen 2*, dos soberbios recopilatorios de máquinas recreativas clásicas de Capcom de los 80 y los 90, desde *Street Fighter* a *Street Fighter II* y sus variantes, pasando por *Ghosts'n Goblins*, *Ghouls'n Ghosts*,

Final Fight o *Commando*. Hay de todo y para todos los gustos. No contentos con meter en el mismo paquete a clásicos incunables que son historia viva de los videojuegos y su evolución, en Capcom anduvieron atentos a los coleccionistas y nuestras ansias por coleccionar material inédito, por lo que la amplia selección de extras incorporados en ambos discos son también un aliciente añadido a la hora de decidirnos por su compra. Te guste Capcom o no, estas recopilaciones de juegos hay que tenerlas obligatoriamente si quieres saber de qué iba esta industria allá por los 80 y buena parte de los 90, y constituyen no solo una gran labor de recopilación y preservación de videojuegos clásicos, sino además una oportunidad para volver a disfrutar de juegos que llevaban muchos años ignorados e infravalorados. Si además eres un jovencuelo imberbe que pasaba por aquí por accidente y no sabes de qué va todo esto, no sabes lo que te estabas perdiendo. Imprescindible en cualquier caso e imperdonable que no los tengas.

Hazte con un pedazo de la historia de los videojuegos en un solo DVD. Imprescindible.



CAPTAIN TSUBASA

Las míticas andanzas de los campeones del balón Benji y Oliver (*Captain Tsubasa* en el original japonés) dejaron a toda una generación de niños cojos e inválidos intentando imitar las delirantes técnicas de sus protagonistas, pero también consiguieron calar muy hondo en varias generaciones, que siguen celebrando con ilusión cada vez que sale un juego nuevo basado en la franquicia. Este *Captain Tsubasa* para Play Station 2 (que incomprensiblemente no salió de Japón, a pesar de

No salió de Japón, y es una lástima porque es el mejor juego de Capitán Tsubasa.



contar con una auténtica legión de seguidores en nuestro país y en el resto del mundo occidental) cubre la parte más interesante del manga de Yoitchi Takahashi, desde que ganamos los primeros torneos juveniles capitaneando a nuestro equipo hasta que la selección nacional juvenil de Japón llega hasta lo más alto en el Mundial de Naciones derrotando a la Alemania de Karl Hans Schneider por 3 a 2 en un partido mítico e inolvidable. El juego es una rara mezcla de juego de fútbol arcade con toques de estrategia y RPG, ya que antes de chutar a puerta deberemos planificar con cuidado nuestras jugadas, activando espectaculares escenas de vídeo que recrean los momentos más míticos de la serie animada. Una gozada.

DARKWATCH

Capcom hizo mucho y muy bueno para Play Station 2, pero algunos de sus juegos pasaron algo desapercibidos o quizá no terminaron de recibir todo el mérito que realmente merecían. Este *Darkwatch* es sin duda una de las joyas ocultas de la consola que más merece la pena reivindicar y rescatar del olvido. Se ha convertido en juego de culto con el paso de los años, lo que no es de extrañar en absoluto dada su calidad, ambientación, jugabilidad y extraño magnetismo que te atrae de manera inexplicable. Es imposible que te deje indiferente. Es un shooter sobrenatural en el que deberemos abatir a base de disparos a las huestes demoníacas que nos atacan sin descanso (esqueletos, zombis, demonios, vampiros y un largo etcétera) a lo largo y ancho de toda una serie de escenarios localizados en el Salvaje Oeste ricamente detallados y ambientados al más puro estilo cinematográfico, creando una ambientación superlativa a caballo entre el spaguetti western y el cine de terror de serie B, una combinación poco explorada y que arroja unos resultados excelentes y terroríficos, tal y como podemos comprobar en este juegazo. Nuestro protagonista tiene además una serie de habilidades sobrehumanas que harán más llevadera la tarea, lo que multiplica la diversión exponencialmente. Es una joya que no debes perderte. No te arrepentirás.

Otra joya escondida que pasó casi desapercibida entre tanto aluvión de juegazos.



ICO

Se ha escrito mucho y se ha dicho más aún sobre las bondades y la magnificencia de este juego, pero, por muchos ríos de tinta que se hayan escrito sobre *Ico*, nos siguen pareciendo insuficientes. Podría estar perfectamente en el top 10 del que te hemos hablado en este mismo capítulo. Es mucho más que un juego, es el videojuego sublimado y llevado a su máxima expresión artística, una mezcla de poesía visual con expresionismo pictórico, y aun así es mucho más que eso. Es tan bueno que resulta difícil categorizarlo. Es una aventura ante todo, claro está, pero también es un juego de plataformas, tiene algo de survival horror y sobre todo te plantea difíciles retos intelectuales a la hora de avanzar, pero es, antes que nada, una obra maestra de las de 10 sobre 10 que (por supuesto) no está hecho para cualquier tipo de jugador. Junto con *Shadow of the Colossus* conforma una pareja imbatible y extrañamente indisoluble que demuestran, además, de lo que era capaz la Play Station 2 cuando estaba en manos competentes. Sus remakes en HD han venido a confirmar nuevamente lo grande, épico, bello y perfecto que siempre ha sido y será.

Antes de *Shadow of the Colossus* siempre estuvo y estará *ICO*. Magistral.



THE MATRIX PATH OF NEO

Si algo le faltó a *Enter the Matrix* (2003) fue, entre otras cosas, incorporar al gran protagonista de la famosa trilogía (recientemente convertida en tetralogía gracias al estreno en 2021 de *Matrix Resurrections*), al que todos echamos en falta y cuya aparición pedíamos a gritos en esta su segunda parte: Neo no podía faltar en un videojuego basado en las películas de *Matrix*. En otras palabras, un juego de *Matrix* sin Neo es como un juego de *Star Wars* sin Darth Vader: un descafeinado. No es que *Enter the Matrix* fuera un mal juego (de hecho no estuvo nada mal), es que simple y llanamente le faltaba centrarse en las aventuras del protagonista indiscutible de la trilogía y brindarnos la posibilidad de revivir algunas de las escenas más memorables de las tres películas, más algunas inéditas que solo se intuyen o se sugieren en la gran pantalla, y que aquí se desarrollan en toda su complejidad y espectacularidad. Conscientes de esta queja generalizada

por parte de los incondicionales de Matrix, en este *Matrix Path of Neo* (2005) tuvieron buen cuidado a la hora de hacer exactamente todo esto que le faltó a su precursor. Controlando desde el principio a Neo, iremos progresando en la trama a base de revivir las mejores y más recordadas escenas de la trilogía (especialmente memorable y absolutamente espectacular la famosa pelea con los cientos de clones del Agente Smith) y aún más allá de lo ya visto y contado en las tres películas, haremos frente a un inesperado enemigo final after credits expresamente creado por los Wachowski para cerrar la trama de la saga.

Esta vez sí, el juego de Matrix al que siempre quisiste jugar...



MORTAL KOMBAT DEADLY ALLIANCE



Un auténtico salto cuántico para la franquicia Mortal Kombat con PS2 en plena forma.

Los que aún creen que la saga *Mortal Kombat* es tan solo un puñado de gráficos digitalizados aderezados con *fatalities* para darle un toque grotesco y poco más es porque se quedaron en las primeras entregas numeradas de la saga. Play Station 2 recibió varias entregas geniales de la saga, y este magnífico *Deadly Alliance* (el quinto en la franquicia) supuso un punto de inflexión importantísimo. Es un juegazo redondo y sigue siendo uno de los mejores juegos de lucha de Play Station 2. *Deadly Alliance* supone como decimos un antes y un después en la franquicia, en parte debido a tres factores muy importantes que lo convierten en una auténtica gozada: por una parte

se prescinde de los gráficos digitalizados, que ya empezaban a oler un poco a rancio, creando unos personajes y unos entornos en 3D realmente sólidos, atractivos y contundentes. Por otra parte nos encontramos no ante uno, sino ante dos y hasta tres estilos de lucha diferentes por cada personaje, lo que dota al sistema de lucha del juego de una profundidad única y que rara vez he vuelto a ver. Es difícil aburrirse con *Deadly Alliance*. Y por último, su tercera gran apuesta es su extenso contenido desbloqueable, y es que no te hartarás de jugar hasta desbloquear todos los personajes, escenarios y mil cosas más de la cripta. Hazte con él.

SNK ARCADE CLASSICS VOL.1

Si antes decíamos que las recopilaciones de grandes éxitos de Capcom resultan esenciales a la hora de entender la evolución del medio, bien podríamos decir tres cuartas partes de lo mismo con respecto a SNK. Nunca podremos agradecerles lo suficiente su contribución al desarrollo de las máquinas recreativas, de las que en este *SNK Arcade Classics Vol.1* encontramos una gloriosa muestra representativa adornada con jugosos extras, un DVD absolutamente imprescindible si eres aficionado a los arcades y a los buenos videojuegos de la vieja escuela en general. Hay de todo y todo absolutamente brillante. Es el disco mágico por el que hubieras vendido tu alma al diablo a principios de los años 90: nada más y nada menos que 16 joyas de los salones recreativos perfectamente recreadas y mejoradas para tu uso y disfrute personal. Tuvo una secuela/ precuela que no salió de Japón, bajo el título *SNK Arcade Classics Vol.0*, que también recopilaba un buen puñado de interesantes juegos arcade. Pero con diferencia lo mejor de lo mejor está aquí: es difícil reunir tanto y tan bueno en un solo disco. Si quieres recuperar de un plumazo una parte importantísima de la historia de los videojuegos, hazte con este: descubrirás el significado de la palabra adicción.

Si no tuviste suficiente con Capcom Classics Collection, prueba ESTO...



STAR WARS BATTLEFRONT II

Hubo una época (hace mucho tiempo, en una galaxia muy, muy lejana), antes de que Disney comprara Lucasfilm, en la que las películas de *Star Wars* eran obras maestras y los videojuegos que se hacían basados en la franquicia rara vez bajaban del sobresaliente. Si citamos la franquicia *Battlefront*, más de uno pensará indefectiblemente en soldados pegándose tiros a mansalva, y si llevamos el concepto al universo de Star Wars tampoco faltarán los que se acuerden de ese

intento por renovar la saga para consolas de nueva generación (sí, ese *Star Wars Battlefront* que te vendieron sin modo historia y al que solo podías jugar online) con más o menos fortuna, pero, amigos y amigas, lo único cierto y verdadero es que ya existía *Star Wars Battlefront* en los tiempos de la PlayStation 2, y además resulta que era una auténtica pasada y no necesitaba funciones online, DLC ni zarandajas para recrear en toda su grandeza y espectacularidad el fantástico universo creado por George Lucas. El primer *Star Wars Battlefront* ya resultaba admirable y muy completo, pero fue en esta segunda entrega donde se consiguió pulir aún más el invento. Gráficos de infarto, todos los grandes personajes de la saga perfectamente recreados, una banda sonora de excepción y una ambientación única y formidable daban cohesión y fuerza (nunca mejor dicho) a un juego que reunía lo mejor de los seis primeros episodios de la saga. Jugar con las tropas imperiales y tomar el control de Darth Vader en determinados puntos de la partida resultaba una experiencia realmente inolvidable. Masacrar rebeldes con el sable de Vader es algo que no se ve todos los días. Cada partida era distinta, pero todas tenían algo en común: eran endiablidamente divertidas y ofrecían lo mejor de Star Wars.

¿Qué más se le puede pedir a un juego de Star Wars?... ¡Aquí está todo!



acabarlo habiendo desbloqueado todas las escenas de vídeo y demás extras en un par de tardes, lo que tampoco implica necesariamente que se trata de algo malo: sigo prefiriendo cien veces un juego corto pero divertido e intenso a una plasta de 50 horas llena de escenas de vídeo, pero esto son manías mías, no me hagas mucho caso. Si te gusta el mundo de fantasía, espadas y brujería de *El Señor de los Anillos*, este es definitivamente tu juego ideal, si no le pones reparos a la idea de enfundarte un buen beat'em up de corte clásico sin demasiadas complicaciones, te gustará igualmente. Un auténtico juegazo.

Se reservaron lo mejor para el final de la trilogía... ¡Mi tesoro!...



Y precisamente sobre juegazos lleva escribiendo durante toda su vida adulta nuestro invitado especial para este capítulo. ¿Quién mejor para hablar de PlayStation 2 que **Daniel Acal**? Después de todo, el **director de la revista PlayManía** es quizá el candidato ideal para rematar este capítulo sobre la consola más vendida de la historia. Ya hemos tenido el placer de leer su entrañable y personal prólogo en las primeras páginas del libro, ahora le volvemos a traer para ponerle una más que dulce guinda al pastel que hemos cocinado en este capítulo...

THE LORD OF THE RINGS: THE RETURN OF THE KING

Otra gran saga cinematográfica que también tuvo su buena ración de juegos en PlayStation 2 es la trilogía clásica de *El Señor de los Anillos*. Aragorn, Gandalf, Legolas y compañía nunca tuvieron mejor aspecto que en esta magnífica adaptación de *El Retorno del Rey*. Tan solo un año antes, y justo a tiempo de acompañar al estreno de la película en los cines, *Las Dos Torres* ya supo sacar provecho de esta jugosa licencia y ofrecernos un excelente beat'em up cooperativo lleno de acción, combates a muerte y épica por doquier, haciendo gala de unos escenarios preciosistas y muy detallados que ayudaban perfectamente a meternos de lleno en el maravilloso mundo creado por Tolkien. Fue en este tercer juego de *El Señor de los Anillos*, sin embargo, donde se logró perfeccionar la fórmula y ofrecer unos gráficos que rozaban el techo de las posibilidades técnicas de PlayStation 2, mayor número de personajes seleccionables, más enemigos en pantalla al mismo tiempo (esto era algo realmente increíble) y más contenidos desbloqueables que nunca. Todas estas cualidades hacen de *El Retorno del Rey* un juego difícil de olvidar, y es al mismo tiempo uno de los últimos grandes beat'em ups que podrás jugar teniendo aún la sensación de estar ante un clásico a la altura de este género (por desgracia) hoy en día en peligro de extinción. El único defecto que se le podría achacar es su corta duración, y es que era perfectamente posible

Entrevista a Daniel Acal.

—Bienvenido una vez más, querido Daniel. Vamos directo al grano: «Play Station 2, la consola más vendida de la historia». El título de este capítulo ya habla por sí mismo, pero en tu opinión, ¿a qué se debió que esto fuera así?

—Sobre el papel, tenía un buen punto de partida, ya que era la sucesora de la primera PlayStation, una consola que venía de ser la reina de su generación y que, si no recuerdo mal, todavía es la sexta consola más vendida de la historia, superando los 100 millones de máquinas vendidas. Podríamos pensar que sería fácil aprovechar el rebufo del éxito de su antecesora, pero lo cierto es que se tuvo que enfrentar con un escollo inicial: su precio de salida. Esas 75 000 pesetas que costaba la consola de inicio (unos 450 euros) dolían bastante. Además sus juegos de estreno y los lanzamientos de los primeros meses, sin ser malos, no eran tampoco deslumbrantes. Diría que *Onimusha* fue el primer juego que realmente nos sorprendió (de hecho, fue el primer juego de PS2 al que le dedicamos una portada en PlayManía), y se lanzó en junio de 2001. Hasta que no rebajaron su precio a 50 000 pesetas, la consola no arrancó del todo, al menos en nuestro país. Pero a partir de ahí su ascenso fue imparable, gracias a un catálogo imbatible e irreplicable, con grandes exclusivos pero gozando

también del apoyo de todas las *third parties*, que hicieron también grandes trabajos. ¡Y eso que al parecer no era nada fácil programar para esta consola! También quiero destacar aquí que para muchos de nosotros PS2 fue el primer reproductor DVD que tuvimos en casa. En aquellos años no eran precisamente baratos y el desembolso por la consola era menos doloroso si, además de para jugar, podíamos aprovechar la consola para ver películas en DVD. No digo que esto fuera un factor clave en su éxito, pero... todo suma y en los primeros años de vida de la consola este también era un factor que tener en cuenta.

—En el anterior volumen de las décadas nos dijiste en tu entrevista que de todas las consolas de Sony hasta la fecha, la PlayStation 2 ocupaba el primer lugar en tu podio personal. ¿Ha cambiado algo en este tiempo desde que hablamos por última vez, o está a punto de cambiar? ¿Sigues pensando igual? ¿Qué PlayStation crees que acabará destronando a la PS2 con el tiempo?

—Sigo pensando igual. PlayStation 2 sigue siendo la consola más vendida de la historia y sobre la que se cimentan muchos de los títulos que seguimos jugando hoy en día. La única que se le podría acercar es PS4, una máquina con un ciclo de vida excepcional, alargado por las circunstancias que estamos viviendo como consecuencia de la pandemia que venimos sufriendo desde 2020. Esto ha impedido que PS5 arranque con la contundencia que merece, y le ha otorgado a PS4 un par de años más de vida útil. PS4 se niega a morir porque se niegan a matarla. Es difícil renunciar a un parque de casi 117 millones de consolas. Hasta que termine la crisis de los semiconductores y se pueda satisfacer con normalidad la demanda de PS5 y haya un parque lo suficientemente grande consolidado y en constante crecimiento, vamos a seguir así. Pero, volviendo a tu pregunta, no creo que ni por esas pueda alcanzar a PS4, ni en ventas ni en importancia en lo que a la historia de los videojuegos se refiere. A título personal, PS2 sigue siendo mi máquina de Sony preferida. Es la que mejores ratos me ha dado. Y también desde el punto de vista profesional, la etapa de PS2 en la revista es la que yo más disfruté, a pesar de que nos obligaran desde arriba a ponerle un horrendo 2 al logo, que hizo que durante una temporada la revista se llamase Play2Manía.

—De entre todo el inmenso catálogo de la PS2, ¿qué juegos consideras imprescindibles y absolutamente definitorios de su generación?

—¡Uffff! Hay muchísimos. Como te decía antes, en esta generación han nacido muchísimos juegos sobre los que se cimentan muchos de los éxitos de hoy en día. Podría empezar con el más obvio, que es *GTA III*, pero es que incluso las raíces de los llamados soulslike podemos rastrearlas en los

Daniel Acal, el hombre PlayStation en España. Media vida asociado a esta gran marca.



RPG que desarrolló From Software en PS2, ya que muchos de sus ingredientes (ambientación de fantasía oscura, críptico lore, dificultad alta, etc.) ya estaban aquí. Sagas como *God of War*, *Devil May Cry*, *Ratchet & Clank*, *Yakuza*, *Kingdom Hearts*... de un modo u otro siguen activas en nuestros días y arrancaron en PS2. O genialidades irrepetibles como *Shadow of the Colossus* o *God Hand*. Y eso por no hablar de cómo mejoraron otros hitos de generaciones anteriores, como los *Metal Gear Solid*, los *Silent Hill*, los *Final Fantasy*, *Gran Turismo*, los *Prince of Persia*, *Dragon Quest*... o el ya citado *GTA III*, que dio pie a la fiebre de los simuladores de mafioso dando lugar a clones como *The Getaway* o los *True Crime*, y sentando las bases de un género que sigue petándolo hoy en día. También hubo una buena temporada de furor por los juegos de *tuning*, a raíz del éxito de *Need for Speed: Underground*. Hay muchísimos títulos impecables en PS2, podríamos dedicar medio libro a enumerarlos (risas). Otro aspecto que considero definitorio de esta generación es el tema de los juegos con periférico o add-on. En ninguna otra generación hemos vivido semejante despliegue de juegos + periféricos: desde los instrumentos de *Guitar Hero* o *Rock Band* hasta los micrófonos de *Sing Star* o los mandos de *Buzz*, todas estas series fueron superventas durante los mejores años de vida de la consola. Lo de *Sing Star*, por ejemplo, fue brutal: se llegaron a lanzar incluso ediciones solo para un país. Aquí en España tuvimos unos cuantos exclusivos (mi favorito es *Sing Star: Miliki*), pero también hubo exclusivos en otros territorios, como *Sing Star Bollywood* para Reino Unido. Que fuese rentable licenciar canciones y hacer un lanzamiento orientado a un solo país te da una idea del éxito de estos juegos.

—Y de entre todo ese enorme montón de juegos que a veces pasaron con más pena que gloria entre tanto bombazo y tanto triple A, ¿cuáles destacarías y por qué?

—Mmmmm... Pues me quedaría con uno de mis subgéneros favoritos, los juegos de terror protagonizados por jovencitas (risas). Hay verdaderas joyas en el catálogo, como *Rule of Rose*, *Haunting Ground*, *Clock Tower 3*, los *Project Zero*, *Kuon*... Muchos de ellos podemos considerarlos además joyas literalmente ya que se han revalorizado muchísimo y cuestan verdaderos pastizales, casi más que las joyas reales (risas). También quiero destacar aquí la parte más oscura de Rockstar: los *Manhunt*, *Bully* (llamado *Canis Canem Edit* en Europa) y, sobre todo, *The Warriors*. Adoro esa película de 1979 y hay que ser frikazo para rescatar esa licencia y marcarse el juego que hicieron con ese mimo y respeto. Me viene a la memoria otro título a destacar aquí: *Katamari Damacy*. Aunque el original no llegó a salir en Europa sí nos llegó la segunda entrega (y ahora está disponible para PS4 en PS Store, por si alguien se anima a probarlo). No meto aquí *God Hand*, mi GOTY de la vida, porque ya lo he citado en la pregunta de los imprescindibles de la generación. (risas)

—¿Sigues teniendo la PlayStation 2 un lugar de privilegio en el corazón y la memoria de la redacción de la revista PlayManía o son solamente cosas de Daniel Acal? ¿Es compartido ese sentimiento por el resto de miembros de la plantilla?

—Pues eso tendríamos que preguntárselo a ellos (risas). Si hablamos del staff clásico (Sonia Herranz, Alberto Lloret, David Fraile...), me atrevería a decir que sí. Aquella época la disfrutamos mucho todos, tanto a nivel personal como profesional, colocando a la revista entre las más vendidas mes tras mes en aquellos años. Todos recordamos con muchísimo cariño aquella guía especial de *GTA San Andreas* que hicimos acompañando el lanzamiento del juego. Nos costó sangre, sudor y algunas lágrimas hacerla, pero el resultado mereció la pena ya que vendimos más de 165 000 revistas y tuvimos que lanzar una segunda edición, algo inédito en una revista

de videojuegos en España. Si hablamos de staff actual, estoy seguro de que todos valoran la consola como se merece, aunque los más jóvenes que no han vivido esa época en sus carnes quizás sientan menos pasión por ella.

—Por soñar despiertos que no quede: ¿veremos algún día una PS2 Mini? ¿Tendría sentido tal cosa, más allá de contentar a los nostálgicos?

—Hombre, yo me la compraría seguro (risas). Aunque después del fiasco que fue Play Station Classic, mucho tendrían que mejorarla para triunfar. En aquella máquina fallaron muchas cosas, principalmente la elección de los juegos disponibles, pero tampoco se cuidó nada la adaptación a los distintos territorios. Entiendo que lo fácil es lo que hicieron: sacar una sola edición con los juegos en inglés. Pero al público español le dolió, lógicamente, escuchar a David Hayter como Solid Snake en lugar de a nuestro Alfonso Vallés en *Metal Gear Solid*. Por eso espero que, si en algún momento del futuro se plantease y fuera económicamente viable, se tomen un poco más en serio el tema de la adaptación a cada territorio. Seguro que todos lo agradeceríamos y las ventas acompañarían más.

—PS2 fue una consola con un ciclo de vida útil más largo de lo habitual, lo que propició que aparecieran constantes revisiones de la consola, como ya hemos dicho en este capítulo. De entre todas esas revisiones y remodelaciones, ¿cuál crees que fue la mejor, o al menos tu favorita?

—Yo soy muy fan del modelo clásico. Un diseño sobrio, casi «soviético» (como diría el bueno de Bruno Sol). O «el monolito negro», como la definió también Marcos The Elf García. Pero si tengo que quedarme con una revisión posterior, me quedo con el modelo Slim en rosa. Siempre me pareció superbonita, y eso que no la tengo... ¡Ojalá algún día pueda añadirla a mi colección!

—En cuanto a técnica y en cuestión de pegada, mirando de reojo a la competencia, ¿cómo ves a la PlayStation 2 en comparación con sus rivales de aquella generación, la Xbox original y la Game Cube?

—Como máquina, PS2 estaba por debajo de sus competidoras directas en lo que a tecnología se refiere. Y, como hemos dicho antes, programar para ella no era nada sencillo. Pero, aun así, logró imponerse a ellas gracias a un catálogo de juegos imbatible y a la popularidad que arrastraba desde la primera PlayStation. Al menos así fue en nuestro país. Yo nunca he sido (ni soy) de Xbox, pero sí soy un gran defensor de Game Cube. Me parece una grandísima consola, a pesar de que ha sido una de las menos exitosas en la historia de Nintendo. A mí desde luego me ha dado ratos inolvidables, como aquellas grandiosas noches de *Resident Evil 4*...

—En la pregunta anterior hemos mencionado a la Game Cube y la Xbox como rivales directos de PS2, pero he dejado aparte a Dreamcast a cosa hecha para esta pregunta: ¿fue Dreamcast rival para PS2 en algún momento, pese a pertenecer a la misma generación de consolas, o fue más bien la competidora de la primera PlayStation?

—Pues Dreamcast estuvo ahí, entre dos aguas. Otro consolón que no tuvo el éxito que merecía. De las mayores injusticias en la historia de los videojuegos. Recuerdo como si fuese ayer (y fue hace unos 20 años) un día llegar a la oficina y mirar de reojo con mucha envidia a mi compañero

Sergio Martín mientras se hacía la guía de *Shenmue* para Hobby Consolas. ¿O fue para la revista oficial de Dreamcast?, En cualquier caso, *Shenmue* fue una maravilla de juego adelantado a su tiempo. Y solo era la punta del iceberg de un catálogo de jugazos. Pero el fuego de Dreamcast se apagó antes de tiempo y no llegó a competir en el mismo terreno con PS2 en la llamada sexta generación de consolas.

—Y para terminar, una pregunta relacionada con la revista *PlayManía*: a pesar del paso de las décadas y a pesar de que corren malos tiempos para la prensa en formato físico, da gusto seguir leyendo la revista y comprobar que el espíritu, el cariño y la pasión por los videojuegos y la marca PlayStation siguen intactos. ¿Cómo se consigue mantener un legado semejante con vida mes a mes?

—¡Ufff! Pues te aseguro que no es fácil. Llevamos años amenazados con la muerte del papel, pero nos resistimos a morir (risas). Desde que yo estoy al frente de la revista, siempre intentamos ser fieles a nosotros mismos y seguir haciendo una revista práctica, didáctica y, sobre todo, cercana y divertida para todos los poseedores de máquinas PlayStation que quieran informarse de sus novedades y profundizar un poquito en lo que llamamos la cultura del videojuego. Hoy en día es muy difícil competir, ya no solo con la inmediatez (y lo gratis) de las webs especializadas, sino también con el brutal alcance de los *youtubers/streamers/influencers*. Afortunadamente seguimos contando con una base de lectores fiel que nos ha seguido durante estos más de 20 años. Y nuestras guías, en formato especial para guardarlas en la caja del juego como si fuesen el manual de instrucciones, siguen gustando mucho. Pero sí, la situación cada vez es más complicada, y más en esta época post covid y con el encarecimiento de las materias primas y transportes que estamos viviendo. Además, y por desgracia, pocas compañías de videojuegos nos apoyan en la actualidad. Es triste tener que buscar ingresos publicitarios fuera de nuestro sector. Pero bueno, nosotros mantenemos el firme compromiso de hacer la mejor revista posible para nuestros lectores. Mientras ellos quieran y nos sigan apoyando, seguiremos haciendo la revista mes tras mes luchando contra viento y marea.

Daniel Acal y PlayStation evolucionan con los años, pero la diversión permanece.



Capítulo 3

Microsoft entra en escena: ¡illega la Xbox!



En el anterior capítulo ya hemos visto que la Play Station 2 hizo mucho, muchísimo ruido y levantó mucho polvo durante la primera mitad de la década del 2000, tanto que sus perseguidores y competidores empezaron a contemplar a Sony y su criatura como una seria amenaza que de no frenarse a tiempo podría acabar por enterrar a todas las demás empresas y relevarlas a un incómodo segundo plano. Microsoft, empresa tradicionalmente vinculada a la fabricación de ordenadores, en colaboración con Intel, fue una de las primeras en percatarse del auge desmedido y sin precedentes de Sony. Como respuesta al fenómeno global de Play Station se anuncia oficialmente un 10 de marzo del año 2000 el proyecto Xbox, la primera consola de Microsoft (aunque no su primer coqueteo con este mundillo, como ahora veremos) y la punta de lanza de lo que estaría por venir tan solo un lustro después. Como era lógico viniendo de Bill Gates y su compañía, la nueva consola de Microsoft sería en realidad una especie de híbrido entre consola y ordenador personal, con la capacidad y la potencia suficiente para convertirse en un centro multimedia de ocio que aspirara a plantarle cara a la Play Station 2.

A priori, la decisión por parte de Microsoft de meterse de cabeza de esta manera en el mercado de las consolas parecía de todo menos sensata, y mucho más a juzgar por los (a menudo) desastrosos resultados comerciales obtenidos por otras empresas que se atrevieron con anterioridad a meterse en este mundillo de las consolas basadas en la arquitectura de un ordenador. No olvidemos que empresas de la talla de Commodore (con el Amiga CD32) o la mismísima Apple (Pippin fue obra suya, un fracaso que aún resuena) ya intentaron antes dar el salto al mundo de las consolas y por poco mueren en el intento. La propia Microsoft, como ya apuntamos antes, ya había hecho algún tímido intento de aproximación a este mercado al colaborar con SEGA en 1998 adaptando su sistema operativo Windows CE para la difunta Dreamcast, aunque luego en la práctica aquella asociación fuera más anecdótica que otra cosa. Sin embargo, esta vez la historia de las consolas y de los videojuegos en general estaba a punto de cambiar para siempre: era evidente que Microsoft no podía permanecer con los brazos cruzados mientras que Sony se iba adueñando de manera progresiva e inexorable de uno de los mercados que habían sido tradicionalmente una de sus principales fuentes de ingresos económicos. Tras un cuidadoso proceso de diseño y fabricación, el 15 de noviembre de 2001 sale a la luz de manera oficial la primera Xbox original, primero en Estados Unidos (como era de esperar tratándose de una compañía norteamericana) y unos meses después en Japón y Europa, aunque de esto hablaremos más adelante.

La flamante y potente nueva consola de Microsoft albergaba en su interior un procesador central basado en un Pentium III de Intel (era una auténtica bestia parda en su momento y aún aguanta el tirón con entereza y dignidad), tenía un disco duro interno, la posibilidad de conectarse a Internet a través de un puerto Ethernet y un lector de DVD con posibilidad de conectar además hasta cuatro mandos de manera simultánea y sin necesidad de accesorios tipo *multitap*. Su diseño era elegante, sobrio y dejando a todas luces muy clara su intención de destacar esa X tan distintiva que ha acompañado a la marca desde entonces. Llamaba especialmente la atención su peso excesivo, sobre todo si la comparamos con el resto de consolas de su generación y anteriores, lo que daba a entender que se trataba de una máquina potente y que escondía varios ases en la manga en su interior. Su sistema operativo estaba basado en Windows 2000, y desde el primer día recibió una serie de juegos (atención especialmente a los exclusivos, de ellos te hablamos en detalle un poco más adelante) que dejaban muy claro que estábamos ante una gran máquina. La revolución había llegado: desde el punto de vista técnico era evidente que la máquina de Microsoft

era capaz de plantarle cara a la todopoderosa Sony con garantías de llegar hasta el último asalto y disputarle el título, ahora solo faltaba comprobar qué tal se le daba a Microsoft gestionar todo este embolado en el que se había visto envuelta de la noche a la mañana y ver si realmente era capaz de encajar en este nuevo mercado en el que, de momento, se había abierto camino como un elefante en medio de una cristalería.

Desde el principio Microsoft logró colocar su Xbox en un lugar de privilegio en toda aquella competición generacional, y en algunos países incluso llegó a situarse en ventas por delante de la mismísima Nintendo con su Game Cube (tranquilo, también te hablamos de ella en el siguiente capítulo, no nos olvidamos). Ya era todo un logro desbancar a una compañía como la gran Nintendo, que llevaba en esto desde toda la vida, pero otra cosa muy distinta era colocarse por delante de Sony con su imbatible PlayStation 2: lo cierto es que el tremendo éxito de la consola de Sony y su inmenso catálogo de juegos estaban bastante fuera del alcance de Xbox, que para colmo de males siempre ha tenido que sufrir una terrible impopularidad en países como Japón que son vitales para situarse en el mapa de las ventas mundiales de consolas. Decisiones poco afortunadas (o manifiestamente mejorables desde el punto de vista empresarial) como aquella infame presentación de Microsoft en la que hicieron pública su intención de lanzar un mando especial para Japón «porque los japoneses las tienen más pequeñas» (las manos, se entiende) no ayudaron a conquistar el mercado oriental, donde Sony arrasaba de manera imparable. El resultado final fue que a mediados de 2004 Microsoft anunció unas pérdidas acumuladas de unos 154 millones de dólares, lo que puede resultar un dato equivocado si lo usamos estrictamente como vara de medir el éxito alcanzado por Xbox.

Lo cierto es que su primera consola logró unas nada despreciables cifras de casi 25 millones de unidades en todo el mundo, 17 de las cuales fueron vendidas en Estados Unidos, o sea, en su propia casa. En Japón las cifras de ventas alcanzadas se quedaron en anécdota: medio millón de unidades eran un resultado desastroso para una compañía que aspiraba a competir contra Sony en un nuevo mercado que hasta la fecha desconocían por completo, y en el que ya empezaban a darse cuenta de que no era tan fácil entrar como el que no quiere la cosa. Aquí había que trabajar mucho y muy en serio si querían plantarse con firmeza y representar una amenaza para el resto de sus competidores. No obstante, y en defensa de Microsoft, habría que señalar un dato interesante y que a veces pasa desapercibido al analizar su trayectoria en este mundillo, en especial si nos quedamos solamente en los resultados de ventas de esta sexta generación de consolas: la verdadera intención de Bill Gates no era la de lanzar una consola que destronara a PlayStation y la borrara del mapa de

Xbox se presentó con un diseño sobrio e impecable para una potente máquina multimedia.



golpe y porrazo, eso ya se sabía que era imposible (todavía). La verdad sobre todo esto es que la primera Xbox no fue sino un caballo de Troya que despistó y sorprendió a propios y extraños con la única intención de romper el hielo y preparar el terreno para lo que vendría poco después, y eso que llegó para hacer mucho, mucho ruido esta vez, no fue otra cosa que la verdadera máquina con la que Microsoft soñaba desde hacía décadas: la Xbox 360. Pero no nos adelantemos, de la 360 te hablamos en detalle en el capítulo 9, no corras tanto, ya llegaremos.

Con el *Madden NFL 09* (una popular saga de juegos de fútbol americano) bajo el brazo como último título comercial, la Xbox original se despidió del mercado dejando de fabricarse en 2008, cediendo el testigo a su hermana mayor la Xbox 360 que esta vez sí que le puso las cosas bien difíciles a la todopoderosa Sony. Su juego más vendido fue el *Halo 2* (una maravilla que no hemos olvidado incluir en la lista de los 20 mejores juegos para Xbox en este mismo capítulo), que además, y como dato anecdótico que desconocía hasta que me metí de lleno a investigar sobre el tema, era uno de los pocos juegos de Xbox que ocupaban tan solo 700 megas y por lo tanto estaban en formato CD, en lugar del DVD de una sola capa que venía siendo lo habitual en la inmensa mayoría del catálogo de la consola. Otros juegos como *Jade Empire* o *Shenmue II* ocupaban bastante más y salieron en DVD de doble capa. Pero, al igual que sucedió con algunos juegos de PlayStation 2, se trató de la excepción que confirmaba la regla. Un detalle importante hablando de la primera Xbox y del *Shenmue II* que acabamos de citar un poco más arriba es que entre los usuarios de Xbox siempre existió la sensación de que esta consola era una rara especie de sucesora espiritual de la recordada y querida Dreamcast de SEGA, a juzgar por la gran cantidad de juegos que estuvieron a punto de salir para aquella y que finalmente fueron rescatados y reubicados para nuestra querida caja negra de Microsoft. No fueron pocos los juegos que ya estaban prácticamente terminados y a punto de lanzarse para Dreamcast y que al final acabaron formando parte del nutrido catálogo de Xbox (de eso también te hablamos a continuación). Esto ha hecho que mucha gente (entre los que me incluyo, y por lo que adoro esta consola) hable de la Xbox original como de una pseudo Dreamcast 2 con la que tanto tiempo se lleva especulando y alimentando la rumorología popular de las leyendas urbanas de los videojuegos. Ya fuera por ser una secuela espiritual de Dreamcast o por el motivo que sea, lo cierto es que si te gustan los videojuegos no te faltan razones para hacerte con una Xbox clásica: un gran catálogo de juegos (aunque no tan enorme como el de PlayStation 2) con unos 1200 títulos lanzados de forma oficial, el hecho indiscutible de que la gran mayoría de juegos multiplataforma siempre tenían mejor aspecto en Xbox, se jugaban mejor y eran manifiestamente mejores en la consola de Microsoft que en las de sus rivales, la posibilidad de usar su disco duro interno para almacenar música, películas o juegos a través de un sencillo sistema de hackeo que la hacía fácilmente modificable (los piratas pronto se aprovecharon de sus estudiadas debilidades) y el poder usar emuladores de todos los sistemas y consolas anteriores que además funcionaban perfectamente no eran algo que pasara desapercibido para el jugador avezado, veterano y con buen gusto.

Efectivamente no son pocas las razones que hicieron de la primera Xbox una gran consola que solo ahora, con la perspectiva que ofrece el paso de los años y las décadas, empieza a ser valorada en su justa medida. Si además lo tuyo son los juegos (que en definitiva es lo que nos une y nos hermana a todos), en estas páginas puedes encontrar unas cuantas excusas para correr a hacerte con una Xbox original en el caso de que aún no lo hayas hecho. Toma nota, esto que viene a continuación no es un *ranking*, pero son 20 juegazos como la copa de un pino que no debes perderte y que justifican por sí solos la adquisición de una Xbox. Estás avisado...

HALO

Por motivos evidentes no podíamos empezar nuestra lista de los elegidos sin mencionar al primer *Halo* de la franquicia. No en vano fue la primera piedra sobre la que Microsoft edificó su particular iglesia y la primera señal de advertencia para navegantes de que algo grande se avecinaba. En el primer *Halo* nos vemos atrapados desde el minuto uno, gracias a una nueva manera de narrar los videojuegos (se acabó eso de empezar a pegar tiros en un *shooter* desde el comienzo; aquí hay que ir poco a poco y atendiendo especialmente a las cinemáticas, que están perfectamente integradas con el motor del juego) y a una trama completamente absorbente que nos lleva hasta los confines de la galaxia en un futuro remoto. Como decimos y a pesar de ser un *shooter* en primerísima persona, aquí no se trata simplemente de dar tiros, deberás meterte literalmente en la piel del Jefe Maestro, uno de los modernos iconos de la industria del videojuego que aquí hace su impresionante primera aparición. El nivel técnico y las posibilidades de juego (gracias también en gran parte a su cómodo y sencillo sistema de control) de este primer *Halo* ya sirvieron para dejar muy claro que dentro de la Xbox rugían los engranajes de una potente maquinaria que con el tiempo nos dejaría toda una colección de joyas absolutas.

El combate había evolucionado, y de qué forma... El primer Halo vino para cambiar el género para siempre.



HALO 2

Dos años después de dejarnos boquiabiertos con el primer *Halo*, en Bungie pensaron que ya era hora de dar otro salto cuántico en la historia de los *shooters*. Como resultado de sus esfuerzos por perfeccionar lo que quizá ya estaba realmente cerca de ser perfecto, nos trajeron *Halo 2* en 2004, donde se introdujeron todo tipo de mejoras como la posibilidad de empuñar dos armas a la vez, una en cada mano (pocas veces se había visto algo así con anterioridad, y muchas menos veces aún se había hecho bien de verdad), nuevos personajes y hasta un doblaje en español (con acento de América Latina, eso sí) que nos hicieron meternos aún más (si tal cosa era posible) en la historia. Una gran segunda parte para un juego único, y que además ocupaba muy poquito aunque no lo pareciera, salió en formato CD pero casi nadie se dio cuenta: es el juego más vendido de la historia de la Xbox original, como ya te hemos contado. Conozco a gente que lo ha estado jugando *online* hasta hace no demasiado tiempo...



Rizando el rizo, Halo 2 subió aún más el listón del potencial de Xbox.

NINJA GAIDEN BLACK

Hablar de *Ninja Gaiden* es hacerlo de una de las franquicias de videojuegos más longevas y acertadas de la historia de la industria (en el capítulo 19 lo hemos incluido en el selecto grupo de sagas con más solera), y si no que se lo pregunten a los viejos aficionados a los arcades y las consolas de 8 y 16 bits, que entre unas cosas y otras llevan jugando ya a las (muchas y muy buenas) entregas de *Ninja Gaiden* protagonizadas por el carismático guerrero japonés Ryu Hayabusa desde hace más de treinta años. La primera Xbox tuvo el privilegio de recibir un *reboot* o reinicio de la serie en forma de un acertado *remake* que nos devolvía al mejor Ryu Hayabusa, en plena forma y haciendo gala de una agilidad y un estado de forma envidiables para su edad, recogiendo lo mejor y lo más épico de las entregas clásicas pero esta vez arropado por una capacidad técnica bestial. El resultado de esta mezcla es una obra maestra del videojuego, tan brillante y adictiva como desgraciadamente imposible por su exagerada dificultad. Un año después *Ninja Gaiden Black* se quedó como la revisión definitiva del juego, solucionando algunos pequeños defectos de la entrega del año anterior y suavizando un poco la dificultad para hacer la experiencia aún más satisfactoria.

Ninja Gaiden Black, una misión imposible para aprendices de ninja con cierto masoquismo.



FABLE

Decir que Peter Molyneux es un genio es algo trillado que siempre acaba sonando y que siempre levanta ampollas (hay quien opina que es un cretino y un prepotente totalmente pagado de sí mismo, pero yo soy más de alabar que de criticar), pero, polémicas y divisiones de opiniones a un lado, lo cierto e innegable es que con *Fable* se sacó un as de la manga de proporciones gigantescas. Tan gigantescas como el mapeado del juego o sus posibilidades, más grandes que la vida misma. *Fable* es un RPG (juego de rol) inusual, en el que no puedes dar nada por sentado y en el que las sorpresas están a la orden del día. Verás crecer y evolucionar a tu personaje como jamás pudiste en ningún juego de rol de ninguna clase: desde la infancia hasta la vejez, podrás desarrollar unos u otros atributos en función de tus preferencias, y además de poder jugar partidas larguísimas nunca volverás a jugar dos veces la misma partida porque sencillamente cada vez que lo vuelvas a jugar *Fable* cambiará como un camaleón adaptándose a los giros de los acontecimientos de manera sorprendente y maravillosa. Es increíble que un mundo así con todo lo que nos ofrece pudiera caber un en simple disco DVD. *Fable* es uno de esos juegos más grandes que la vida misma que te ofrecen otro mundo en paralelo con sus propias leyes, normas y personajes, a los que te costará sacarte de la cabeza durante mucho mucho tiempo.

Más grande que la vida misma: *Fable* cambia constantemente y se adapta a tu forma de jugar.



Mucho más que un clon aventajado de *Metal Gear*: no te pierdas *Splinter Cell* en Xbox.

LAS CRÓNICAS DE RIDDICK: FUGA DE BUTCHER'S BAY

Lo primero que pensarás al meter el disco de *Las crónicas de Riddick: Fuga de Butcher's Bay* en tu Xbox original y empezar a jugar (ya desde los primeros compases del juego) es que te has equivocado y que estás jugando en una Xbox 360 o en una consola más avanzada, y es que el apartado gráfico de este juego es impresionante desde el minuto uno. El poderío gráfico y técnico de este título no justificaría por sí solo la grandeza del juego, pero ahí está su adictivo sistema de control y su trama (el argumento nos remonta a los sucesos previos a la franquicia cinematográfica de *Pitch Black*) absorbente y compleja (también mezcla elementos de infiltración y sigilo con compases de acción desenfadada y peleas cara a cara) para redondear un *shooter* en primera persona de los que te dejan huella. Tanto si eres fan de las películas del universo de Riddick (interpretado por Vin Diesel) como si no, aquí tienes un juego como una catedral que te hará dudar de las capacidades reales de la primera consola de Microsoft. No es que parezca un juego adelantado a la sexta generación de consolas, es que realmente lo era.

Difícilmente imaginable en PlayStation 2, es uno de esos exclusivos de Xbox que no debes perderte.

SPLINTER CELL

Sam Fisher, el otro Snake de los videojuegos, nació de la imaginación del escritor de novelas **Tom Clancy** (suyas son también muchas otras iteraciones y adaptaciones de famosas novelas militares al mundo del videojuego), y fue precisamente en la Xbox original donde nos ofreció su mejor versión y sus mejores virtudes. Solo una bestia como la Xbox podía exprimir al máximo las posibilidades de un juego en el que la iluminación y los efectos de luz y sonido eran vitales para pasar desapercibido y poder infiltrarnos entre las líneas enemigas. Sí, efectivamente podría pensarse que estamos ante un clon de *Metal Gear*, pero *Splinter Cell* (y sus secuelas, a cada cual más vibrante y magistral) es mucho más que un aprendiz aventajado: su estilo se aparta de la ciencia ficción planteada por Kojima en *Metal Gear* y se acerca mucho más a la realidad, sin dejar de lado la acción en su justa medida y en los momentos puntuales y siempre bien medidos.



SHENMUE II

¿Recuerdas cuando al principio de este capítulo te decía que la Xbox siempre fue para muchos de nosotros como una especie de Dreamcast 2? Pues si aún no me crees, te voy a dar cuatro razones para que me creas, no solo una. Me refiero a los próximos cuatro juegos que he incluido en esta lista, empezando por este *Shenmue II*, que si ya en Dreamcast era impresionante, aquí crece aún más hasta alcanzar dimensiones épicas. Nuevos efectos gráficos y mejoras de todo tipo redondearon aún más algo que ya era tremendo, incluyendo además unos tiempos de carga bastante más reducidos y un maravilloso doblaje al inglés que nos hizo un poco más occidental la experiencia que ya habíamos disfrutado en japonés en Dreamcast. Por cierto, si ya lo jugaste en la última gran consola de SEGA debes saber que sigue mereciendo mucho la pena volver a jugarlo en Xbox, y si eres de esos afortunados (en el fondo, porque no sabéis lo que os envidio por lo mucho que tenéis por descubrir) que todavía no se han adentrado en su rico y fascinante mundo, ya es hora de que lo probéis en su mejor versión jamás producida.

¿Qué puede ser mejor que Shenmue II?...Pues Shenmue II para Xbox.



PROJECT GATHAM RACING 2

Tras una primera entrega que ya apuntó maneras y nos dejó muy buen sabor de boca, este *Project Gotham Racing 2* enlaza directamente con otro grande de Dreamcast, *Metropolis Street Racer*, para hacernos vibrar y volver a sentir lo que es conducir con estilo por las principales ciudades del mundo. Esta segunda entrega de la franquicia vive y bebe directamente de las excelencias de *Metropolis Street Racer*, al que homenajea rindiéndole un tributo constante en forma de secuela algo más que espiritual. Aquí no solo se trata de llegar el primero o el segundo a la línea de meta, además de eso deberás conducir con chulería y estilo propio haciendo todo tipo de virguerías al volante, porque dependiendo de cómo conduzcas serás premiado con un número determinado de puntos de estilo (kudos) que te harán progresar en el juego y de paso te ayudarán a agrandar tu garaje desbloqueando nuevos coches y circuitos. Una gozada de juego que te hará reconciliarte con el género y descubrir que dentro de la Xbox siempre latió el corazón trasplantado de nuestra vieja y amada Dreamcast...



La potencia bruta de Xbox al servicio de un auténtico juegazo de carreras de coches.

THE HOUSE OF THE DEAD 3

Aunque suele estar considerado por los fans más acérrimos como un juego ligeramente inferior a la segunda parte de esta famosa franquicia de juegos arcade de pistola, en parte por querer sustituir la estética cartoon de la segunda entrega por un tono más adulto y por ciertos detalles que no acaban de cuajar del todo (como eso de imponerte la escopeta en lugar de la pistola como arma principal, no se dispara igual de rápido y se pierde algo de dinamismo y rapidez), *The House of the Dead III* sigue siendo un gran juego de zombis y pistola sobre raíles. Si lo que te gusta es masacrar zombis sin mayores complicaciones, aquí encontrarás una buena ración de casquería y plomo que te tendrá entretenido durante un rato, aunque, eso sí, no demasiado largo: es en realidad un mal endémico de todos los juegos de pistola, se hacen demasiado cortos. En realidad estuvo a puntito de salir para Dreamcast, pero ya en su recta final fue cancelado y muy poco después aterrizó en las filas de Xbox. Que no te cuenten otra cosa, júégalo y me darás la razón: es un juegazo al que no te cansarás de darle una y otra vez la vuelta. El planteamiento sigue siendo el mismo de siempre y exactamente igual que el de las entregas anteriores (y posteriores) de la saga: zombis hasta en la sopa y balas como para hundir un buque. Te va a gustar si nunca lo has jugado, y además fue exclusivo de Xbox durante bastante tiempo.

Masacrar zombis nunca fue tan divertido ni tuvo mejor aspecto...



JET SET RADIO FUTURE

Y de una saga emblemática de Dreamcast a otra que no se queda atrás. Muchos posiblemente ni lo recuerden, porque se trata de una de las franquicias más injustamente olvidadas, pero *Jet Set Radio* fue otro de los grandes de la última consola de SEGA que dieron el salto (aunque esta vez sobre patines de ruedas) a la primera Xbox cuando esta tomó el relevo espiritual de la anterior. Grafitis, una gran banda sonora, gráficos con estilo *cel shading* (sombreado plano, más típico de los dibujos animados que de los videojuegos) y la misma jugabilidad y el ritmo endiablado y frenético de la mítica entrega original de Dreamcast hacen de *Jet Set Radio Future* un imprescindible de Xbox que además solo podrás disfrutar de manera exclusiva en esta consola. Te lo pasarás bomba reventándole a las bandas rivales sus grafitis y escapando de la policía al ritmo de los temas de su banda sonora. Uno de esos juegos que por desgracia ya no se hacen.

Parece que la franquicia volverá pronto, pero aquí tienes una de sus mejores entregas.



PANZER DRAGON ORTA

El caso de la saga *Panzer Dragoon* es diferente, porque se saltó directamente la generación de Dreamcast y pasó olímpicamente de esta consola tras tres entregas para Saturn para recalar finalmente en las filas del catálogo de la primera Xbox, haciendo además su entrada por la puerta grande y retomando las raíces y las mecánicas de la entrega original para ofrecernos en *Panzer Dragoon Orta*, la que posiblemente sea la mejor y más grandiosa de todas las entregas de la saga. No es de extrañar, esto es lo que sucede cuando pones a disposición de las mecánicas de un juego toda la potencia y la pegada de una bestia como Xbox. Impensable en otras máquinas similares, *Panzer Dragoon Orta* es un verdadero espectáculo audiovisual y de jugabilidad arcade que te hará frotarte los ojos (y de paso los dedos para que se reactive la circulación, porque no podrás parar de jugar) para darte cuenta de cómo vuela el tiempo, al igual que el dragón que montamos en el juego, cuando uno se lo pasa realmente bien jugando a un *shooter* sobre raíles que no parece serlo. Añade a la fórmula varios tipos de dragones para controlar, la evolución de estos en función del tipo de ítems que recogemos durante la partida y algunos de esos jefes finales míticos y más grandes que la vida para tener ahí en un solo disco un juego absolutamente redondo. ¿Quieres más? Venga, te daré más: también puedes desbloquear el primer *Panzer Dragoon* de Saturn...



No pararás de frotarte los ojos. *Panzer Dragoon Orta* es una joya absoluta.

STAR WARS: CABALLEROS DE LA ANTIGUA REPÚBLICA

Durante esta década hubo muchos y muy buenos juegos basados en la franquicia de Star Wars. De hecho este *Knights of the Old Republic* (KOTOR para los amigos de toda la vida) podría haber sido perfectamente la base para haber hecho una película tres o cuatro veces más interesante que las que hizo Disney durante la siguiente década. Razones y argumentos a favor no le faltaron, desde luego: es de lejos uno de los mejores juegos jamás hechos basados en *La Guerra de las Galaxias*, si no el mejor. Es un RPG que toma prestados elementos a otros géneros. Ofrece una aventura única y memorable que nos llevará por los confines de la galaxia en compañía de unos personajes míticos que demostraron que no era necesario resucitar a los muertos para hacer un producto de calidad: por aquí no aparece ni la familia Skywalker ni ningún otro de los personajes clásicos de la franquicia, y es que los acontecimientos de *Knights of the Old Republic* tienen lugar más de 4000 años antes de lo que se nos cuenta en las entregas cinematográficas oficiales. No faltan sin embargo los caballeros Jedi y sus poderes basados en La Fuerza, los siniestros Sith y todo tipo de personajes y escenarios que nos trasportarán por arte de magia hasta una galaxia muy muy lejana.

¿Es KOTOR el mejor juego de Star Wars jamás hecho?...Poco le falta.



ODDORLD: STRANGER'S WRATH

En 2005 Xbox recibió un auténtico juegazo que no siempre ha recibido todo el crédito que se merece. Casi todo el mundo recordará con cariño y nostalgia las aventuras del entrañable Abe en los primeros juegos para la primera PlayStation de la saga *Oddworld*, pero lo que a veces pasa un tanto desapercibido es que Xbox recibió esta entrega injustamente olvidada y que daba un verdadero salto cuántico con respecto a lo visto en entregas anteriores: un nuevo protagonista que apenas tenía nada que ver con Abe, oscuro, siniestro y amenazador, en una aventura completamente nueva y ambientada en un mundo retro futurista descaradamente inspirado en el salvaje Oeste americano con sus particularidades. Es un juego para un público más maduro que aquel que se acercó a las tres primeras entregas para la PlayStation, y se nota en muchos detalles. No te lo pierdas ahora si lo hiciste en su momento. Es una excusa tan buena como cualquier otra para hacerse con una Xbox original.

Que no te engañen sus entregas anteriores: esto no es para niños. No te lo pierdas...



FAR CRY

Puede que ya te hayas acostumbrado a vivir en un mundo en el que existe prácticamente una entrega anual de *Far Cry* para tu consola de sobremesa favorita, pero hubo una época en la que este primer *Far Cry* para la Xbox original nos dejó boquiabiertos y pidiendo más, ignorantes en ese momento de la sobreexplotación que esta saga soportaría en décadas venideras. Podría parecer un *shooter* en primera persona más, pero muy pronto descubres que estás ante algo realmente grande gracias a su soberbia ambientación y su trama llena de giros inesperados y su acción sin descanso. Si el hecho de transformarte a mitad del juego en una especie de bestia depredadora dotada de habilidades sobrenaturales y abandonar (temporalmente, eso sí) tu forma humana no te parece lo suficientemente impactante, quizá el resto de sus imponentes cualidades técnicas sí lo hagan. Ya sabes, lo hemos dicho en otras ocasiones: es uno de esos juegos de Xbox que parecen ir un par de generaciones por delante de lo que les corresponde... Lo único malo es que en 2008 el infame Uwe Boll dirigió (mal, como siempre) una película de imagen real basada (de aquella manera) en este juego, pero esa ya es otra historia que de momento es mejor dejarla correr...



El primer *Far Cry* ya nos metió de cabeza en una aventura única. Mucho más que un shooter.

HALF-LIFE 2

Es cierto que la primera Xbox pecó en exceso de recurrir con frecuencia a los juegos de disparos en primera persona para nutrir su catálogo (no obstante hay quien ama esta consola precisamente por ello), pero parece innegable que a la consola de Microsoft le sentaban especialmente bien los *shooters* con visión subjetiva, y llegados a este punto podemos decir sin temor a equivocarnos demasiado que *Half Life 2* es el culmen de este género. Superando en todo a su mítica primera parte (cosa que ya de por sí es un logro), esta segunda (y por el momento última) parte de la franquicia de Valve nos sigue pareciendo el mejor *shooter* en primera persona de la historia. Tiene una física absolutamente increíble que contribuye a meterte de lleno en su mundo, que no parece tener límites. Combina esa física y ese grado de realismo y de interacción con los escenarios y los personajes con un argumento de ciencia ficción digno de una película y lo que obtienes es el mejor juego de la década. No lo digo yo, lo dicen los premios que le dieron y que aún hoy nos hacen seguir soñando con esa tercera parte que nunca acaba de llegar. Una lástima, porque ya sabéis que en Valve odian el número tres, es la única explicación.

Half Life 2 está considerado como el mejor juego de la década, por algo será...



DOOM 3

Nacido en los 90 y reinventado a mediados de la década del 2000, *Doom* nos ha regalado varias entregas absolutamente míticas con el paso de los años, pero 2005 marca un punto de no retorno y a la vez un salto espectacular en el desarrollo de la franquicia, y es que este *Doom 3* usó todo el potencial de Xbox, elevando el espectáculo hasta límites insospechados. La potencia gráfica que despliega la máquina de Microsoft hace que este juego difícilmente hubiera podido ver la luz en otra consola de su generación, y es que el espectáculo que *Doom 3* te sirve en pantalla es sencillamente sobrecogedor. Terror, angustia, miedo de verdad (sobre todo por quedarte sin munición en mitad de la oscuridad) y un catálogo de enemigos monstruosos que pretenden darte un festín con tus huesos son algunos de sus argumentos para convertirse en uno de los mejores shooters de acción y terror que jamás vayas a jugar. Recibió varias expansiones que curiosamente (y adelantándose a su tiempo, bastante antes de que los DLC se pusieran de moda) también vieron la luz en formato físico. A por ellos.

Otro shooter espectacular no recomendado para gente asustadiza...La reinención de un clásico.



JADE EMPIRE

Si antes alabábamos las excelencias de *Knights of the Old Republic*, ahora es el turno de otra obra maestra que Bioware, los mismos creadores del anterior nos dejaron en Xbox allá por 2005: nos referimos a este fastuoso y brillante *Jade Empire*, que nos recuerda poderosamente al juego basado en *Star Wars* (y es que conserva no pocos elementos y mecánicas de aquel) pero llevándonos esta vez a los remotos escenarios de la China ancestral y milenaria. En este imperio de jade nos encontraremos con una rica fauna de personajes y situaciones en las que desarrollar las habilidades de nuestro personaje (cuerpo, mente y espíritu) mientras libramos emocionantes combates en tiempo real. Ya sabéis, lo mejor del RPG tradicional mezclado con los combates dinámicos de los juegos de acción. Todo al servicio de una Xbox que saca pecho como pocas veces se ha visto para brindarnos un juego mítico y exclusivo que no podrás jugar en ninguna otra parte.



O lo juegas en Xbox o no lo podrás jugar en ninguna otra consola. Otro exclusivo brutal.

CONKER: LIVE & RELOADED

Conker's Bad Fur Day fue con diferencia uno de los mejores juegos y a la vez uno de los más arriesgados e irreverentes de todo el catálogo de Nintendo 64 (os hablamos de él con detalle en el anterior volumen de las décadas), pero lo que casi nadie esperaba es que resucitaran aquel juego y le dieran una oportuna capa de chapa y pintura para devolverlo al nuevo milenio en la mejor forma posible. *Conker: Live & Reloaded* es una locura de juego exclusivo para Xbox que saca provecho del músculo de la consola de Microsoft para ofrecernos una aventura genial y tremenda con personajes llenos de carisma (y bastante poca vergüenza, dicho sea de paso) a los que nuestra irreverente ardilla no dudará en machacar y humillar haciendo uso (y abuso) de su arsenal balístico y lingüístico. No os perdáis su modo multijugador, solo por eso ya merece la pena hacerse con este juego que (¡ojo!) no es para niños, aunque su aspecto te haga creer lo contrario.

Esto es lo que ocurre cuando haces un juego gamberro con la pegada de Xbox...



CRIMSON SKIES: HIGH ROAD TO REVENGE

Posiblemente uno de los juegos que pasaron con más pena que gloria de entre todos los que conforman esta selección, y esto es algo que no se entiende muy bien porque se trata de un verdadero juegoazo. Xbox recibió en 2003 este juego de acción con tintes de simulación disfrazada de arcade, en el que pilotamos aviones y vehículos aéreos de toda clase que combaten en el aire surcando los cielos de un mundo de un futuro alternativo en el que los acontecimientos históricos no siguieron el curso establecido, dando lugar a una era diferente en la que el dominio del espacio aéreo lo significaba todo en una guerra. Disfrutarás como un enano con este juego, que recuerda un poco a esa otra joya de la que ya te hemos hablado y que siempre fue *Panzer Dragoon Orta*, pero cambia todo aquello que te contamos sobre los dragones por el rugido del motor de un avión con ametralladoras con aspecto de haberse escapado de una escaramuza aérea de la Segunda Guerra Mundial, añádele la posibilidad de recoger todo tipo de *power ups* e ítems de toda clase para mejorar nuestra capacidad ofensiva y tendrás ahí a este *Crimson Skies* para echarle horas hasta que pierdas la noción del tiempo. Estás avisado.

Con *Crimson Skies* harás realidad tu sueño de surcar los cielos, pero en un futuro alternativo.



FORZA MOTORSPORT

Si PlayStation 2 tuvo a *Gran Turismo 3* y *Gran Turismo 4* como los exponentes más claros de lo que serían sus mejores juegos de carreras de coches, como contrapartida nuestra querida Xbox tuvo a este impactante *Forza Motorsport* como réplica de los anteriores. La cosa no debió irle demasiado mal a Microsoft con su franquicia exclusiva de carreras, y es que la sombra de la saga es ya muy alargada (seis entregas hasta nuestros días, y posiblemente no serán las últimas). Tienes modelos reales perfectamente recreados con precisión milimétrica para aburrirte, circuitos de todo tipo y combinaciones y posibilidades para todos los gustos y para los volantes y conductores más exigentes: *Forza Motorsport* es todo lo que *Gran Turismo* siempre fue para la competencia y aún mucho más. Aquí los coches se abollan en tiempo real y van reflejando los desperfectos en la chapa de tu vehículo, afectando además a la conducción, algo

que inexplicablemente nunca pudieron reflejar en *Gran Turismo*. Sin necesidad de recurrir a las odiosas (pero inevitables) comparaciones con la distinguida competencia, lo cierto es que *Forza Motorsport* es un juegoazo en sí mismo que no debes perderte para descubrir hasta dónde era capaz de llegar tu Xbox original.

«El Gran Turismo de Xbox» superaba a la competencia prácticamente en todo. Hazte con él.



Y ahora ha llegado el turno de comprobar hasta dónde es capaz de llegar nuestro siguiente invitado. Es todo un honor tenerle en nuestras páginas, entre otras cosas porque, si alguien representa (y ama sobre todas las cosas) a la Xbox original como nadie ese es mi amigo **Juan García Garrido**, más conocido como **Juan Xcast**. Su nombre permanecerá asociado para siempre a la marca Xbox gracias a sus páginas en publicaciones míticas como la ROX (la revista oficial Xbox) o *Marca Player*, por citar tan solo unas cuantas. Hoy le tenemos aquí para contarnos todo lo que Xbox significa para él y muchas cosas más. Su entrevista no tiene desperdicio. Os dejo con mi amigo Juan...

Entrevista a Juan Xcast.

—Un honor tenerle aquí, señor Xcast... Primer round, empecemos por lo más básico y vayamos poco a poco... Juan Xcast Garrido: siempre me lo pregunté —llevoy leyendo a este hombre media vida—: ¿de dónde viene el apodo? Lo de la X me lo puedo imaginar, pero lo de Cast... ¿Algo que ver con mi consola favorita de todos los tiempos? (Dreamcast).

—¡Efectivamente! Desde siempre he sido del equipo SEGA. Aunque mis inicios como jugador fueron en el Spectrum de mi padre (mis primeros recuerdos, de hecho, son mirando a la tele, mientras esperaba que cargaran juegos como *Manic Miner* o *Track & Field*), mi primera consola fue Mega Drive. Desde entonces caí enamorado de la forma de entender los videojuegos de la compañía. He tenido todos los sistemas que han lanzado, incluyendo el infame 32X, Saturn y, por supuesto, Dreamcast.

Cuando esta consola salió, a finales de los 90, fue una auténtica adelantada a su tiempo, con los primeros juegos online nativos para consola. Y fue ahí, planteándome cómo llamarme para jugar a *Phantasy Star Online*, cuando llegó la epifanía. Pues sencillo: «Juan que juega a la Dreamcast».

Sin embargo, como era demasiado largo, lo reduje a simplemente Jcast, y a partir de ahí comencé a labrarme un nombre y a conocer amigos que aún perduran hoy en día.

Lamentablemente Dreamcast no duró demasiado y mi siguiente sistema necesitaba entrar en mi nick. Efectivamente, fue Xbox. Y como Jbox sonaba demasiado a rapero de medio pelo, decidí seguir homenajeando a la mejor consola hasta la fecha. Había nacido Xcast.

—**Inciendo en el tema de la Dreamcast: siempre he dicho que Dreamcast 2 ya se hizo hace mucho tiempo, y no fue otra cosa que la Xbox original. ¿Son locuras mías o no ando tan descaminado?**

—En absoluto, los orígenes de Xbox y el final de Dreamcast son capítulos conectados de diferentes libros. SEGA se pegó un tremendo batacazo con su última consola, pero no precisamente porque esta fuera mala, sino porque arrastraba un legado infame tras los infinitos cacharros que querían conectar a Mega Drive, y el fracaso de SEGA Saturn. A eso hay que añadir que su rival, PS2, despegó tan fuerte que eclipsó a cualquier competidor que le tratara de hacer sombra. Por eso la luz de Dreamcast se apagó tras solo dos años de brillo, dejando a una legión de jugadores huérfanos y, además, cabreados con la compañía que les había chafado la diversión. Por tanto era lógico que el siguiente sistema que apareciera se llevara buena parte de la base de jugadores de Dreamcast, más aún si tenemos en cuenta que el 30 de marzo de 2001 SEGA y Microsoft anunciaron una alianza estratégica para llevar una serie de juegos a la primera consola de la compañía de Seattle. Serían *SEGA GT*, *Gun Valkyrie*, *Panzer Dragoon*, *Jet Set Radio Future*... La semilla de la continuidad estaba plantada. A esto hay que añadir que las capacidades online de la consola Xbox, con conexión a internet integrada, iban también muy en la línea de lo que SEGA quiso hacer con Dreamcast. Sin embargo, aunque esta unión era obvia, pudo ser mucho más, ya que se dice que Isao Okawa, presidente de SEGA por tiempos de Dreamcast, intentó convencer al mismísimo Bill Gates de que hiciera Xbox compatible con Dreamcast, por aquello de no dejar tirados a los usuarios que confiaron en la compañía. Finalmente esto no llegó a ocurrir, pero es una muestra más de que Xbox fue CASI una Dreamcast 2.

Un tipo de armas tomar: con todos ustedes, el gran Juan García Garrido.



—**Y volviendo ahora con la Xbox original, ¿cómo describirías el proyecto de Microsoft de infiltrarse en el mercado de las consolas de videojuegos? ¿Fue un primer intento fallido (si comparamos las cifras de ventas con las de PlayStation, sobre todo en Japón) o por el contrario Microsoft consiguió asentar las bases para lo que vendría después?**

—Se suele decir que las primeras veces nunca son perfectas, y esta fue una primera vez más que notable. Microsoft se lanzó a una piscina en la que no sabía si había pirañas o pececillos, y acabó sobreviviendo, aunque se llevara algunos mordiscos por el camino. Resulta evidente que Xbox no fue un megaéxito en su primera etapa, pero sirvió para que la compañía conociera las necesidades de un mercado tan peculiar como el de las consolas.

El proyecto de la consola de Microsoft nació, de hecho, por culpa de Sony, ya que durante los 90 PSX logró tal tracción que hubo compañías de PC que se sintieron amenazadas por los sistemas de entretenimiento doméstico de sobremesa. La premisa era simple: trasladar el conocimiento y experiencia de la compañía líder en software para PC al mundo de las consolas. Y así comenzó Xbox, con un pequeño equipo que, además tenía la tecnología DirectX en la cabeza (la X acabó permaneciendo en el nombre, y marcando las siguientes generaciones de consolas). Si me lo permites, y con el tiempo como testigo, era una consola que era difícil que triunfara: era el primer pez occidental en un mundo dominado por lo oriental. De ahí por ejemplo el gran tamaño del sistema y de su mando original. Y además apostaba por la potencia por encima del precio, lo que hizo que poco después de su lanzamiento tuviera que bajar de precio y compensar a los compradores originales (entre los que me encontraba) con dos juegos y un mando extra (me hice con *Azurik* y *Dead or Alive 3*). Pero, aun a pesar de esto, Microsoft consiguió vender más de 24 millones de consolas en todo el mundo (principalmente en occidente). ¿Es eso un fracaso? En absoluto, es el principio de una historia muy bonita.

—**Al grano, directo al mentón, querido Juan: tu top 3, top 5 o lo que tú quieras, pero solo lo más top... ¿Por qué esos juegos en concreto?**

—Te digo mis 5 favoritos y después te explico por qué cada uno de ellos: *Halo: Combat Evolved*, *Star Wars: Knight of the Old Republic*, *Project Gotham Racing 2*, *Ninja Gaiden* y *Top Spin*.

Estos 5 juegos están seguro en cualquier top 10 de la primera Xbox, pero para mí son los mejores por un simple hecho objetivo: son los juegos en los que más horas acumulé en este sistema. ¿Por qué *Halo: Combat Evolved*? La respuesta es evidente, ya que este fue el GRAN JUEGO de Xbox. La gran saga. La verdadera razón por la que la gente se compró Xbox, y la primera gran demostración de que los shooters con mando eran posibles. Puedo admitir la duda de por qué incluir la primera entrega, y no la segunda, que era un más y mejor de manual, pero es que lo que consiguió Bungie con este juego es simplemente único. No solo crearon un universo, sino que crearon una historia increíble, un personaje que ha perdurado en el tiempo y una propuesta que funcionó tan bien jugando solo, como con amigos en sus modos cooperativos o, incluso, en modos competitivos. El núcleo de la propuesta de Halo ha perdurado y por eso el juego sigue siendo tan divertido hoy como lo fue entonces. ¿No me crees? Corre y compruébalo por ti mismo con *Halo: The Master Chief Collection*. ¿Por qué *Star Wars: KOTOR*? Esta es una inclusión 100% personal, pero es que yo hasta que llegó este juego no era de RPG. Sin embargo Bio Ware me demostró con este juego que este género podía deparar mucho más que muñequitos simpáticos y criaturas gigantescas.

Se trata de un Action RPG ambientado mucho tiempo antes de las historias originales de Star Wars, que además incorporaba las reglas de la tercera edición de *Dungeons and Dragons*. Además incorporaba un sistema de decisiones entre luz y oscuridad que afectaba a nuestro protagonista y definía la trama, y que acabó convirtiéndose en seña de identidad de la desarrolladora canadiense, como después vimos con *Mass Effect* o *Dragon Age*. En resumidas cuentas, con este juego vine por el brillo de Star Wars y me quedé por TODO lo demás.

¿Por qué *Project Gotham Racing 2*? Para justificar esta inclusión puedo tirar tanto de elementos objetivos como subjetivos. Por un lado se trató del juego de coches por excelencia de su generación, que dejaba claro que el concepto de arcade y simulación podían acercarse tanto que podían llegar a difuminarse. Además... ¡qué banda sonora!, ¡qué gráficos!, ¡qué sistema de control! Bizarro se salió con este título que, además, fue el que marcó el camino a la saga *Horizon* de *Forza*, que ahora reina sobre la totalidad de juegos de conducción. Por el otro, el del criterio subjetivo del que hablaba antes, están las horas de juego que dediqué a *Project Gotham Racing 2*. Todavía sueño con volver a Estocolmo, Moscú, Barcelona..., pero conduciendo uno de los coches del juego. Y es que cada vez que he ido a alguna de las 11 ciudades en el juego no he podido parar de pensar en cómo había que dar esa rotonda para salir sin perder tiempo. ¡Épico!

¿Por qué *Ninja Gaiden*? Ya hemos hablado de lo mal que Xbox empezó su relación con el País del Sol Naciente. Y eso no fue precisamente porque Microsoft no lo intentara en un principio, ya que desde los primeros días de Xbox vimos montones de grandes juegos japoneses pasar por los chips de la consola de Seattle. Al decir esto pueden venirte a la cabeza grandes juegos como *Lost Odyssey* o *Blue Dragon*, pero sobre todo *Ninja Gaiden*. A decir verdad todo el mundo esperaba que esta versión del clásico fuera buena, pero lo que Itagaki consiguió fue merecedor de todas las alabanzas posibles. Reverdeció un mito, deleitó a una generación y además construyó de nuevo cimientos para los juegos difíciles, pero satisfactorios que tanto éxito tienen hoy en día.

¿Por qué *Top Spin*? Los juegos deportivos son a menudo denostados. Esto es una verdad casi absoluta, con muy escasas (y honrosas) excepciones. Una de esas excepciones es *Virtua Tennis*, un arcade casi perfecto que se llevó incontables horas de juego en recreativas y Dreamcast. Sin embargo, una vez más, tras la retirada de SEGA como first party, esta serie ha caído en el olvido, y han sido muchos los títulos que han tratado de alcanzar el trono, pero casi ninguno lo ha conseguido. ¿La excepción? *Top Spin*, una pequeña joya que cabalgaba a medio camino entre la simulación y el arcade, pero que destacaba por su extraordinario sistema de control y por presentar una serie de modos de juego online que llevaron su leyenda más allá de los sofás de nuestras casas. Desde la salida de este juego, todos los títulos de tenis quieren ser *Top Spin*, y eso es señal inequívoca de que PAM Development acertó de pleno con su propuesta.

—¿Cómo le explicamos a los no iniciados en este loco pero maravilloso mundo que Xbox perdiera el combate contra la PlayStation 2? ¿Cómo es posible que una máquina manifiestamente más potente y superior en todo a su rival acabara perdiendo por goleada el partido de su generación?

—La respuesta, para mí, es simple: Xbox salió después y era una marca nueva. Para cuando se lanzó la consola de Microsoft PS2 ya había cogido carrerilla y era imparable. Todo lo que podía hacer el tío Bill Gates y su séquito era acompañar a su nueva máquina para que cogiera tracción, diera confianza a los jugadores y después reventarlo. Eso es precisamente lo que hizo Xbox que, si

bien, vendió cerca de 24 millones de consolas, que es una cifra bastante aceptable para un primer intento, consiguió que millones de jugadores se interesaran por franquicias más allá de los límites de PlayStation.

Además, ya hemos hablado de lo difícil que suele ser que el público oriental acepte y abrace como suyo tecnología de más allá de sus fronteras, y ahí es donde Xbox siempre ha tenido la batalla perdida, aunque no deje de intentar cambiar las tornas.

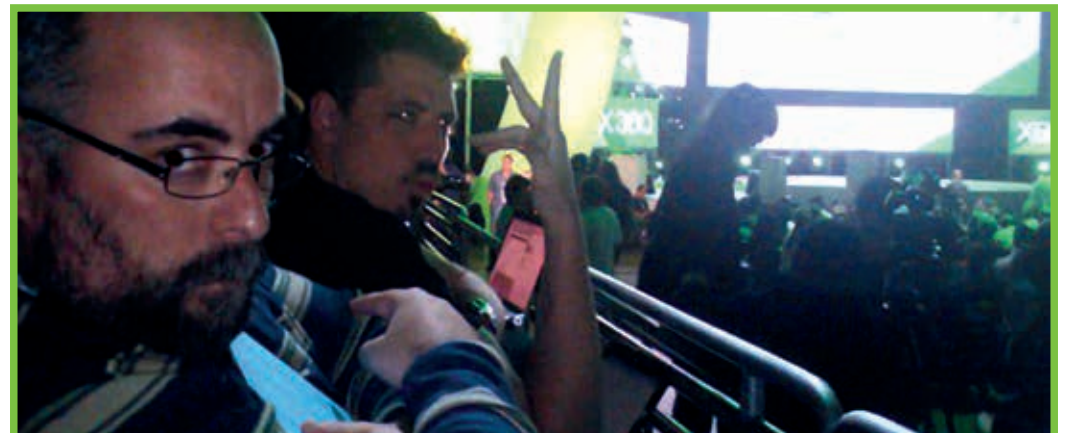
Y es que las guerras o se ganan de primeras, con un golpe de autoridad, o se convierten en batallas de desgaste, en donde hay que ganar metros con cada batalla. Y eso fue lo que hizo Xbox, ganar metros y metros para que el sistema se planteara como una alternativa de futuro. Para eso tenía que ofrecer más y mejores razones para que los usuarios comenzaran a confiar. De ahí que fuera la consola más potente del momento, de ahí que tuviera más posibilidades que otros sistemas y de ahí la fuerte inversión de Microsoft en juegos, soporte al usuario, etc.

—Me cuentas que fuiste de los primeros afortunados beta testers del servicio Xbox LIVE para esta gran máquina, incluso antes de dedicarte profesionalmente al periodismo. ¿Qué recuerdos y qué anécdotas tienes de esta época?

—Así es, fui uno de los pocos privilegiados españoles que testó el servicio de Xbox Live antes de que estuviera disponible para el resto de los jugadores. Además, tuve acceso a ello incluso antes de empezar a escribir en prensa. Por aquel entonces fui solo un jugador que aplicó en una web de Microsoft esperando tener suerte, y la tuve.

Fui seleccionado y Microsoft me mandó una de aquellas Xbox color verde traslúcido, que eran las versiones de desarrollador. En ella no funcionaban los juegos tradicionales, sino solo las versiones beta. El kit que nos mandaron incluía unos auriculares, cables, la mencionada consola y un único juego, que en realidad era solo una demo. Se trataba de *Re-Volt*, un juego de carreras con coches a control remoto ya lanzado en Dreamcast por la extinta Acclaim. No había más que una parte de los coches y los circuitos del juego original, pero tenía algo que en su momento no tuvo: un modo online completamente funcional. El sistema de amigos de Xbox ya estaba por aquel entonces, aunque Xbox Live ha crecido mucho más allá de lo que experimentamos los beta testers en aquellos momentos.

Si buscáis alguien que estuvo con Xbox desde el principio, Juan Xcast es vuestro hombre.



Nosotros solo teníamos que jugar y reportar de cuando en cuando la experiencia, sobre todo si había desconexiones, fallos y demás. Nuestra recompensa fue jugar a un juego que luego jamás saldría en Xbox (sigo hablando de *Re-Volt*), además de un cupón del nuevo Xbox live para un año, un segundo kit de auriculares (que era igual al que recibimos en un primer momento, y al que luego se comercializó), y un mando de Xbox. Bueno, y el badge de Xbox de fundador de Xbox Live que gasto en mi perfil orgulloso.

Y por si os lo preguntabais, todavía mantengo el contacto con alguno de los jugadores que me encontré en aquella beta.

—Y de nuevo centrándonos en tu trayectoria profesional, ¿cuándo y cómo empieza Juan Xcast a escribir para algunas de las mejores y más prestigiosas revistas de videojuegos de España? ¿Qué te quedas de toda aquella época? ¿Lo echas de menos?

—Mi trayectoria profesional empieza casi sin querer, si te soy sincero. Todo comenzó en el foro oficial de la revista oficial de Xbox española, donde éramos cuatro gatos mal contados. De ahí salté a otro foro, Xbox Maniac, y ahí empecé a echar raíces. Tan profundas fueron (y tan pesado era yo) que el encargado de aquella web empezó a contar conmigo para hacer algún análisis, de forma completamente gratuita, claro, si es que esto era un pequeño foro sin afán lucrativo. A fuerza de escribir y mejorar, acabé yendo a algún evento de presentación de videojuegos, y a partir de ahí comencé a hacer contactos y a ganarme un hueco entre la prensa especializada. Recuerdo con mucho cariño mi primera presentación: *Club Football*, la fallida intentona futbolística de Codemasters en la generación Xbox, que celebró su puesta de largo en el Santiago Bernabéu. Para allá que me fui desde Valladolid, donde vivía, a experimentar aquello de la prensa de los videojuegos (con el viaje en autobús pagado de mi bolsillo, claro). Corría el año 2003, y allí conocí a José Herráez, relaciones públicas de la marca, con quien aún hoy guardo relación, pero, aún más importante, conocí a Chema Antón y Gustavo Maeso, a quien leía cada mes en Xbox Magazine, la irreverente revista no oficial de la consola. Me presenté a ellos como un simple fan y, al no conocer a nadie del sector, me pegué a su estela como si los conociera de toda la vida.

A partir de ahí trabé amistad con este par de personas increíbles, mientras seguía escribiendo en Xbox Maniac, mejorando poco a poco mi estilo de escritura, que por aquel entonces era entre terrible y horrendo. Pasaron los meses y se acercó junio de 2004, que sería aquel del mítico E3 en el que Miyamoto asaltó el escenario con la espada y escudo de Link en la conferencia de Nintendo. Pues bien, yo estuve ahí, en aquel E3. Creía que iba a ser mi única oportunidad de cumplir el sueño de vivir aquella feria, y me lo pagué de mi bolsillo, para cubrirlo para Xbox Maniac. Fueron Chema y Gustavo los que me hicieron hueco en su habitación del hotel (no tenía dinero para nada más, casi ni para comer). De aquel E3 tengo 100 millones de historias, pero la más importante es que me dio la oportunidad de escribir en papel por primera vez, en la revista de Chema y Gus.

De nuevo me sentí increíblemente afortunado por aquello, y disfruté cada párrafo como si fuera el último, pero tuve la infinita suerte de que ninguno de ellos fue un game over. Tras cada final de partida que experimenté apareció una nueva oportunidad, y a Xbox Magazine le siguió la revista oficial de Xbox 360, con David Sanz a la cabeza, Marca Player, IGN España... 18 años después de aquel E3 debo todo a Xbox Maniac, a Chema y a Gus, a David... A la suerte que tuve, pero también al duro trabajo y sacrificio de aquellos días, en los que postergaba mi carrera profesional e invertía

mi propio dinero en un sueño loco e imposible: vivir de los videojuegos. Me acuerdo de cada persona que me ha acompañado en este viaje, y solo puedo dar las infinitas gracias a cada uno de ellos, con el tiempo como testigo. El sacrificio y el esfuerzo merecieron totalmente la pena. (Y sí, te contesto a la pregunta con una sonrisa infinita en los labios, y lágrimas de felicidad corriendo por mis mejillas).

—Ahora que no nos oye nadie, y dejando los aspectos puramente legales a un lado, te confesaré que me hice con una Xbox original por la facilidad que tenía para emular otros sistemas inferiores. ¿Hubo alguna vez algo raro o no estrictamente oficial en el disco duro de tu Xbox? ¿Eres de emuladores o no te atrae el tema?

—Microsoft siempre ha visto sus consolas como centros de entretenimiento interactivo, y no solo como simples estaciones de juego. Esto es una tendencia que ya estaba presente en la Xbox original, pero que fue yendo a más a lo largo de las siguientes generaciones de la consola, aunque con Xbox One Microsoft se pasó de rosca en este sentido.

Xbox ha sido conocida por valer para casi todo, pero en mi caso no he sentido la llamada de lo no oficial. En primer lugar porque siempre he sido muy tradicional en ese sentido. Para mí lo primero siempre han sido los juegos, y en ese sentido siempre he estado bien cubierto. Es cierto que durante la época de Dreamcast sí que probé algo más que software oficial, pero principalmente juegos que jamás llegaron a España, sobre todo por la carestía de nuevo títulos para este sistema a partir de cierto punto (lo que no quitó que tuviera más de 40 juegos originales de ese sistema).

Con Xbox, y desde entonces, ha sido todo lo contrario. Para mí la defensa de los derechos de autor es importante, y siempre he defendido que, si queremos jugar algo, hay maneras de conseguirlo de forma legal.

Dicho esto, los emuladores y demás parafernalia no son per se ilegales, por lo que me parecen una herramienta más que útil para ayudar la preservación del videojuego.

¡A cubierto!...Juan Xcast durante la Call of Duty Experience de 2010...¡Eso fue un infierno, Dios mío!



—Con Xbox descubrí lo que era un todo en uno por primera vez en una consola, algo que años después volví a disfrutar con su flamante sucesora, la Xbox 360. ¿Había algo para lo que no sirviera la Xbox? ¿Cuál fue su asignatura pendiente? ¡Pero si lo tenía absolutamente todo!

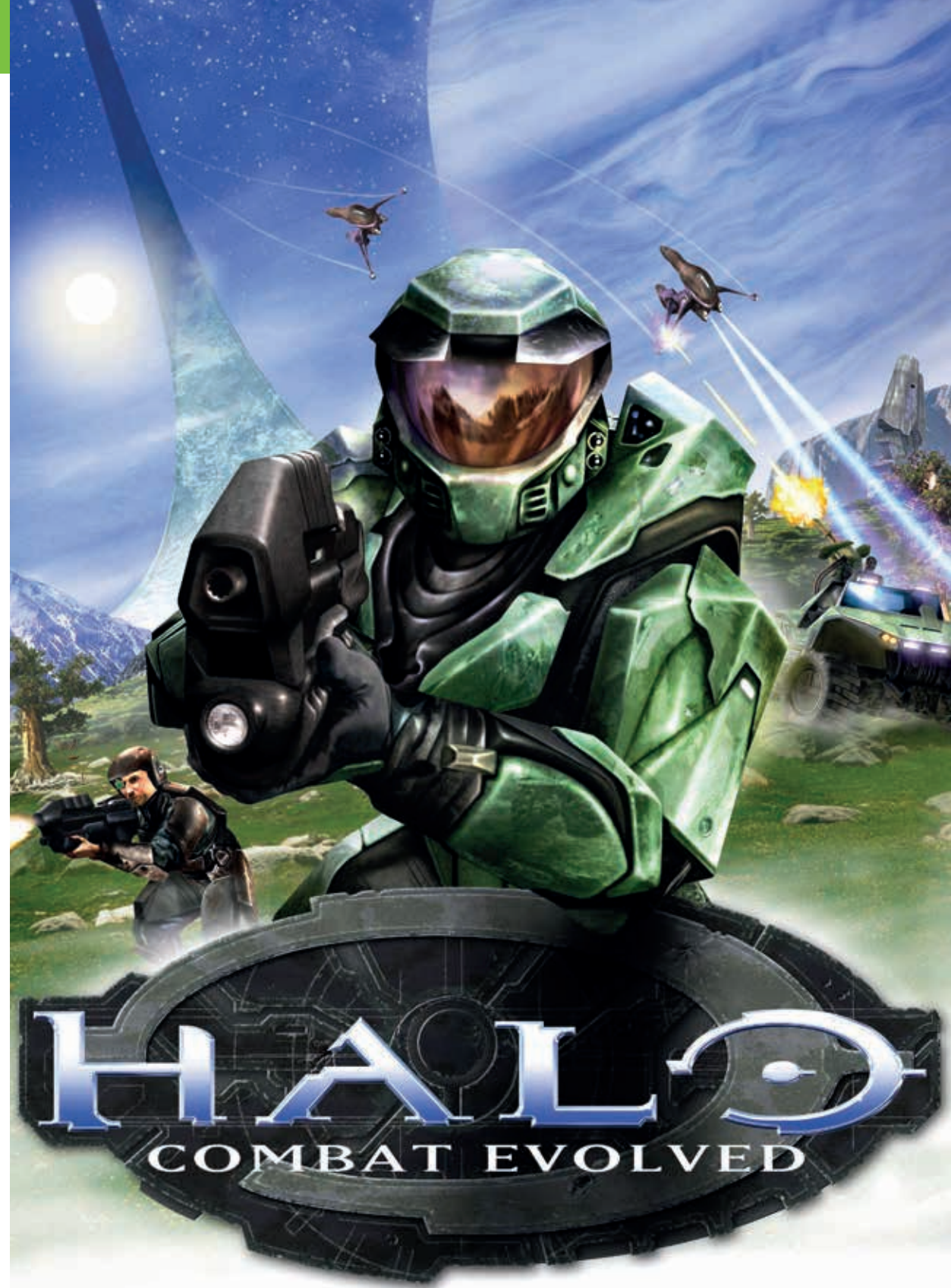
—Su verdadera asignatura pendiente fue empezar con verdadera fuerza. Xbox tardó en coger tracción más allá de Estados Unidos, y la culpa fue tanto de su precio elevado como de un catálogo de juegos inicial flojo, en el que prácticamente solo sobresalía *Halo*.

Microsoft pagó fuerte la novatada, y el mayor ejemplo de sus inicios titubeantes lo vemos con su gigantesco mando original, el llamado Duke. Ahora se recuerda con cariño, pero lo cierto es que se trata de un pequeño despropósito, fruto de la necesidad, ya que originalmente Microsoft quería un mando más pequeño, pero no llegó a un acuerdo con la compañía de chips japonesa capaz de ofrecer una placa base para tal fin, y eso hizo que el despropósito fuera total. Japón, eso sí, tuvo su mando más pequeño, el llamado Controller S, que a la postre se convirtió en la base de todos los mandos de Xbox que vinieron después. Pero el daño inicial estaba hecho, y Xbox era una consola americana al 100% de las de burro grande, ande o no ande, como decía mi abuela.

—Y terminamos ya, aunque quiero que conste que estaría charlando contigo sobre esta consola maravillosa durante horas enteras: ¿recibió en su momento todo el crédito que se merecía o es solamente ahora, con la perspectiva que da el paso de los años, cuando se empieza a apreciar la potencia y la pegada de esta joya?

—La respuesta está clara para mí: no se le concedió a Xbox el beneficio de la duda. Se trataba de una consola rompedora para su tiempo, que además abrazaba el trabajo de SEGA con Dreamcast. Xbox era la consola más potente, con disco duro, modem integrado, tecnología punta solo posible en el mundo de los ordenadores, y además estaba preparada para ser más que una simple consola. En resumidas cuentas, un cacharro adelantado que por desgracia no recibió el crédito que debía por prejuicios, por la falta de experiencia de la compañía en el sector y, por supuesto, por ciertos errores de planteamiento. Sin embargo, se puede considerar que Dreamcast y Xbox fueron los padres de las consolas modernas. Sin estos sistemas muy posiblemente el panorama del mundo de los videojuegos sería tremendamente diferente.

Xbox perdió el partido, pero porteros como Juan Xcast mantienen viva su leyenda...



Capítulo 4

Nintendo Contraataca, Parte I. Nintendo al Cubo (Game Cube).



En Nintendo se mostraron particularmente inquietos durante esta década, como lo demuestra el hecho incuestionable de que entre el periodo que va desde el año 2000 hasta el año 2010 lanzaron nada más y nada menos que cuatro consolas al mercado sin contar remodelaciones y revisiones de dichas máquinas: Nintendo Game Cube, Game Boy Advance, Nintendo DS y por último la Nintendo Wii. De todas ellas te hablaremos en este libro en sus respectivos capítulos monográficos, pero antes de eso es justo reconocer que por intentarlo que no quede: Nintendo lo dio y lo intentó absolutamente todo en la década del 2000 para volver a ser la que fue durante la década de los ochenta. A nadie se le escapa que la segunda mitad de los 90 fue particularmente dura para Nintendo, si exceptuamos la Game Boy (que siempre tuvo su cuota de mercado particular asegurada y se mostró intratable durante la década anterior), lo mejor que supieron o que pudieron hacer en Nintendo en la recta final de los 90 fue la Nintendo 64, y ya sabemos todos que el invento no acabó de cuajar.

La década del 2000 fue para Nintendo una oportunidad de reivindicarse y redimirse para volver a encontrar su mejor estado de forma, y es que la compañía había conseguido un éxito desbordante y sin precedentes durante la década de los 80 y la primera mitad de los 90 gracias a la NES de 8 bits y la Super Nintendo, en virtud del apoyo que recibieron de terceras compañías y gracias también (por qué no decirlo) a que lo hicieron realmente bien hasta ese momento. Sin embargo durante los 90, el empuje de PlayStation y la fuerte competencia ejercida por parte de SEGA hicieron que el hasta ese momento imbatible campeón se tambaleara y empezara a caminar con cierta inestabilidad. Con Nintendo 64 cometieron varios errores que les terminaron por pasar factura, como el aumento del costo de fabricación de los juegos debido al soporte elegido por Nintendo para su consola estrella de los 90 (el cartucho empezaba a quedarse totalmente obsoleto y su coste de fabricación era bastante más costoso que el de los discos ópticos usados mayoritariamente por la competencia), y muchas terceras compañías optaron por apostar por el caballo ganador, dando de lado a Nintendo y mirando para otra parte.

Nintendo necesitaba desesperadamente un caballo ganador para volver a situarse en el mapa, y necesitaba volver a subirse a un tren que por primera vez en décadas se le empezaba a escapar: esta vez tuvieron mucho cuidado de no repetir los errores cometidos durante la segunda mitad de los 90 y centraron sus esfuerzos en lanzar una nueva consola que de nuevo atrajera a los desarrolladores *third-party* y al público mayoritario, que cada vez se veía más atraído por los cantos de sirena de PlayStation. El formato elegido esta vez sería el disco óptico pero con reservas: el Nintendo Optical Disc, los DVD diseñados para ser leídos por un lector Matsushita y que luego serían más conocidos como minidiscos por su tamaño y capacidad de almacenamiento reducidos. Estos mini DVD tenían una parte positiva y otra negativa, ambas muy evidentes: lo bueno era que ofrecían una velocidad de lectura superior a un disco DVD normal, pero lo malo (y esto fue un factor determinante que acabó por pasarle factura) era, evidentemente, que solo le cabían 1,5 GB frente a los casi 5 GB de un DVD de PlayStation 2 o de Xbox, por no hablar de los DVD de doble capa que a veces eran necesarios en las consolas de la competencia para albergar juegos mucho más ambiciosos como *Gran Turismo 4* o *Jade Empire*.

Ya a finales de la década de los 90 se empezaba a hablar de esta nueva y prometedora consola de Nintendo que aspiraba a reverdecer los laureles del glorioso pasado de la compañía, y tras pasar por todo tipo de remodelaciones, cambios de diseño y hasta de nombre (N2000, Star Cube, Project Dolphin y un largo etcétera), finalmente el 24 de agosto del 2000 Nintendo anuncia en

Japón el lanzamiento de su flamante Game Cube acompañada de todo tipo de periféricos y juegos exclusivos que apuntaban a lo más alto. Curiosamente ningún juego protagonizado por Mario estuvo presente apadrinando el lanzamiento de la nueva consola, por primera vez en la historia de Nintendo: sí lo estuvo sin embargo el magnífico *Luigi's Mansion* (honestamente aquí creo que Nintendo salió ganando con el cambio) y varios juegos que (esta vez sí) Nintendo tuvo mucho cuidado en que las *third parties* de más peso en la industria apoyaran y produjeran de forma exclusiva para su nueva consola. Factor 5 con *Star Wars Rogue Squadron II*, *Metal Gear Solid Twin Snakes* de Konami y los *Resident Evil* exclusivos firmados con Capcom fueron tan solo unos buenos ejemplos de esta preocupación por parte de Nintendo por volver a rodearse de buenas compañías y que esta vez no dependieran tanto de su propia producción, como ya les pasó con Nintendo 64.

El catálogo de Game Cube esconde algunas joyas de las que te hablamos en este mismo capítulo y que no debes perderte por ninguna de las razones. Pero es innegable que, si miramos a la cantidad de juegos que lo componen, nos daremos cuenta rápidamente de que ahí faltaba algo importante: pocos más de 600 juegos en 7 años de vida comercial de la consola revelan a todas luces que la cantidad de juegos que recibió la consola seguía siendo insuficiente frente al verdadero aluvión de juegos que se llevaban Xbox (casi el doble) y muy especialmente PlayStation 2 (aquí no hubo comparación posible).

Tampoco hubo comparación con respecto al número de consolas vendidas durante esta competición de la sexta generación de consolas, y es que, a pesar de los esfuerzos de Nintendo por colocar su Game Cube en lo más alto, fue claramente el perdedor de esta sexta generación. PlayStation 2 ganó la competición por goleada llevándose más del 60% de la cuota de mercado, Xbox se conformó con un 13% (que no estuvo nada mal para un novato en estas lides que además acababa de llegar), pero una gran compañía veterana y curtida en mil batallas como Nintendo se tuvo que conformar con un discreto tercer puesto y menos de 22 millones de consolas vendidas en todo el mundo, incluso menos de la mitad de lo que el presidente de Nintendo por aquellos días (Satoru Iwata) había vaticinado para la mitad de la década. La triste realidad era que para 2005 Nintendo llevaba ya sin liderar las listas de ventas de consolas desde hacía casi una década, y eso era demasiado para una compañía que lo había sido absolutamente todo en esta industria.

Sin embargo, y pese a su clara derrota en esta sexta generación de consolas, Nintendo consiguió varios logros importantes con Game Cube que no siempre se tienen en cuenta y suelen pasar algo inadvertidos. Entre ellos figuran el hecho de que fue precisamente en Game Cube donde debutaron juegos y franquicias que siguen generando mucho dinero hoy y que han ido evolucionando con el paso de los años, como *Pikmin*, *Luigi's Mansion* o *Metroid Prime*. Por otra parte, el hecho de que la Wii (esta vez sí) triunfara como lo hizo y fuera retrocompatible con Game Cube permitió que una nueva generación de jugadores tuviera acceso y conociera el catálogo del cubo de Nintendo, revalorizando su legado y poniendo de relieve su verdadera grandeza. Más puntos a favor de la Game Cube: los *fanboys* de SEGA, que anduvo desaparecida y en un discreto segundo plano durante esta década (o igual no, os remito al capítulo 14 con mi amigo David Caldés para que sepáis qué estuvo haciendo SEGA durante esta década) tuvieron en Game Cube otra buena excusa para dar el salto y cambiar de acera para seguir disfrutando de algunas de sus franquicias favoritas: *Crazy Taxi*, *Sonic Adventure*, *Super Monkey Ball* y algunas más acabaron recalando en la consola de Nintendo. Juegos de SEGA en una consola de Nintendo, ver para creer...

No se vayan todavía, que aún hay más: Game Cube también podía conectarse con la Game Boy Advance, la reencarnación de su mítica consola portátil reinventada para el tercer milenio (el siguiente capítulo es suyo) para intercambiar datos entre ambas consolas y desbloquear contenidos adicionales en títulos que permitían el juego cruzado. Y por supuesto luego está el tema de los periféricos de los que ya hablamos de pasada un poco antes, cuando hablábamos del lanzamiento de la consola: desde los bongos de *Donkey Konga* y *Donkey Kong Jungle Beat* a las alfombras de baile para *Dance Dance Revolution: Mario Mix*, Game Cube recibió todo tipo de periféricos y de accesorios que contribuyeron a crear una particular mitología en torno a esta consola que hacen que se trate de una pieza de coleccionista sumamente recomendable para todos aquellos que busquen hacerse con un pedazo importante de la historia. No debemos obviar que Nintendo tuvo muy claro desde el principio que Game Cube sería un producto dirigido a toda la familia, como ya hicieron con otras de sus anteriores consolas, y esto, que es una de las señas de identidad más notables de la compañía, es también algo que en ese momento pudo jugar en su contra: la gran mayoría del público que compraba y disfrutaba los videojuegos del momento se veía mucho más atraído por la agresividad y la madurez que ofrecían juegos como *Grand Theft Auto* o los *shooters* en primera persona con vista subjetiva, campos en los que se especializaron las dos consolas de la competencia. Se podría decir, recurriendo a un tópico, que Nintendo siempre fue fiel a su público y a sus principios, aunque esto sea algo que a veces está reñido con los beneficios económicos. Volviendo a sus juegos, que en definitiva es lo que más nos importa, a continuación os presento 20 razones para saber apreciar la gloria de Nintendo elevada al cubo...

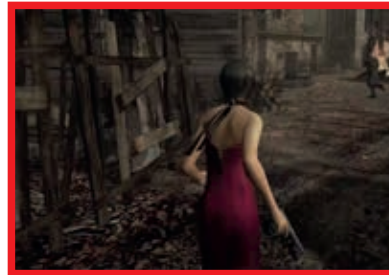
Un diseño valiente, rompedor y atrevido: el cubo de Nintendo escondía varios ases en la manga.



RESIDENT EVIL 4

Uno de los mejores juegos de la década (lo hemos dejado para verlo en detalle en el último capítulo porque se merece un espacio aparte) vino de la mano de Capcom como parte de un contrato de exclusividad que firmaron con Nintendo para producir juegos para sus consolas, y ya sabemos todos que **Resident Evil 4**, aparte de ser uno de los mejores capítulos de la franquicia en general, fue la envidia de todo el mundo durante el tiempo que duró esa exclusividad. O al menos hasta que años después salió para PlayStation 2 (la PS2 hizo lo que pudo para gestionar esa brutalidad de juego), pero siempre recordaremos la entrega original para Game Cube. Desde el punto de vista gráfico es una bestia parda, y su jugabilidad a prueba de bombas y sus innovadores cambios con respecto a lo que ya estaba un poco trillado en las entregas precedentes lo convirtieron en el referente a seguir para futuras entregas de la saga. Una aventura *survival horror* con muchas concesiones a la acción y el *shooter* que jamás podrás olvidar.

El Resident Evil 4 de Game Cube sigue siendo impresionante, y en su época vendió varias consolas por sí mismo.



THE LEGEND OF ZELDA: WIND WAKER

Uno de los juegos de Zelda más recordados y peculiares de la saga, gracias a sus atractivos gráficos *cel-shading* que le confieren el aspecto de una película de dibujos animados y un encanto muy especial. En **Wind Waker** protagonizamos una aventura que hará las delicias de los amigos de los siete mares y la navegación, ya que el mundo ha sido inundado y deberemos usar una embarcación para desplazarnos por el mapa. El típico desarrollo de las entregas tradicionales de Zelda abraza nuevos elementos como su renovado apartado estético, como ya te hemos contado, e incorporaciones de nuevas armas, nuevos entornos y muchas sorpresas que desbloquear a base de explorarlo todo. No es un simple Zelda más, tiene alma propia. No te lo pierdas.

Nunca bien ponderado, Wind Waker es una rara joya dentro de la franquicia de Zelda.



METROID PRIME

Este primer capítulo de lo que a la postre sería una trilogía (en el capítulo 11 te hablamos de la tercera parte para la Wii) la franquicia Metroid experimenta un cambio radical: pasamos del tradicional estilo en 2D y del *run and gun* que tantos éxitos le dio a la saga a una aventura en primera persona que es en realidad un *shooter* subjetivo. La apuesta fue realmente arriesgada (es como si de repente Resident Evil se convierte en un juego de plataformas), pero el cambio le sentó de muerte a la saga. **Metroid Prime** es una oportunidad única para vivir en primera persona lo que siente Samus Aran cada vez que se enfunda su traje cibernético y se las ve con lo peor de la escoria espacial. Un juego exclusivo de Game Cube que ya estás tardando en descubrir si te lo perdiste en su día.

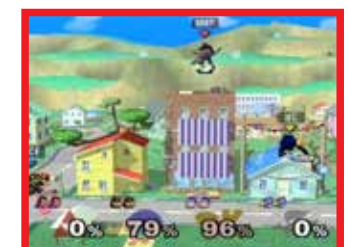
Si siempre quisiste experimentar un Metroid en primera persona, éste es tu juego.



SUPER SMAS BROS MELEE

Aquí empezó todo: aquí nació la madre de todos los desmadres y la base del fenómeno al que le hemos dedicado un capítulo exclusivo (no te pierdas el capítulo 16, fan de los *crossovers*). Imagina un juego en el que los protagonistas de montones de franquicias se den cita para dirimir sus diferencias a base de guantazos, patadas y todo tipo de ataques en combates singulares e imposibles. ¿Alguien ha dicho Mario contra Link, de *The Legend of Zelda*? ¿Sonic contra Mario? ¿Snake de *Metal Gear* contra Pikachu? Y todo lo que se te ocurra. Todo tiene cabida en este gran juego que llevó la franquicia hasta lo más alto, y que desde entonces no ha hecho más que crecer, a base de añadir cada vez más personajes y franquicias que se suman a la fiesta. Un exclusivo de Game Cube que dejó el listón muy alto y definió a la perfección las líneas maestras sobre las que se ha ido asentando y construyendo la franquicia... Y la cosa no tiene pinta de acabarse, por lo menos de momento.

El todos contra todos definitivo... ¡La madre de todos los desmadres!



SUPER MARIO SUNSHINE

Un juego alegre, largo, variado, divertido e innovador que supo recoger el testigo del sublime e incomparable *Super Mario 64* y llevar a Mario de la mano hasta el nuevo milenio, presentándolo como abanderado de toda una nueva generación de juegos para Game Cube. *Super Mario Sunshine* demuestra lo bien que le sientan a Mario y su mundo las 3D, y aprovecha todo el potencial de la consola para ofrecernos todo lo que Nintendo 64 ya hizo y mucho más aún: nuevos mundos, nuevos artilugios (especialmente memorable esa pistola parlante que nunca deja de hacer comentarios ingeniosos que dispara chorros de agua y que tiene mil y una utilidades) y nuevos y peligrosos jefes a los que derrotar sacando punta a nuestras nuevas habilidades. Cuando crees que ya lo has visto todo en los juegos de Mario, viene *Super Mario Sunshine* y te sorprende de esta forma. No te lo pierdas.

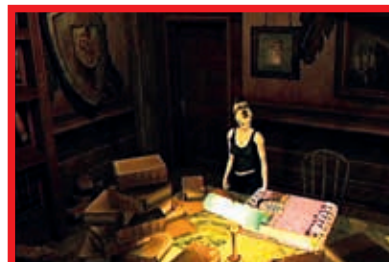
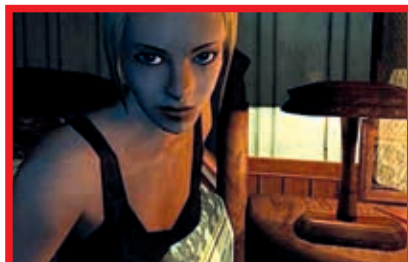
Una de las mejores y más sorprendentes aventuras de Mario, exclusivo de Game Cube.



ETERNAL DARKNESS: SANITY'S REQUIEM

Otro exclusivo para la Game Cube que pasó esta vez con más pena que gloria, lo que es una pena y una injusticia porque es un auténtico juego. Imagina un *survival horror* que juega contigo y te engaña haciéndote creer que te estás volviendo loco, que te distorsiona la pantalla, que te hace creer que has borrado accidentalmente la partida o que te hace ver que la partida se ha colgado... Todo esto, que es un admirable intento de romper la cuarta pared en los videojuegos, ya lo hemos visto en obras maestras como *Metal Gear Solid* (¿recuerdas cuando la vibración del Dual Shock te curaba las heridas?), pero pocas veces hemos vuelto a verlo o alguien se ha arriesgado a repetirlo. Aquí encontrarás justamente eso, un juego que se sabe diferente y transgresor, y que intentará por todos los medios que te vuelvas loco y acabes por tirar la toalla o el disco por la ventana, lo primero que ocurra. No piques: aguanta y sé paciente, *Eternal Darkness* sabrá recompensarte.

Amigos del survival horror, no os perdáis esta maravilla. Una auténtica locura...



MARIO KART DOUBLE DASH!!

Mario Kart tampoco faltó en Game Cube... ¡Y de qué manera estuvo ahí! El concepto de *Mario Kart Double Dash* es absolutamente novedoso, porque nos plantea parejas de corredores en cada coche, uno de los dos conduce mientras que el otro se encarga de arrojar objetos a los contrincantes y de activar los ítems que nos permitan obtener ventajas para desequilibrar la balanza en el momento oportuno y así alzarnos con la victoria. Se puede jugar en solitario, obviamente, pero si quieres sacarle todo el juego posible deberás jugar acompañado y sabrás lo que es la diversión y la locura. El resto es lo previsible y lo que ya conocemos de las entregas tradicionales de *Mario Kart*, carreras de coches y modos de juego para dar y regalar: Grand Prix, Contrarreloj, Batalla, etc. Una gran factura técnica para un juego de carreras que lo tiene todo.

Otro Mario Kart que sacará lo peor que llevas dentro. ¡Qué bien sienta ser malo!



POKÉMON COLOSSEUM

Los fans de *Pokemon* tienen en este exclusivo una excusa perfecta para hacerse con una Game Cube y disfrutar de uno de los títulos más profundos y trabajados de la franquicia. El argumento es bastante curioso para ser un simple juego de *Pokemon*, y es que deberemos recorrer amplios escenarios buscando *Pokemons* malvados para purificarlos, hacerlos nuestros y ficharlos para nuestro equipo. El problema es que los enemigos no se van a estar quietos y no consentirán que algunos de sus monstruos más poderosos abandonen sus filas tan fácilmente: todo se resuelve a base de batallas espectaculares y muy bien animadas gracias al músculo de Game Cube. Cuando tengas un buen ejército de *Pokemons* podrás acceder al modo principal y a la vez el mayor atractivo de *Pokemon Colosseum*, el torneo en el que deberemos demostrar por fin quién es el mejor entrenador de bichos del globo.

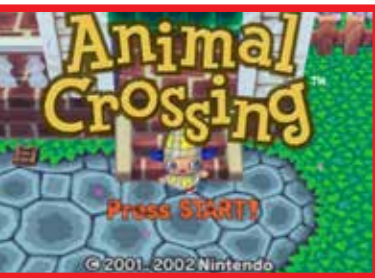
¡Hazte con todos! Aquí tienes una buena selección de *Pokemons* para alimentar tu *Pokebola*...



ANIMAL CROSSING

Esta saga, ahora muy popular gracias sobre todo a sus entregas para la Nintendo DS (paciencia, vamos con ella en el capítulo 6), arrancó realmente en Nintendo 64, pero no llegó a tiempo para triunfar por estos lares. Game Cube recoge el testigo de esta versión primitiva para la N64 y lo lleva hasta nuevos horizontes de grandeza gracias a las mejoras de todo tipo que introduce en el título, haciéndonos interactuar y convivir con todo tipo de personajes animales en esta fábula divertidísima que va creciendo ante nuestros ojos a base de echarle horas, muchas horas. Deberás hacer tareas de todo tipo para progresar en el juego, en realidad es una especie de simpático simulador de la vida real, pero lo hace con disimulo y sin que te des mucha cuenta de que ya no puedes soltar el mando y que tu vida social ha sido sustituida por un nuevo tipo de vida virtual que solo podría caber dentro de tu Game Cube.

Una de las mejores entregas de Animal Crossing la tienes en Game Cube.



LUIGI'S MANSION

¿Puede un *survival horror* ser gracioso al mismo tiempo? ¿Son compatibles el humor y el terror? Por supuesto que sí, *Luigi's Mansion* es la demostración. Coge tu linterna y disponte a adentrarte en una mansión infestada de fantasmas y espectros de todo tipo, porque deberás hacer de cazafantasmas y aspirarlos (literalmente) con tu aspiradora portátil y tu mochila, todo esto, claro está, si eres capaz de sobrevivir a los mil y un sustos que el juego te tiene reservados. El peligro acecha a la vuelta de la esquina, deberás revisar con cuidado cada milímetro de cada escena intentando encontrar a todos los fantasmas ocultos que se esconden por la mansión, antes de que sean ellos los que te encuentren a ti y te provoquen un infarto... Te morirás de miedo pasándotelo de miedo. Esta última frase solo podrás entenderla cuando pruebes *Luigi's Mansion*. Y después de eso, deberás enfrentarte a una terrorífica mansión oculta que solo se desbloquea al terminarte el juego. Terroríficamente divertido.

El arranque de otra franquicia carismática y espectacular, sólo en Game Cube.



F-ZERO GX

Los que tuvieron una Super Nintendo en su día posiblemente probarían uno de los mejores juegos que jamás se hayan hecho para sistemas de 16 bits, el potente y extraordinario *F-Zero*. Años después (y varias generaciones después), Game Cube nos ofrece otro exclusivo que resucita la saga (¡y de qué forma!) y la eleva hasta la enésima potencia. Carreras futuristas en vehículos ultrarrápidos que te harán sentir DE VERDAD (en mayúsculas) la velocidad, llevando el concepto de adicción hasta límites inenarrables. Cada vehículo se conduce de manera totalmente distinta a los demás, lo que además de prolongar la vida útil del juego hará que debas encontrar el que mejor se adapte a tu estilo de conducción. Protagonistas con su propia historia de fondo y sus motivaciones, gráficos espectaculares y todo tipo de efectos impresionantes te harán creer que tu vehículo se va a salir de la pantalla, literalmente. Un juego de carreras diferente, vibrante y único. Solo en Game Cube.

Si te gustó F-Zero, no te pierdas esto, por lo que más quieras. Puro espectáculo.



THE LEGEND OF ZELDA: TWILIGHT PRINCESS

Un juego que también salió para Wii (aunque de esa versión te hablamos más adelante, en el capítulo 11), pero que ya en Game Cube nos impactó por sus muchas virtudes. Supuso un salto cuántico con respecto a todo lo visto con anterioridad en la saga, y es que el poderío técnico de Game Cube tuvo mucha parte de la culpa de que *Twilight Princess* luciera así de bien. Es una proeza técnica y una auténtica revolución dentro de la franquicia. Un enorme mundo abierto que podremos recorrer a caballo o a pie, con mazmorras enormes que nos harán sudar. Tiene secciones en las que nos transformaremos en un lobo y accederemos al mundo del Reino Crepuscular, y si todo esto no te convence, sus combates con los jefes finales te harán descubrir uno de los mejores juegos (de Zelda y en general) de todos los tiempos.

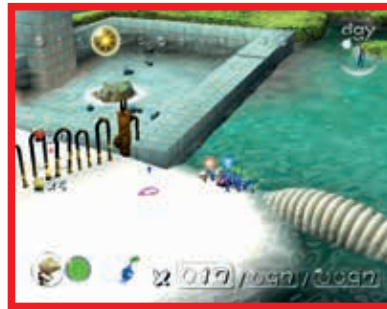
¡Y otro Zelda más para Game Cube, sorprendente y único! No lo dejes pasar.



PIKMIN 2

Otra franquicia exclusiva y tradicionalmente vinculada a Nintendo es la de Pikmin. En esta serie de juegos (que por cierto a los más viejos del lugar nos recuerda un poco a los Lemmings) controlamos a una serie de extrañas y entrañables criaturas con habilidades únicas que deberemos usar con inteligencia para superar obstáculos, vencer a los enemigos, burlar a la muerte y conseguir tesoros. Ya la primera entrega resultó impactante y muy divertida, gracias entre otras cosas al carisma de sus divertidos personajes, pero esta segunda entrega supo refinar la fórmula y llevarla a un nuevo nivel de locura y diversión. Puzzles y estrategia se dan la mano en una combinación ganadora y muy colorida que una vez más sirvió para demostrar que la Game Cube era ideal para albergar todo tipo de juegos, especialmente aquellos considerados diferentes.

Otro juego «diferente» y dotado de una extraña poesía visual y un colorido único.



SOUL CALIBUR II

Si bien no se trata de un exclusivo de Game Cube, sí que estamos ante un juego realmente especial, y es que *Soul Calibur II* (además de ser un juegazo por méritos propios) destacó por presentar personajes específicos que variaban dependiendo de cada consola. En Game Cube tuvimos como personaje absolutamente personal e intransferible al mismísimo Link de *The Legend of Zelda*, al que solo podrás controlar si juegas a *Soul Calibur II* en esta versión. De todas formas poder jugar con Link no es lo único especial de *Soul Calibur II*, y es que la potencia bruta de Game Cube marcó las distancias con sus competidores e hizo posible la que quizá sea la mejor versión de las tres existentes. Una de las mejores entregas de la franquicia *Soul Calibur* al servicio de la fuerza y la pegada del cubo de Nintendo.

La mejor de las tres versiones de Soul Calibur II se quedó en Game Cube. Potencia y fuerza bruta.



RESIDENT EVIL (REMAKE)

Una obra maestra que redefine y perfecciona un juego que ya era de por sí una obra maestra. El título original de Capcom estaba necesitando una revisión y una actualización a gritos, y Game Cube recibió como premio exclusivo la que quizá sea una de las mejores revisiones de un juego. *Resident Evil* para Game Cube no solo actualiza el juego original dándole un lavado de cara espectacular, sino que además introduce todo tipo de mejoras y novedades que contribuyen a agrandar aún más la sombra del mito. Un imprescindible para Game Cube que no han parado de vendernos de una forma u otra desde entonces, y es que está disponible mediante descarga digital para casi todas las consolas que salieron con posterioridad. Un juego que hace olvidar a una maravilla como el *Resident* original debe ser tenido en cuenta siempre. Hubo mucha gente que se compró una Game Cube tan solo para poder jugar a este *remake*, digo yo que será por algo...

Mucho más que un remake, *Resident Evil* es casi un juego completamente diferente y único.



METAL GEAR SOLID: THE TWIN SNAKES

No solo *Resident Evil* tuvo un excelente *remake* en Game Cube. El cubo de Nintendo también se atrevió a reinterpretar otro grande de los videojuegos, nada más y nada menos que el mítico *Metal Gear Solid* que hizo historia en la primera PlayStation, y al que rinde tributo en este *remake* espectacular que cuenta con nuevas escenas cinemáticas, un apartado gráfico totalmente renovado y mucho más coherente con el resto de las entregas modernas de la saga. Además la jugabilidad también experimentó unas más que convenientes modificaciones, que lo hicieron mucho más coherente y parecido al resto de las entregas. La inteligencia artificial de los enemigos (que ya era soberbia en el título original de PSX) también se vio mejorada, y en general se podría decir que este *Twin Snakes* no solo pule los (escasos) defectos del original, sino que lo mejora y lo acerca aún más a la perfección.

Otra reinterpretación magistral que casi nos hizo olvidar la entrega original.



SKIES OF ARCADIA LEGENDS

Skies of Arcadia fue con diferencia uno de los mejores juegos de Dreamcast, pero como ya hemos dicho anteriormente en alguna ocasión en este libro, tras su desaparición hubo una serie de juegos que se mudaron de barrio y cambiaron de acera pasando a engrosar las filas de la Xbox original. Game Cube también recibió con los brazos abiertos varios de estos juegos (hasta *Sonic Adventure 2* tuvo su particular adaptación para esta consola), y este *Skies of Arcadia* fue uno de ellos. Más que una secuela del anterior se podría decir que se trata de una versión extendida del juego que pudimos disfrutar en Dreamcast, ya que amplía la oferta del juego original y la mejora gracias a todo tipo de extras y añadidos de lujo. Combates por turnos al más puro estilo tradicional de los JRPG enriquecidos con batallas navales en el aire, en los que será esencial gestionar nuestros recursos y reclutar a nuevos personajes para nuestra peculiar tripulación.

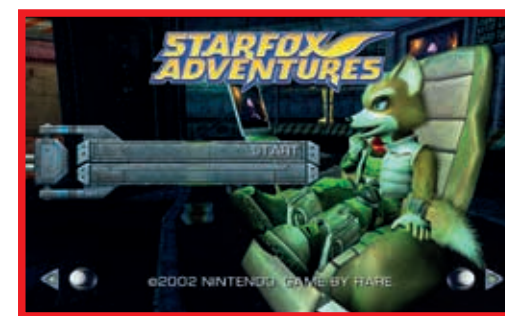
En Dreamcast ya era genial, pero en Game Cube alcanzó la excelencia. Una obra maestra.



STAR FOX ADVENTURES

Este juego se podría considerar realmente como un dos por uno, porque combina dos estilos de juego totalmente diferentes y aun así perfectamente complementarios: por un lado tenemos las fases a pie, perfectamente recreadas en 3D al más puro estilo *The Legend of Zelda*, y por otra parte tenemos las fases tradicionales tan típicas de la saga Star Fox en las que pilotamos nuestra nave y en las que deberemos hacer uso de una gran precisión y de una rapidez de reflejos digna de un caballero Jedi. Ambas secciones del juego son igualmente divertidas y épicas, pero es el conjunto el que hace que merezca mucho la pena hacerse con este *Star Fox Adventures*. La mejor entrega de la saga, y una vez más solo para Game Cube. Su catálogo de exclusivos es brutal, como estamos comprobando.

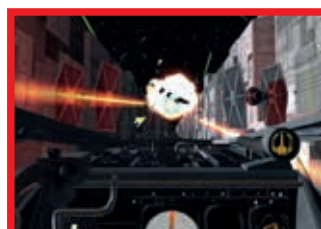
Otro punto para Game Cube y otro exclusivo espectacular: Starfox Adventures.



STAR WARS ROGUE SQUADRON II: ROGUE LEADER

Uno de los mejores y más espectaculares juegos jamás inspirados en el universo de la franquicia cinematográfica de Star Wars tuvo su casa en Game Cube, y no contó con una entrega, sino con varias: este *Star Wars Rogue Squadron II* es posiblemente el mejor, y nos pone a bordo de las mejores naves de la flota rebelde para participar en batallas épicas contra el imperio galáctico, reviviendo algunas de las escenas más míticas de la trilogía original (la mejor) de *La Guerra de las Galaxias*. Desde las trincheras de la *Estrella de la Muerte* hasta la batalla en Hoth contra los acorazados imperiales, viviremos en primera persona lo mejor de la saga asumiendo todo un reto que además cuenta con gran cantidad de material desbloqueable y misiones extras de todo tipo. Si no te quieres perder uno de los mejores juegos de Star Wars de todos los tiempos será mejor que te hagas con una Game Cube.

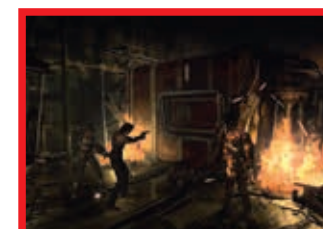
Eran grandes tiempos para los juegos de Star Wars, y Game Cube tuvo algunos de los mejores.



RESIDENT EVIL ZERO

Y por último (pero no por ello menos importante, como suele decirse) cerramos la lista con otro exclusivo de Game Cube que no podía faltar aquí. El inicio de toda la historia de *Resident Evil* empezó en Game Cube (aunque ya estuvo un tiempo en desarrollo para Nintendo 64 años atrás, y estuvo a punto de salir para aquella consola), y en este capítulo absolutamente memorable se nos cuentan los orígenes de cómo el virus T empezó a convertir en zombis a los primeros infectados, a los que deberemos enfrentarnos en una *side story* o historia paralela que se desarrolla al mismo tiempo que la primera entrega del *Resident Evil* original. Aunque técnicamente se le nota que originalmente era un juego de Nintendo 64 que posteriormente fue mejorado y adaptado para Game Cube, sigue siendo igualmente disfrutable hoy. Es un *Resident Evil* canónico, numerado y con la jugabilidad de las entregas clásicas, ¿qué más quieres?

La entrega más injustamente olvidada de Resident Evil, de nuevo un exclusivo imprescindible de Game Cube.



Nosotros por el momento lo que queremos es a un amigo que nos sirva para cerrar este magnífico capítulo como Game Cube se merece, y para ello hemos traído hasta nuestras páginas a **José Miguel Calvo Matas**, coleccionista y experto en el cubo de Nintendo y gran persona a quien tuve la suerte de conocer a través de David Caldés, otro grande al que nos encontraremos más adelante en este mismo libro. Hagamos un alto en el camino para charlar un rato con el bueno de **Josemi**, a ver qué nos cuenta sobre el poder de Nintendo elevado al cubo...

Entrevista a José Miguel Calvo Matas.

—**Josemi, querido amigo, bienvenido a las páginas de este tercer volumen de las décadas. Como integrante del Equipo Caldés eres toda una autoridad en el tema del que hablas y una garantía de calidad añadida a este libro. Te ha tocado defender el honor de la Game Cube, la tercera en discordia en una época dominada por Sony y Microsoft. Mi primera pregunta va precisamente en este sentido: ¿fue Game Cube un raro experimento por parte de Nintendo o una genialidad incomprendida?**

—Querido Enrique, muchas gracias por tu calurosa bienvenida, es un placer poder contribuir en este pedacito de historia de las consolas como miembro del equipo de mi gran amigo David Caldés. La verdad es que en cuanto surgió la oportunidad de hablar sobre Game Cube no lo dudé, ya que como nintendero que soy creo que es hora de defender, y aquí viene la respuesta a tu pregunta, a una genialidad incomprendida. Tras resistirse Nintendo al cambio generacional de cartucho por CD con Nintendo 64, no le quedó más opción que rectificar pero a su manera, de forma que sus juegos se reproducirían en el formato mini DVD, alejándose de la tendencia que marcaba el momento con los DVD de tamaño estándar. Eso, sumado a su asa que facilitaba su transporte, su compatibilidad con Game Boy Advance tanto para jugar con ella como para complementar juegos, su continuidad respecto a su predecesora incorporando cuatro puertos para mandos, y por supuesto, el diseño de su mando, hacen que haya sido una genialidad incomprendida.

—**¿Por qué crees que Nintendo tardó tantos años en volver a lograr un éxito superventas como en sus mejores tiempos durante décadas pasadas? Anduvo un tanto perdida desde la Nintendo 64, y con Game Cube no pareció remontar hasta que salió la Wii. ¿Fue por mérito de los demás o por demérito propio?**

—Hay un punto de inflexión en la historia de las consolas en el que Nintendo podría haber hecho que el panorama que conocemos hoy fuera completamente distinto, y me refiero a la época en la que con Super Nintendo en el mercado coquetearon con la idea de crear un accesorio para que reprodujera cedés (la conocida popularmente como Nintendo Play Station), y al posterior desarrollo de Nintendo 64. Si hubieran sido capaces de abrir su mente a los cambios que marcaban la época y hubieran adoptado el cedé como formato para su próxima consola, se habrían asegurado en exclusiva la salida de juegos como *Final Fantasy VII*, y si a su vez se hubieran dado cuenta de que los niños que jugamos a *Super Mario* habíamos crecido, y eso conllevaba interesarse por juegos de mundo abierto como GTA, por los cuales debían haber apostado, habría propiciado que la vencedora de aquella época, Play Station, hubiera tenido la misma suerte que la mayoría de consolas de quinta generación. En definitiva, fue por demérito propio.

—**Algunos de sus mejores juegos llegaron tarde a España o directamente pasaron desapercibidos, pero Game Cube tiene auténticos juegazos en su catálogo. ¿Cuáles consideras indispensables?**

—Aunque alguno de esos juegazos es multiplataforma, lo justo sería hablar de sus exclusivos, o los que en algún momento lo fueron. Por empezar con uno, hablaría del juego de cabecera para todo nintendero y toda consola Nintendo, por eso un juego de nuestro fontanero favorito en la colección es imprescindible, y en este caso es *Super Mario Sunshine* el elegido, y aunque no es revolucionario como sí lo fue Mario 64, consigue mejorar y ampliar el concepto de plataformas renovado.

Para representar a un género como el RPG tenemos *Fire Emblem Path of Radiance*, *Baten Kaitos* y *Tales of Symphonia*, tres juegos con una ingente cantidad de horas de diversión, ya que, además de sus historias, tenemos otros alicientes como cocinar las recetas que vayamos aprendiendo, siendo este el caso del juego de la saga Tales. Otro imprescindible sería la tercera entrega de la saga Mario Kart, en este caso con el subtítulo *Double Dash*, el cual consigue carcajadas y frustraciones a partes iguales cuando yendo primero, y a pocos metros de la meta, nos golpea un caparazón azul para acabar en última posición. ¿Que quieres mamporros? Obviamente *Super Smash Bros*. La parte de aventura quedaría cubierta con *Zelda Twilight Princess* y con *Luigi's Mansion*, sin olvidar también a *Eternal Darkness*, y la de acción con el espectacular *Resident Evil 4*... ¡Qué juegazo! A pesar de lo que he dicho al comienzo de esta lista, no sería justo olvidar juegos como *Soul Calibur 2*, que, aunque fue multiplataforma, en Game Cube contó con la aparición de Link, consiguiendo que fuera el único videojuego multiplataforma de la generación que consiguiera vender más unidades en nuestra cúbica consola. Y por supuesto otros juegos multiplataforma como *Capcom vs SNK 2EO*, *Gun*, *Skies of Arcadia*, *Metal Gear Solid Twin Snakes*... Debo finalizar esta pregunta con una puntualización, y es que esto es un ranking personal donde he incluido los juegos que para mí son imprescindibles, y no los que fueron mejor puntuados o venerados como dogma.

Josemi Calvo, el hombre Game Cube en España. Su colección es absolutamente impresionante.



—Y como toda consola, también recibió sus buenas dosis de mediocridad y medianías. ¿Cuáles fueron en tu opinión algunos de los juegos que más daño le hicieron a Game Cube?

—Daño como tal no hay juego que consiga causarlo ni a Game Cube ni a ninguna otra consola, por cada fiasco que sale, se programan dos o tres juegos que lo compensan de sobra. Ahora bien, a Nintendo lo que le ha hecho daño desde que los que empezamos con NES hemos crecido, ha sido su imagen más desenfadada, confundida en ocasiones con un enfoque infantil, pero a pesar de este comentario no quiero evadir la pregunta, y te diré que como juegos fiasco personalmente me encontré con *Die Hard Vendetta*. Recuerdo que lo compré nuevo en unos grandes almacenes, ya que estaba rebajado. A pesar de que su calidad dejaba mucho que desear, el hecho de que estuviera doblado al castellano, algo que en aquella época aún no estaba del todo normalizado, y su precio rebajado me hicieron decantarme por él, y la verdad es que me entretuvo durante algunas horas. Sé de otros juegos que son verdaderas vergüenzas juguiles, como *Batman Dark Tomorrow*, *Los Ángeles de Charlie* o alguno que no llegó a Europa, como *Aquaman*. No obstante no querría acabar esta pregunta sin decirte los que, sin ser un fiasco, y llegando a tener una gran calidad técnica, para mí fueron una decepción. Los casos de *Pikmin*, *Zelda Wind Waker*, *Metrod Prime* o *Star Wars Rebel Strike*, los cuales tras adquirir (y en algunos casos tras haber pagado por ellos sus religiosos 60 euros), bien porque la temática del espacio no me entusiasma, porque no me apetezca navegar eternamente, o por sus puzzles, no consiguieron cumplir con las expectativas que habían creado en mí.

—¿Hubiera cambiado algo con respecto a las cifras de ventas si Nintendo no se hubiera empeñado (como siempre) en usar un formato propio y difícil de piratear como soporte para los juegos de Game Cube?

—Aquí nos encontramos con un dilema: ¿es probable que tu consola consiga más ventas si es posible piratearla? La respuesta es sí, pero nos lleva a la segunda pregunta, en la que nos cuestionamos sobre esas ventas de más que consigues gracias a que tu consola se puede piratear. ¿Van a hacer que vendas más hardware que tu competencia? La respuesta claramente es no. Qué más da que puedas piratear una máquina si no te interesan los juegos que se publican para ella, ya que por infantiles, o simplemente porque no te llaman la atención, esos juegos están en la competencia. Habiendo respondido a tu pregunta creo que de la misma se puede sacar una segunda lectura, y es que, ¿en realidad Nintendo optó por un formato propio para evitar el pirateo? Eso es lo que ellos en su historia contarán, pero como nintendero y conocedor de su filosofía, creo que lo que quisieron en realidad fue subirse al carro del formato de disco óptico, pero sin llegar a dar la razón a esas personas que les señalaron por no utilizarlo en Nintendo 64, haciendo un raro experimento como fue el Mini-DVD.

—Con Game Cube asistimos por primera vez a un fenómeno insólito en la historia de los videojuegos: SEGA aliándose con Nintendo, su eterno rival, para producir juegos para este. Sonic y el logotipo de SEGA en la carátula de un juego de Nintendo... ¿Cómo se come esto? ¿Qué recuerdos tienes de aquella impresión? ¿Cómo viviste la gran batalla generacional entre Nintendo y Sega en las décadas anteriores?

—Como fan de Nintendo, le emoción te lleva a pensar que Sega ha tocado fondo, llegando al punto en el que necesita utilizar sus licencias en la máquina de su rival histórico para evitar la desaparición. Sin embargo tras analizar la situación, la razón te lleva a entender que es un paso

hacia adelante para todo el mundo. Para Sega porque gracias a eso puede seguir utilizando su dilatada experiencia para continuar diseñando juegos. Para los usuarios de consolas porque sin necesidad de adquirir otra máquina más, podemos disfrutar de juegos que en la década de los 90 era impensable que se vieran en la máquina de la competencia. Creo que estaremos de acuerdo en que el punto álgido de esta alianza se produjo en el momento en que Sonic apareció en *Smash Bros*, pudiendo por fin darse una buena tunda las mascotas de ambas compañías. Sobre la batalla generacional en la década de los 80 y de los 90, tengo una experiencia un tanto atípica, aunque no única, ya que sé de gente que lo ha vivido igual, y es que, siendo nintendero como soy, la única consola original (qué grandes ratos con la NASA) que pude sacarles a mis padres durante mi juventud fue la Mega Drive. A pesar de que me lo pasé en grande con juegos como *Sonic 1 y 3D*, *Comix Zone*, *World Cup Italia 90* (sí, le eché horas a dolor) o *The Story of Thor*, yo anhelaba la Super Nintendo. ¡La de veces que recuerdo haber visto los VHS promocionales que regalaba Hobby Consolas durante su lanzamiento! Como la mayoría de personas que lo vivieron como yo, conocíamos a alguien que la tenía y a la que no faltaba nuestra visita semanal para poder viciarnos durante el sábado por la tarde. Recuerdo ese mapa general de *Super Mario World* donde poder elegir fase, o los enormes sprites de *Super Star Wars*. Coincidió además que era la consola que tenía el juego fiebre del momento, ¡*Street Fighter III*! Increíble poder jugar con Ryu en tu casa.

—¿Crees que con la salida de la Wii y su retrocompatibilidad con Game Cube se reparó en cierta manera una injusticia histórica? Lo pregunto porque creo que, como yo, fueron muchos los que descubrieron algunos grandes juegos de Game Cube a raíz de poder jugarlos de manera retrospectiva con la Wii.

—Si te soy sincero, ni mucho menos. No se reparó injusticia alguna. Los juegos de Game Cube estuvieron disponibles para todo el mundo, lo que pasa es que la gente se cegó con Sony y su consola (que también tuvo grandes juegos), y se olvidó de que había vida más allá del triángulo, la equis, el círculo y el cuadrado. Injusto fue el trato que recibió una consola como Game Cube por parte del público en general, y de las desarrolladoras en particular. Y qué mejor ejemplo para evidenciarlo que este: ¿de verdad nos creemos que no salió un GTA en Game Cube porque Nintendo no mostró más interés? El caso es que Nintendo sí mostró interés en que saliera *True Crime*? No obstante, no hay que negar que el hecho de que Wii fuera retrocompatible pudo haber sido un aliciente extra para promocionar la consola, sin embargo sería un público muy reducido el que aprovecharía esa característica porque, como todos sabemos, muchas Wii acabaron olvidadas al cabo de unas semanas una vez que los usuarios probaron *Wii Sports*, o bien relegadas a juguete para niños, nutriéndola mayoritariamente con juegos tipo «imagina ser» o similares.

Una consola muy a tener en cuenta y una joya infravalorada. Aún estás a tiempo de hacerte con una.



—Mirando de reojo a la competencia, ¿cómo ves las características técnicas de Game Cube en comparación con sus dos grandes rivales de la época, la Play Station 2 y la primera Xbox? ¿Había tanta diferencia o la cosa estaba más igualada de lo que muchos creen?

—Sin lugar a duda la cosa estaba igualada. El cambio por parte de Nintendo vendría en la siguiente generación, cuando Wii dejó a un lado la lucha por la potencia y se centró en la jugabilidad. Es paradójico que, si bien bajo un punto de vista subjetivo la más básica de las tres, que no por ello mala, Play Station 2, fuera la que ganara la batalla de la generación. A Xbox le falló el llegar la última y más bien tarde, porque, de haber empezado a luchar al comienzo de la generación, podríamos estar hablando de que la balanza se habría inclinado mucho más hacia ella.

—Haznos tu ranking personal de consolas de Nintendo de todos los tiempos. ¿Ocupa la Game Cube el primer puesto del podio? ¿Cuáles serían las otras dos consolas para tener en cuenta para un digno segundo y tercer puesto?

—Todas las consolas Nintendo han tenido un gran catálogo, si bien algunas con más cantidad que otras, pero es indiscutible que todas han tenido mucha calidad. Nintendo es sinónimo de diversión, y busques en la generación que sea, en sobremesa o en portátil, no hay consola de la que no guarde un recuerdo especial, ya sea por lo que disfruté con ella de pequeño o por lo que pudo costar conseguirla de adulto. En lo referente al ranking, no ha sido fácil elegir tres a las que aupar al Olimpo nintendero, pero, después de meditar un rato, lo he visto claro. En el tercer puesto situaría a la familia DS, desde la primera hasta la última New Nintendo 3DS. La ingente cantidad de títulos recibidos la hace ideal para todas las edades y todos los gustos.

Invitado de lujo para hablarnos de una consola de lujo. ¡Gracias por todo, Josemi!



Títulos que supusieron para algunas sagas un reinicio espectacular, como pasó con *Super Mario* y su *New Super Mario Bros*. Es necesario decir también que los remakes o ports de títulos como Mario 64 o la saga *Dragon Quest*, por poner dos ejemplos, hicieron posible rejugarlos en cualquier lugar. El segundo puesto sería para Super Nintendo.

El Cerebro de la Bestia fue un huracán en todo el mundo y no hubo quien se resistiera a ella, a no ser que fueras seguro... La Super hizo que pudiéramos disfrutar de conversiones arcade (algunas mejor que otras) en casa, y alumbró nuevas sagas que hoy perduran, aunque también ha habido muchas otras que se han quedado por el camino. Y llegó el momento de otorgar el primer puesto... ¿Qué consola podría tener el honor de ocuparlo? Obviamente tendría que ser una consola con buen catálogo, que nos facilitara jugar en cualquier momento y que nos dejara disfrutar tanto de los últimos títulos como de un buen surtido de clásicos. ¿Qué máquina en toda la historia de Nintendo reúne esas características? Sí, amigo, estoy hablando de Switch. El hecho de poder jugar tanto en el salón de tu casa como el autobús es un avance muy importante. Llega un momento en la vida que, cuando tienes una serie de obligaciones, si esperas a tener una televisión libre para poder jugar a tu consola de sobremesa, ese momento puede demorarse semanas; sin embargo el hecho de coger tu máquina, ponerte los auriculares y aislarte del mundo cuando quieras es un gran avance. Si a esto le añadimos que está recibiendo un gran apoyo tanto First como Third Party, así como la opción de contratar Nintendo Switch *online*, donde, por una suscripción anual a un precio más que razonable, entre otras cosas, tienes DLC gratuitos para tus juegos, o un surtido más que notable de juegos clásicos, hace que esta consola reúna lo que hoy se necesita. Sin embargo no quiero acabar este ranking sin contar que tengo la convicción de que lo mejor está por llegar, y el futuro pasa por combinar todo lo que reúne Switch hoy con las opciones que tenía la familia 3DS con su *Street Pass*, a lo que habría que añadir la posibilidad de integrar una tarjeta SIM. El día que Nintendo reúna todas esas características en una consola, sin duda ocupará el primer puesto en mi ranking personal.

—Game over, amigo Josemi. Última pregunta, una petición en realidad: convéncenos para hacernos con una Game Cube de segunda mano inmediatamente. ¿Qué nos perdimos los que optamos por otras máquinas en aquellos tiempos?

—Bueno, bueno... ¿Que qué se perdió el que optó por otra máquina? Amigo mío, se perdió descubrir la evolución de Mario 64 con *Super Mario Sunshine*; se perdió jugar el circuito Parque Bebé en *Mario Kart Double Dash*; se perdió un RPG táctico como *Fire Emblem Path of Radiance*; se perdió la experiencia de combinar Game Boy Advance para obtener extras en algunos juegos; se perdió vivir con Link una de sus mejores aventuras, como *Twilight Princess*, tal y como fue concebida... ¿Quieres que siga o crees que ya se habrán arrepentido? Para los que aún crean que tampoco es para tanto, remataré la faena con una reflexión: ¿quieres comprarte una Game Cube? Adelante, corre y hazte con una, pero ten claro que lo tienes que hacer por coleccionismo. ¿De qué te va a servir jugar hoy a cualquier juego de su catálogo? Han pasado muchos años, la industria ha evolucionado, y esos juegos se han visto superados tanto en argumento como en gráficos, sonido, opciones, inmersión... Así que tenlo claro, hoy en día podrás conseguir una Game Cube, pero nunca podrás tener la sensación que tuvimos los que jugamos a esos juegos cuando salieron en su momento, y mucho menos sentir dentro de unos años los que vemos hoy esos juegos, y nos hacen recordar lo mucho que disfrutamos de ellos en su momento. ¡Un abrazo a todos los lectores de este gran libro! Espero que hayáis disfrutado con estas líneas escritas desde un punto de vista completamente subjetivo.

Capítulo 5

Nintendo Contraataca, Parte II. Game Boy Advance.



Como ya hemos visto en el capítulo anterior las cosas no empezaron demasiado bien para Nintendo en la década del 2000. A ese humillante tercer puesto que tuvo que afrontar durante la sexta generación de consolas de sobremesa se le unió la urgente necesidad de hacer algo realmente distinto y revolucionario que pudiera revertir esa situación en la que se encontraba desde mediados de los 90, y ese producto revolucionario y sorprendente que le devolvería a la gloria aún tardaría unos años en llegar. Donde no hubo nunca ninguna duda de quién manda y gobierna con pulso firme era en el terreno de las portátiles: Nintendo lleva dominando esa importante porción del succulento pastel de las consolas desde que a finales de la década de los 80 Gunpei Yokoi diseñara la Game Boy original, en los 90 continuó arrasando (como ya te contamos en el volumen anterior) y en la década del 2000 la cosa tampoco les fue nada mal, como ahora veremos.

La sexta generación de consolas aún le reservaba a Nintendo una gran alegría, que vino a compensar la decepción y el mal sabor de boca que dos fracasos (relativos) consecutivos en el apartado de las consolas de sobremesa les había dejado en entredicho. Es cierto que ni la Nintendo 64 ni la Game Cube estuvieron a la altura de lo esperado, pero, como decimos en el terreno de las portátiles, nunca tuvieron rival, al menos hasta que Sony decidiera meterse en el negocio, como ya veremos en el capítulo 7. A finales de la década de los 90 se empezaron a escuchar rumores (cada vez más insistentes) de que en Nintendo andaban enfrascados en la fabricación de una sucesora para la mítica Game Boy Color, a la que ya le iban pesando un poco los años: los 4 megas que ocupaban sus cartuchos (2 megas los de la Game Boy original) se iban quedando cada vez más pequeños para poder ofrecer juegos potentes y que estuvieran a la altura de lo que se estilaba por aquella época y lo que el público demandaba. Así pues, el 1 de septiembre de 1999 se hizo oficial el anuncio de la inminente Game Boy Advance, la Game Boy del tercer milenio. Aunque muy pronto se hicieron públicas sus especificaciones técnicas, la sorpresa no se hizo esperar y el 21 de marzo de 2001 salió a la venta en Japón la que estaba destinada a ser la sucesora de la consola portátil más icónica y emblemática de la historia.

Esta nueva Game Boy traía consigo una serie de novedades más que interesantes, como un rediseño bastante notable con respecto al modelo clásico que situaba la pantalla de forma horizontal y los botones a los lados de la pantalla, algo que chocó un poco en su momento a los incondicionales del modelo tradicional. No solo por fuera había cambiado, lo más interesante estaba en el interior y en sus juegos: cartuchos de hasta 32 megas que (ahora sí) daban la talla y la capacidad suficiente para albergar auténticos jugazos que pudieran competir con lo que ofrecían las hermanas mayores de sobremesa de la flamante nueva consola de Nintendo, retrocompatibilidad con los juegos de Game Boy y de Game Boy Color (lo que le garantizó una más que necesaria e interesante incorporación a su catálogo de unos 1000 juegos, así como suena), y lo mejor de todo, una potencia descomunal que hacía posible que sus más de 32 700 colores, su escaso peso de apenas 140 gramos (es con diferencia una de las portátiles más ligeras y cómodas de la historia) y su gran autonomía (15 horas de juego aproximadamente con tan solo dos pilas) garantizaran su éxito más allá de lo esperado y de lo que se suponía que sería evidente. Estaba claro que Nintendo no iba a fallar con su nueva Game Boy, es demasiado lo que se jugaban y su situación de dominio en este apartado de la industria era demasiado importante como para fallar esta vez, así que pasó lo que tenía que pasar y lo que todo el mundo sabía que iba a pasar: la nueva Game Boy Advance triunfó por todo lo alto. Y no solo lo hizo por méritos propios, además supo mantener vivo el legado importantísimo de su antecesora al asegurarse la retrocompatibilidad con los dos modelos de Game Boy anteriores, como ya te hemos contado antes.

Resulta curioso que en su interior albergara dos unidades CPU completamente diferentes e independientes, una de ellas dedicada de forma exclusiva a darle soporte a los juegos de la Game Boy original y la Game Boy Color, por lo que también tiene en su arquitectura características compartidas con el procesador Z80 que tantas glorias nos diera en el pasado y que nos remite de forma directa a los tiempos del ZX Spectrum y la primera Game Boy. En otras palabras, es todo un homenaje al retro y al pasado de la industria en sí misma. Game Boy Advance fue una consola potente y moderna pero con evidentes guiños al pasado. Atención a este dato: estuvo recibiendo juegos (de manera oficial y sin contar *homebrew* y similares) hasta el año 2020 y de manera ininterrumpida desde que salió en 2001, lo que la convierten además en una de las máquinas preferidas por los usuarios y aficionados de todo el planeta. Su nombre ha estado frecuentemente asociado a la franquicia *Pokemon*, y no es de extrañar porque para empezar su juego más vendido fue precisamente el *Pokemon: Rubí, Zafiro y Esmeralda* con más de 16 millones de unidades, y la propia consola tuvo hasta cuatro ediciones especiales basadas en esta franquicia, que en plena fiebre *Pokemon* contribuyó a principios de la década del 2000 a aumentar significativamente sus cifras de ventas alrededor de todo el mundo.

Su éxito llevó a la Game Boy Advance a colocar la nada despreciable cifra de 82 millones de portátiles vendidas en todo el planeta, lo que le daba a Nintendo además un importante balón de oxígeno para mantenerse en su lugar de privilegio dentro de la industria y poder seguir invirtiendo en nuevos experimentos. En 2003 se actualizó la Game Boy Advance a un nuevo modelo completamente diferente denominado SP (*Special Project*), que básicamente es la misma consola por dentro pero con importantes diferencias y novedades. La **Game Boy Advance SP** tenía un tamaño que la convertía literalmente en una consola de bolsillo, porque se podía plegar y quedar convertida en un pequeño cuadrado que te cabía en un bolsillo. Además tenía la pantalla retroiluminada (el sueño de todo fan de la Game Boy y sin tener que recurrir a complicadas cirugías estéticas, más oficiosas que oficiales) y una batería recargable en lugar de pilas, y todo por exactamente el mismo precio de la Advance original de 2001, unos 100 dólares.

Game Boy se resistía a morir en el nuevo milenio. Nacida en los 80 y renacida en los 2000.



La evolución de la Game Boy Advance no se detuvo aquí, porque la SP permitió además por primera vez en la historia de los videojuegos disfrutar de todo el catálogo de las dos Game Boy anteriores y el de la propia Advance en una tele convencional, a lo grande, como si de una consola de sobremesa se tratara. Y es que las nuevas funciones de la Advance hicieron posible conectar la consola a una Game Cube mediante un accesorio denominado *Game Boy Player*, que aprovechaba las conexiones multijugador de la consola y hacía posible el milagro de jugar a tus cartuchos favoritos de la infancia y la juventud en la tele de tu casa. Alucinante. Aunque los píxeles fueran grandes como puños, a nosotros nos dio exactamente igual, porque para entonces ya estábamos perdidos e irremisiblemente enamorados de Game Boy y de todas sus reencarnaciones posteriores. Nos dio igual que nuestra querida Game Boy Advance estuviera disponible en formato Tribal (con tatuajes tribales adornando su diseño), en formato *Pokemon* o en color rosa (ojo, la GBA SP Pink es una de las más bonitas y cotizadas), en negro o en plateado, lo que de verdad nos importaba era que nos supo ofrecer un catálogo increíble de más de 1700 juegos, incluyendo los míticos juegos pixelados de la Game Boy original. Y de algunos de sus mejores juegos os hablamos a continuación. Como siempre digo, no se trata de un *ranking*, ni siquiera son posiblemente los 20 mejores juegos para esta consola, pero desde luego son títulos que no deberías dejar de probar si quieres entender su grandeza.

SONIC ADVANCE (2001, SONIC TEAM)

La mera idea de ver un juego protagonizado por Sonic funcionando en una consola de Nintendo habría sido poco menos que un chiste y un escándalo durante las dos décadas anteriores, pero esta tercera gran década demostró que todo era posible, y que SEGA seguía teniendo un presente y un futuro como *third party* que quizá no supimos apreciar en su momento. El caso es que Sonic Advance fue la primera aparición de nuestro querido erizo en una portátil de Nintendo. Y no fue la última ni mucho menos: hubo dos entregas más (todas ellas formidables), y todas rendían un claro y sentido homenaje a las entregas clásicas de Mega Drive. Es lo de siempre, pero aprovechando el músculo de Game Boy Advance, por lo que los resultados fueron uno de los mejores y más completos juegos de Sonic de corte clásico y en 2D que se recuerdan... Y además Sonic no vino solo. *Tails*, *Knuckles* y *Amy* le acompañaron en esta su primera gran aventura para la nueva portátil de Nintendo.

Sonic protagonista de uno de los mejores cartuchos de Game Boy... ¿Quién lo diría en los 90?



METROID FUSION (2003, NINTENDO)

Un imprescindible exclusivo de Game Boy Advance y un homenaje a una de las sagas con más solera de la historia. El salto de las 2D al *first person shooter* le sentó fenomenal a la saga. Quizá es que el público ya estaba un poco cansado de lo de siempre, o simplemente se trató de una evolución natural, pero el caso es que *Metroid Fusion* es uno de los mejores *shooters* para la Game Boy Advance. Sumadle a esto el hecho de que el componente de exploración y plataformas seguía estando ahí (aunque ahora desde una nueva perspectiva), y el resultado es uno de los mejores juegos protagonizados por nuestra querida Samus Aran. Por cierto, ojo (oído, mejor dicho) a su banda sonora, una auténtica delicia y una de las mejores que puedas disfrutar en Game Boy Advance. El experimento le salió redondo a Nintendo y la prueba de ello es que ya en el capítulo anterior te hablamos de *Metroid Prime* para Game Cube, que comparte no pocos elementos con este gran *Metroid Fusion*, y la cosa no acaba aquí: en el capítulo 11 te hablamos de otro gran *Metroid* (esta vez para la Wii) derivado de esta entrega, el *Metroid Prime 3*. Y todo empezó aquí, por algo será...

La revolución en la franquicia *Metroid* empezó aquí. Nada sería igual después de esto...



MARIO VS. DONKEY KONG (2004, NINTENDO)

Mario no podía faltar en ninguna lista de grandes juegos para cualquier consola de Nintendo, y en Game Boy Advance no iba a ser una excepción. A continuación os presentamos cinco grandes juegos protagonizados por Mario y sus secundarios. ¿Recordáis cuando en el primer volumen de las décadas os hablamos de la primera aparición de Mario en un videojuego? No fue en su propio juego, sino como secundario en la primera y gran aventura de Donkey Kong para las míticas maquinitas Game & Watch. Con el tiempo se hicieron amigos (más o menos), pero Game Boy Advance tuvo un título genial que resucitó su ancestral enemistad: *Mario Vs. Donkey Kong*, un juego exclusivo de esta portátil en el que debíamos controlar a Mario para recuperar todos los muñecos de juguete (los mini-Marios) que Donkey Kong había robado en un arrebato de locura. Una aventura de corte tradicional que encantará a los fans de Mario y aún más a los fans de las Game & Watch, que sabrán apreciar este guiño de complicidad y de nostalgia pura y dura que Nintendo nos envolvió en el interior de este juego.



Tres décadas después Mario y Donkey Kong seguían enfrentados... ¡Algunas cosas nunca cambian!

WARIO LAND 4 (2001, NINTENDO)

El cuarto juego protagonizado por el malvado (pero entrañable) Wario, uno de los peores enemigos de nuestro fontanero favorito, fue quizá el mejor de todos. Las entregas anteriores para Game Boy y Game Boy Color también eran igualmente disfrutables y divertidas, pero estaba claro que el poderío de Game Boy Advance marcaba las diferencias. El juego entra por el ojo desde el minuto uno, y es un festival de diversión y adicción. Básicamente se trata de un juego de Mario en el que controlamos a su gran rival y en el que tenemos que recoger monedas, pero tiene sus pequeñas diferencias con el modelo clásico. También tiene combates contra jefes finales y como te decimos esencialmente es un juego más de Mario, pero tiene personalidad. De vez en cuando gusta ser el malo de la película, para variar.

Wario, el gran rival de Mario, protagonizó algunos cartuchos memorables de Game Boy Advance.



WARIO WARE INC. MINIGAME MANIA! (2003, NINTENDO)

El segundo juego para Game Boy Advance protagonizado por Wario fue también el primero de una nueva franquicia: Wario Ware. En este *Minigame Mania* el título ya lo dice todo: se trata de una recopilación de minijuegos en los que darlo todo para alzarte con la victoria en todo tipo de absurdas competiciones, inaugurando y poniendo de moda de paso un nuevo modelo de juego (algunos dirían que es un género en sí mismo), que luego se explotaría en otras sagas paralelas y semejantes como Mario Party y otros muchos. Sin un arco argumental muy definido,

aquí lo realmente importante es pasárselo bien y tratar de ganar en todos los minijuegos que el juego te ofrece. Hay hasta 231 minijuegos diferentes que te proporcionarán horas y horas de loca diversión. *Wario Ware Inc: Minigame Mania* es un imprescindible para Game Boy Advance por muchos motivos, pero sobre todo y ante todo porque es sencillamente divertidísimo.

La moda de los mini juegos pegaba fuerte, y también la popularidad de Wario.



MARIO & LUIGI: SUPERSTAR SAGA (2003, ALPHADREAM/NINTENDO)

Mario vuelve a la carga tras cederle el protagonismo a su enemigo más gamberro y carismático, y lo hace acompañado de su inseparable hermano Luigi en un nuevo juego exclusivo para Game Boy Advance, en el que esta vez nos adentramos en una aventura de rol pasada por la plancha del universo Mario, esto es, una apuesta segura por la diversión y el reencuentro con decenas de personajes míticos y entrañables que nos llevan acompañando desde los inicios de la industria. Ya sabes lo que te vas a encontrar tratándose de un juego de Mario, pero esta vez además prepárate para interactuar y conversar con secundarios de todo tipo y verlos haciendo y diciendo cosas (atención a los ingeniosos diálogos de este juego y al lenguaje de algunos de sus personajes) que suelen verse en los juegos típicos y arquetípicos de Mario. Un prodigio técnico y un juego realmente completo que contentará a partes iguales tanto a los fans tradicionales de Mario como a los incondicionales de los juegos de rol.

Cuando el universo de Mario se mezcla con los juegos de rol, el resultado es éste...



MARIO KART SUPER CIRCUIT (2001, INTELLIGENT SYSTEMS)

Aquí está el primero de todos los juegos de la saga Mario Kart. Para aquellos que quemaron el disco de Mario Kart en la Wii de tanto jugarlo, que sepan que aquel no fue el Mario Kart original, que antes de aquel siempre existió y existirá este fabuloso cartucho exclusivo para la Game Boy Advance, donde ya nos encontramos casi todo lo que posteriormente hizo grande a la saga: modos de juego para dar y tomar, risas aseguradas, carreras muy disputadas hasta el último segundo y adicción despiadada. Ocho personajes míticos del universo Mario compitiendo por alzarse con la victoria en carreras de karts frenéticas y muy bien realizadas técnicamente. Ideal para jugarlo en una portátil, y una buena declaración de intenciones y un gran aviso a navegantes de hasta dónde podía llegar la cosa en años venideros. Sí, es cierto que sus secuelas fueron cada vez mejores y superan a este título original en casi todo, pero no se le puede pedir más a un juego de portátil de hace más de veinte años...

Otra saga memorable de Nintendo que arrancó en Game Boy Advance...



MEGA MAN ZERO (2002, INTI CREATES/CAPCOM)

Nuestro querido Mega Man lleva con nosotros la friolera de casi cuatro décadas, pero eso no es nada comparado con los 100 años de letargo que se tiró durmiendo antes de despertar y protagonizar este juego de una nueva franquicia dentro de la saga. Si atendemos a la trama del juego, el bueno de Mega Man se tiró durmiendo un siglo en una cámara de estasis, y se despierta en un futuro más o menos cercano sin acordarse de nada y dispuesto a encontrar respuestas para sus muchas preguntas. Las mismas mecánicas de siempre pero esta vez revestidas de una oportuna capa de chapa y pintura más acorde con los nuevos tiempos. En conjunto se trata de uno de los mejores juegos de Game Boy Advance y un compendio extraordinario de fases de acción alternadas con plataformas y combates épicos contra enormes jefes finales. O sea, lo mismo de siempre pero con mejores gráficos. Después de todo y después de tantas entregas, si algo funciona, ¿para qué lo vas a cambiar?



Mega Man dio un salto hacia el futuro con esta fantástica entrega para Game Boy Advance.

POKÉMON ESMERALDA (2004, GAME FREAK)

Los fans de Pokemon estaban de enhorabuena con este nuevo juego, y es que, después de las entregas para los modelos antiguos de Game Boy que tantas alegrías (y dinero) le dieron a Nintendo, por fin era hora de dar un salto cualitativo importante para seguir estirando el mismo chicle de siempre: hasta 135 nuevos monstruitos se unían a la fiesta y el amplio catálogo de criaturas de bolsillo que tanto nos ha gustado siempre capturar. Junto con las variantes Rubí y Zafiro, este *Pokemon Esmeralda* se convirtió en un auténtico superventas que sirvió para comprobar tres cosas, principalmente: una, la tercera generación de Pokemon entró pegando muy fuerte; dos, el negocio de Pokemon seguía siendo muy rentable, y tres, el músculo y el poderío técnico de la nueva consola portátil de Nintendo hizo posible uno de los mejores juegos de esta franquicia y por extensión de todo su catálogo.

Si los juegos de Pokemon arrasaron en la Game Boy clásica, imagina el salto cualitativo que supuso este juego.



NINJA COP (2003, HUDSON)

Si tienes un buen montón de pasta (y mucha suerte) quizá algún día puedas hacerte con una copia original de *Ninja Cop*, una de las rarezas más maravillosas de todo el catálogo de Game Boy Advance. Se trata de un auténtico juegazo que bebe y vive directamente de grandes clásicos como *Shinobi*, *Robocop* o *Rolling Thunder*, por citar tan solo algunas de sus referencias más evidentes y a

las que rinde un digno homenaje. Controlas a un *ninja* robótico que deberá enfrentarse a cientos de enemigos mientras se infiltra entre las líneas enemigas haciendo gala de sus habilidades sin parangón. Mezcla elementos de juegos arcade con ciertas zonas de exploración, resolución de puzzles y potentes combates con jefes finales. Es una auténtica joya que pasó totalmente desapercibida en su día, quizá porque llegó ya muy tarde y la Game Boy Advance estaba ya tocando a su fin. Aún estás a tiempo, ya sabes lo que dicen: nunca es tarde si el videojuego es bueno (¿o no era así?).

Llegó tarde, mal y nunca dependiendo de los casos, pero *Ninja Cop* es un juegazo que debes probar.



GOLDEN SUN: THE LOST AGE (2002, CAMELOT)

La Game Boy Advance fue especialmente prolífica en juegos de rol, y quizá no fuera por casualidad: lo cierto es que a la portátil de Nintendo le sentaban estupendamente bien los RPG. En *Golden Sun: The Lost Age* (segunda entrega de la franquicia) un grupo de héroes deberá recorrer Marte y Júpiter combatiendo a todo tipo de enemigos a través de enormes mazmorras y laberintos llenos de amenazas y peligros. Por suerte podremos invocar toda suerte de magias y hechizos para triunfar en nuestra misión. El sistema de combate es con diferencia de lo mejor que se ha visto en un juego de rol, y particularmente en Game Boy Advance es una auténtica delicia que se juega de maravilla. La entrega anterior de *Golden Sun* ya era una joya, pero con *The Lost Age* Camelot clavó en 2002 uno de los mejores cartuchos que podrás meter en tu Game Boy Advance, te guste el rol o no.

La Game Boy Advance era la consola perfecta para jugar a excelentes RPG como éste...



ZELDA: THE MINISH CAP (2004, FLAGSHIP)

Seguimos con el rol (y aún lo haremos durante un par de juegos más) para recibir en esta selecta lista de ilustres a *Zelda: The Minish Cap*, el que muy probablemente sea uno de los mejores capítulos que jamás se hayan lanzado para cualquier plataforma. Coproducido por Flagship y Capcom, *The Minish Cap* fue una bomba de jugabilidad con unos gráficos deslumbrantes que siguen impactando hoy día. El punto extra de originalidad y que dota al juego de personalidad propia reside en el hecho de poder usar el Minish Cap que da título al juego, un sombrero especial dotado del poder de reducir y aumentar nuestro tamaño para poder colarnos por las diversas mazmorras llenas de secretos que configuran el mapeado del juego. Nuestro objetivo es devolver a la normalidad a la princesa Zelda, que ha sido convertida en piedra por el malo de turno, y para ello deberemos conseguir varios objetos elementales que no serán precisamente fácil recolectar. Un juego que más de veinte años después sigue siendo alucinante.

De nuevo un Zelda con estética y estilo propio se alza entre los mejores, esta vez exclusivo para GBA.



FINAL FANTASY TACTICS ADVANCE (2003, SQUARE-ENIX)

Otro juego que la Game Boy Advance repescó para las nuevas generaciones (y que esta vez no llegó a Europa en la época de su lanzamiento original para la primera PlayStation) fue esta entrega especial de Final Fantasy que esta vez centraba su atractivo en su sistema táctico, que garantizaba unos combates espectaculares y muy vistosos. Su sistema especial no lo hace accesible para cualquier jugador; eso sí, si no tienes mucha paciencia este juego no es para ti. Si te adaptas a sus leyes propias y sus reglas (muy particulares, la verdad sea dicha), llegarás a apreciarlo como se merece y descubrirás que te estabas perdiendo toda una experiencia. Este juego, que te hará crearte un genio táctico militar, es una de las versiones más largas y complejas de *Final Fantasy* que se hayan programado. No debes perdértelo ni aunque odies el rol, y aún más los juegos de rol tácticos. Esto es una obra de arte, y además de bolsillo.

Final Fantasy Tactics, igual pero diferente: un nuevo concepto de RPG exclusivo de GBA.



FINAL FANTASY VI ADVANCE (2006, TOSE/SQUARE-ENIX)

Y ahora vamos con *Final Fantasy*, antes de cerrar el apartado de juegos de rol para la Game Boy Advance. Aunque en su momento nos quedamos sin este magistral *Final Fantasy VI* para la Super Nintendo (que por cierto está considerado como uno de los mejores capítulos de la saga por mucha gente), gracias a la Game Boy Advance tuvimos la suerte de repescarlo con varios años de retraso, pero, eso sí, con la mejor calidad posible. Uno de los mejores JRPG de la historia volvió de la tumba en 2006 para demostrar dos cosas: una, que seguía siendo un juego como la copa de un pino; y dos, que la Game Boy Advance era una plataforma ideal para este tipo de juegos. *Final Fantasy VI Advance* es con diferencia una de las mejores experiencias portátiles de la franquicia y uno de los imprescindibles para la portátil de Nintendo.

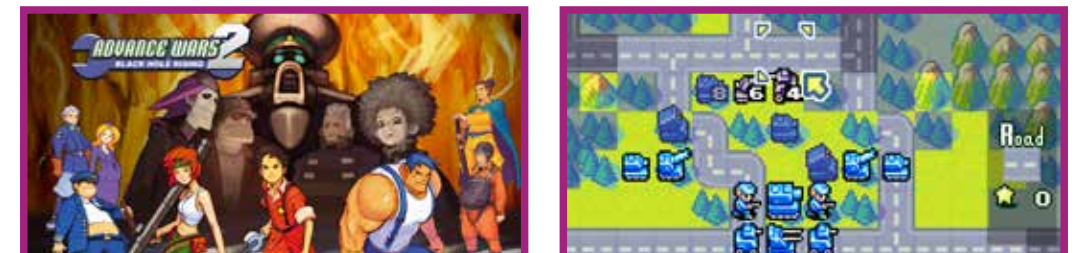
Los fans de Final Fantasy disfrutaron de lo lindo (con retraso, eso sí) con esta magnífica entrega.



ADVANCE WARS 2: BLACK HOLE RISING (2003, INTELLIGENT SYSTEMS)

Y si me has hecho caso y al final esto de los juegos tácticos te han acabado por convencer, sigue con *Advance Wars 2: Black Hole Rising*. La saga táctica por excelencia nos brindó en 2003 una de sus mejores entregas para Game Boy Advance, donde disfrutamos a gusto desplegando todo nuestro arsenal militar y nuestras habilidades como estratega a lo largo de cuatro países ficticios que te proporcionarán horas de juego para dar y tomar. Como ya hemos contado antes con el *Final Fantasy Tactics*, este juego no es para todo el mundo, pero, si aprendes a ser paciente y a familiarizarte con su peculiar naturaleza, descubrirás uno de los mejores juegos de Game Boy Advance. Y lo peor de todo: te preguntarás cómo era posible tu vida antes de descubrir los juegos tácticos militares.

Más acción táctica para GBA de la mano de Advance Wars 2, otra joya del catálogo.



FIRE EMBLEM: THE SACRED STONES (2004, INTELLIGENT SYSTEMS)

Terminamos con los juegos tácticos. Y llamadme pesado (o estrategia militar) si lo queréis, pero este *Fire Emblem The Sacred Stones* de 2004 es por derecho propio uno de los imprescindibles que hay que tener en cuenta para esta joya de consola. La historia es absolutamente épica y el despliegue técnico está a la misma altura para bordar un juegazo de rol dividido en capítulos que te dejará con la boca abierta en más de una ocasión. Deberás reunir las cinco piedras sagradas para evitar que las fuerzas del mal se apoderen del mundo, y para ello más te vale que seas paciente y que uses la materia gris para trazar unas buenas estrategias en las que desplegar tus mejores tácticas militares si quieres salir victorioso. Ya sabes lo que te hemos dicho con los dos juegos anteriores: impacientes mejor abstenerse. Es un cartucho que va creciendo con las horas de juego que le metes, pero debes saber adaptarte a su naturaleza y sus leyes, que las tiene. Desde el punto de vista técnico es con diferencia uno de los mejores juegos para Game Boy Advance de todos los que salieron.

Si tienes paciencia y te gusta el género sabrás apreciar esta rara joya.



CASTLEVANIA: ARIA OF SORROW (2003, KONAMI)

Konami pareció encontrar un cómodo nicho en la Game Boy Advance, entre otras cosas porque colocó hasta tres entregas de *Castlevania* para esta consola. Resulta realmente complicado quedarse con uno solo, pero quizá el que más se acercó a la excelencia fue este *Aria of Sorrow* de 2003, que exprimió la portátil de Nintendo como pocos cartuchos hicieron en su época.

Los amantes de Castlevania tienen en *Aria of Sorrow* una gran excusa para hacerse con una GBA.



Crearás estar jugando en una potente consola de sobremesa en lugar de en una portátil, y es que el despliegue técnico y visual de *Aria of Sorrow* para Game Boy Advance es apabullante. Nuevamente te tocará recorrer el siniestro castillo de Drácula de punta a punta para derrotar a los más espeluznantes enemigos (hasta aquí nada nuevo), pero la excelente factura técnica del juego (repito, aún más para ser una simple portátil) y los giros argumentales y las sorpresas (¿seguro que el enemigo final es el verdadero Drácula?) que esconde su argumento lo convierten en toda una experiencia que no debe faltar en tu colección de cartuchos de Game Boy Advance.

GUNSTAR SUPER HEROES (2005, TREASURE)

Si recuerdas la entrega original de *Gunstar Heroes* (1993) para Mega Drive, entenderás nuestra alegría cuando en 2005 (¡doce años después del original!) Treasure nos trajo esta joya absoluta para la pequeña Game Boy Advance: *Gunstar Super Heroes* es más de lo mismo que ya nos conquistó años atrás en la consola de SEGA pero elevado al cubo: nuevos personajes, nuevas armas, un aumento en las revoluciones considerable para hacerlo más actual y dinámico, y sobre todo toneladas de carisma y estilo de la vieja escuela hacen de este *remake-secuela-versión ampliada* (como usted quiera llamarlo o considerarlo) una apuesta segura y un firme candidato para figurar en tu colección de juegos favoritos. Si te gusta el *shoot'em up* con *scroll* lateral, la estética *pixel art* (gráficos que parecen dibujados a mano) y los *run'n gun* tradicionales al más puro estilo *Metal Slug*, este es tu juego.

Game Boy Advance se atrevía con todo: reinterpretó clásicos de los 16 bits como *Gunstar Heroes*.



F-ZERO: MAXIMUM VELOCITY (2001, ND CUBE)

Como vemos, algo que la Game Boy Advance hizo particularmente bien o algo de lo que se benefició especialmente fue disponer de revisiones o ampliaciones de juegos clásicos de los más diversos géneros y plataformas. En esta ocasión le toca subir a la palestra a la Super Nintendo y a uno de sus mejores juegos, el magnífico *F-Zero* original, que tras un oportuno lavado de cara y un *remake* espectacular nos deja como resultado este *Maximum Velocity* de 2001, que nos devuelve a las competiciones de vehículos futuristas más vibrantes y espectaculares. Es lo mismo del *F-Zero* original, pero hipervitaminado y supermineralizado, como diría Super Ratón. ¿Qué más quieres? ¿Nuevos modos de juego, nuevos vehículos? ¡Por supuesto! Aquí lo tienes todo: modo

Campeonato, modo Grand Prix, Entrenamiento, Multipak Link y Single Pak Link, para que no te aburras durante mucho tiempo. Vuelve a sentir la velocidad extrema corriendo por tus venas, ahora también en tu bolsillo.

Más reinterpretaciones de grandes clásicos: F-Zero Maximum Velocity.



KIRBY: NIGHTMARE IN DREAM LAND (2002, HAL LABORATORY)

Y terminamos nuestro recorrido por lo más selecto de Game Boy Advance planteándonos una pregunta: ¿qué pasa cuando le añades un montón de minijuegos a la fórmula magistral del Kirby original? Pues que el resultado final sería este *Kirby Nightmare in Dream Land* de 2002, o sea, un juego genial que reúne lo mejor de los plataformas clásicos con los *party game* que empezaban a ponerse de moda a principios de esta década. Kirby fue (es y será) uno de los personajes retro con más solera y encanto, y aún sigue dando guerra, lo que demuestra su capacidad para adaptarse a los tiempos. En Game Boy Advance protagonizó esta aventura genial y muy divertida que nos proponía recuperar los ocho fragmentos de un objeto mágico que hacía posible enfrentarnos cara a cara con el malvado jefe final, y por el camino montones de minijuegos y pequeñas misiones de lo más variado y entretenido. Un pequeño gran juego que hará las delicias de los más pequeños y de los no tan pequeños, en realidad una carta de amor a los viejos aficionados de toda la vida, como gran parte del catálogo de esta pequeña pero maravillosa consola.

El gran Kirby protagonizó una de sus mejores aventuras en GBA: *Nightmare in Dreamland*.



Miguel García Sánchez, nuestro siguiente invitado, es el afortunado poseedor de una de las mayores y mejores colecciones de Game Boy de este país. En ella figuran auténticas rarezas y piezas de coleccionista de edición muy limitada que harían babear al fan más empedernido de la emblemática consola portátil de Nintendo. Todos le conocemos como **Miky**, y ya es hora de que los amigos que estáis ahí al otro lado del papel podáis conocerlos, a él y a su colección. Hace poco tuve la suerte de charlar con él con motivo de la preparación de este libro y tuve claro que era el anfitrión ideal para cerrar este capítulo. Vamos con la entrevista que le hice a mi amigo Miguel...

Entrevista a Miky.

—Miky, bienvenido a este capítulo. Me gustaría que compartieras con nuestros lectores tu amor incondicional por la marca Game Boy, antes de entrar en materia. Mi primera pregunta sobre la Game Boy Advance está directamente relacionada con el legado recibido: ¿lo tuvo más fácil para triunfar la Game Boy Advance gracias a la herencia que recibió de la mano de la consola portátil más exitosa de la historia, o por el contrario le supuso un esfuerzo extra por estar a la sombra alargada de su célebre predecesora?

—Encantado de estar contigo, Enrique. Es un honor y un privilegio que cuentes conmigo para este proyecto. Yo conocí la Game Boy con apenas 7 años, y era compartida entre los 4 hermanos que éramos, junto con algún vecino que siempre se sumaba. Al principio solo se jugaba a *Tetris* y a *Mario Land*, pero entraron en escena mis primos con juegos como *Bart Simpson Escape from Camp Deadly*, *Gargoyle's Quest*, *Megaman 1* o *Castlevania*. Momentos que siempre recordaré jugando en la calle y haciendo trampas para poder jugar más tiempo sin que el siguiente en la cola se enterase. Era la magia de no tener tantas consolas. El compartir y el vivir esos momentos han sido para mí únicos.

Yo creo que la alargada sombra de la que hablas fue muy beneficiosa para la Advance. Las bases ya estaban sentadas y el público ya estaba captado. Además, con todas las mejoras que incorporaba la Advance era cuestión de tiempo que todo el público de Game Boy quisiera dar ese salto de calidad y poder disfrutar de muchos juegos en mejor calidad, con color, más largos y entretenidos, poder jugar a ports de SNES, y todo eso con menos consumo de batería y en una consola muy ergonómica. Todos esos puntos hicieron que el salto de calidad fuese suficientemente notable para que el público de Game Boy quisiera avanzar. Además, siendo compatible con Game Boy clásica, todo eran ventajas.

—Tras casi dos décadas de éxito aplastante usando la marca Game Boy, Nintendo decide poner un punto y aparte y aparcarse esa marca para lanzar la DS. ¿Fue un riesgo necesario y asumido, o en tu opinión se equivocaron?

—Aunque el éxito que tuvo indique lo contrario, personalmente considero en este caso que cometieron errores. No por el lanzamiento de la DS, sino por la gran cantidad de modelos diferentes que sacaron de ahí en adelante entre DS, 2DS y 3DS, que fueron más de 8 modelos con sus variaciones correspondientes. Había que evolucionar y sacar otra portátil que aportase una experiencia nueva y diferente al jugador. Pero provocaron una saturación en el mercado con la gran variedad de consolas diferentes así como la cantidad tan grande de juegos que sacaron, superando los lanzados para Advance. Pese a todo ello tuvo muy buena acogida y fue un triunfo

más para la marca. Metieron conexión a internet, juegos interactivos con pantalla táctil, posibilidad de jugar en 3D, y por supuesto un catálogo enorme tanto para niños como para adultos, con títulos muy raros y buscados a nivel coleccionista también, lo que hace que el interés por esta y por conseguir juegos raros aumente notablemente.

—Volviendo a la Game Boy Advance, lo cierto es que el salto cualitativo con respecto a la Game Boy original fue enorme. ¿Hizo peor a su ilustre antecesora o compiten en ligas diferentes?

—Eran ligas diferentes. Cada una tenía sus pros y sus contras. Una creó una comunidad de jugadores y de seguidores fieles a la marca, y la otra continuó el legado con evidentes mejoras. Se complementaron muy bien, por lo que no se puede decir que una hiciera peor a la otra. Era un cambio y una evolución natural como se da en todos los sistemas. El error hubiera sido que fuesen comparables una con otra, eso habría indicado que Nintendo había hecho las cosas muy mal sin sacar una consola evolucionada como correspondía que diese una experiencia nueva a los jugadores. Con la Advance hubo un salto de calidad grande, pero dieron un paso más allá con la Advance SP. Mejoraba la calidad de la pantalla con la iluminación, y sobre todo con la AGS-101, retroiluminada. El cargador sin necesidad de pilas (ya existía cargador en la Advance pero se compraba aparte) también beneficiaba, pero para jugar era una consola mucho menos ergonómica al ser más pequeña, cuadrada, y tener las manos mucho más juntas. El manejo de la Advance era muy similar a un mando de sobremesa y la comodidad era muy superior.

—Tu top de juegos de la Game Boy Advance, amigo Miky. ¿Cuáles fueron para ti los mejores y por qué?

—Hay un catálogo enorme y no conozco todos, seguramente me deje muchos fuera. Pero mi ranking sería el siguiente:

Saga Golden Sun. Una maravilla de juego, un RPG superentretenido que te mete en la historia rápidamente y te hace partícipe de ella. Combate por turnos con la ayuda de los diablillos Djinn, los cuales había que ir encontrando por el mapa y combinarlos para poder invocar el poder de la Psinergia.

Miky con su impresionante colección de Game Boys de edición limitada. ¡Un tipo con suerte!



Algunas de las joyas que componen la colección personal de nuestro amigo Miky.

The Legend of Zelda: The Minish Cap. Esta saga nunca defrauda. Aventura exitosa acompañada de los poderes del sombrero, que hacen que tengas que pensar más y más cómo resolverlo todo. Juego muy entretenido y de una jugabilidad maravillosa.

Metroid Fusion. ¿Qué decir de la saga Metroid? Otra maravilla que hacía recordar al Super Metroid. Shooter perfecto para continuar la saga en una de las portátiles de Nintendo.

Mario vs Donkey Kong. Dos grandes clásicos de Nintendo unidos en un juego. Plataformas con objetivos claros que hacen que te piques contigo mismo por conseguirlo. No tiene mucha complicación pero entretenimiento asegurado.

Ninja Cop. Juego muy raro y cotizado, pero no entra en la lista por ese motivo. Es un juego poco conocido, pero es un plataformas muy dinámico y entretenido que hace que quieras seguir jugándolo.

—Una cosa que destaca mucho sobre la Game Boy Advance y que llama poderosamente la atención es el enorme catálogo de juegos que tiene a sus espaldas. A veces la gente ni siquiera es consciente de ello. ¿Cuántos juegos salieron exactamente para la Game Boy Advance y cuáles destacarías de entre los que pasaron con más pena que gloria?

—Es casi imposible saber cuántos. Buscando encuentras que hay quien dice que hay más de 2500, otros que 1539... Wikipedia, juntando los de Game Boy clásica y color, da la cifra de 1730 juegos en total. Luego habría que ver cuántos se solapan en las diferentes regiones que hay y demás. Respecto a los juegos que han pasado sin pena ni gloria, hay muchísimos juegos infantiles que han destacado principalmente para el público más infantil. Títulos como *Madagascar*, *Los increíbles*, *Happy Feet* y juegos del estilo que no llegaban al público más adulto que disfrutó de la hermana mayor de la Advance. Y fuera de esos, muchos ports de SNES como *F-Zero* o *Final Fight*, que eran bastante inferiores a los de SNES y que no se disfrutaron de la misma manera.

—Otra cosa curiosa que a veces pasa desapercibida: la Game Boy Advance tenía potencia de sobra como para emular consolas y sistemas anteriores. ¿Qué puedes contarnos sobre este asunto? ¿Tienes algún modelo de Advance con emuladores? ¿Funcionan bien?

—Por lo poco que tengo entendido se puede emular a través de *flashcard*. No se podía modificar la consola directamente instalando programas como se puede hacer con la PS Vita, por ejemplo. No he tenido la oportunidad de probarlo, pero quien lo ha utilizado me ha dicho que ha quedado bastante satisfecha con el resultado.

—De entre los diferentes modelos de Game Boy Advance que salieron durante esta década del 2000, ¿cuál crees que fue el definitivo, o al menos el mejor de todos?

—Para mí el mejor modelo es el modelo de Advance clásico. Hay pantallas mejores como la SP AGS-101, pero la jugabilidad es peor por la ergonomía de la consola. Se puede sustituir la pantalla del modelo clásico para poner una pantalla IPS y poder jugar retroiluminado. Pierde la esencia de la originalidad totalmente, pero la experiencia para el jugador gana totalmente con esa modificación. Personalmente me quedo con el modelo clásico de Advance antes que con la SP.

—Para terminar, cuéntanos un poco sobre tu colección personal de Game Boy, que me consta que es realmente alucinante. ¿Qué podemos encontrar entre todo tu material?

—Hay mucho material donde rebuscar. Pero de todos los modelos me voy a quedar con una selección variada: *Game Boy clásica* de Erbe, nueva de almacén. *Game Boy Pocket* sueca, limitada a 3000 unidades con certificado numerado. De colores amarillo y azul como la bandera sueca. *Game Boy Color Ozzie*, australiana. *Game Boy Advance SP Zelda*, en un estado impecable. *Game Boy Advance SP All Blacks Edition*, de la mítica selección de *rugby* de Nueva Zelanda. Varias ediciones de *Pokemon*, desde *Color* hasta *SP*. *Game Boy Advance* de los *Giants* de Tokyo. *Game Boy Light Tezuka Osamu*, las 2 ediciones. *Game Boy Manchester United*. *Game Boy StarWars*, consola transparente pero la caja preciosa y dedicada. *Game Boy clásica* transparente con la serigrafía en negro, en lugar de la típica lila...Y hasta aquí mi selección, artículos muy raros de ver y todos completos con su caja original.

¡Gracias por mostrarnos estas maravillas, Miky! ¡Las queremos todas!



GAME BOY ADVANCE
ゲームボーイ アドバンス

レースゲームの最高峰! ゲームボーイアドバンスで登場!!

マリオカート アドバンス

MARIO KART ADVANCE

1~4人用 レースゲーム

1カートリッジ4人対戦!

7月21日(土) 発売

メーカー希望小売価格
4,800円(税別)

©2002, 2001 Nintendo Game Boy Advance MOBILE SYSTEM GS

任天堂株式会社 〒160-0001 東京都港区上野国分寺1丁目1番地1 (075)662-0611 サービスセンター 専用TEL (03)3204-1647 本販TEL (06)6370-0970 販TEL (052)571-2906 多TEL (066)250-2030 販TEL (011)612-6930
任天堂ホームページ <http://www.nintendo.co.jp/>

Capítulo 6

Nintendo contraataca, Parte III. DS, la reencarnación de las Game & Watch.



La segunda mitad de la década del 2000 fue quizá una de las mayores remontadas de la historia de los videojuegos, al menos en lo que respecta a Nintendo. Como ya hemos leído en los dos capítulos precedentes dedicados a la trayectoria de la gran N, esta tercera gran década de la industria no acababa de darle a Nintendo lo que andaba buscando desde hacía ya tiempo, que no era otra cosa que volver a ocupar la cúspide del mercado de consolas domésticas. Si bien la sexta generación no fue definitivamente el punto fuerte de Nintendo durante este arranque del tercer milenio, lo mejor estaba aún por venir para los padres de Mario y compañía, y es que la séptima generación le sirvió a Nintendo para cubrirse de gloria (y de montañas de dinero, por qué no decirlo) y dar un puñetazo sobre la mesa que (ahora sí) hizo tambalearse a la competencia y además servir de aviso de que los viejos rockeros nunca mueren. Como casi todas las grandes aventuras empresariales, las decisiones tomadas por Nintendo, sus proyectos y sus triunfos durante esta segunda mitad de la década partieron de grandes riesgos. No se podría calificar de otra manera a la decisión de prescindir de un nombre tan prestigioso y con tantísimo peso en la historia de la industria como el de Game Boy para empezar (literalmente) de cero en el terreno de las portátiles, y atacar con una nueva consola que llegaría para ponerlo todo patas arriba y darle la vuelta a la tortilla de una forma sorprendente. Nos estamos refiriendo, por supuesto, a la Nintendo DS (*Double Screen*, doble pantalla), la reinterpretación para el tercer milenio de aquellas viejas maquinitas (Game & Watch) de las que te hablábamos en el primer volumen de las décadas. El 21 de noviembre de 2004 se estrenaba en Estados Unidos la Nintendo DS, la nueva portátil de Nintendo, que estaba llamada a ser la sucesora de la Game Boy Advance (y sus legendarios modelos precedentes). El mero hecho de estrenar su nueva consola en un país extranjero fuera de Japón por primera vez en su historia ya daba una pequeña pista del cambio de rumbo tomado por Nintendo, y de que algunas cosas estaban cambiando. Y más que iban a cambiar.

Por primera vez, Nintendo asalta el mercado con una máquina portátil de videojuegos que aspiraba a ser mucho más que una simple plataforma para jugar: atendiendo a sus características técnicas casi se podría decir que la nueva Nintendo DS era un pequeño centro multimedia en la palma de la mano. La DS reproducía música, vídeo, fotos, textos y todo tipo de archivos en los más diversos formatos, y es que, a pesar de venir de fábrica con un *firmware* que limitaba sus capacidades reales, gracias a la temprana aparición de las famosas tarjetas R4 y similares (los cartuchos pirata, como mucha gente aún los llama) y a la denominada «escena *homebrew*» pudimos disfrutar de todo lo que nos ofrecía esta maravillosa y sorprendente nueva maquinita enriquecida y revisada para el tercer milenio: emuladores de todo tipo de consolas (y hasta microordenadores de 8 bits) como Super Nintendo, Neo Geo o NES, por citar tan solo algunos de ellos, aplicaciones para reproducir música en MP3 y películas en diversos formatos. Por supuesto los juegos, que en definitiva constituyeron siempre el mayor atractivo de la consola, también eran fácilmente pirateables, lo que en parte ayudó a la consola a disparar sus cifras de ventas de manera exponencial. De la noche a la mañana, prácticamente todo el mundo se compró una DS con su correspondiente cartucho pirata y su buena dote de juegos. Llegó a ser algo tan habitual como tener una Play Station con el chip en sus tiempos de gloria, un binomio (marca de consola concreta + chip pirata) que acabó fosilizándose y convirtiéndose en algo estandarizado, lo que por supuesto no pasó inadvertido para Nintendo. Son conocidas y hasta épicas las cazas de brujas efectuadas por la gran N en busca y captura de los fabricantes y distribuidores de los cartuchos R4, así como sus denuncias y sus careos. Lo que no acaba de quedar demasiado claro es si esto fue necesariamente algo negativo para explicar los 155 millones de unidades que lograron colocar con la Nintendo DS (casi nada), algo que posiblemente sorprendiera a la propia compañía, que

tuvo en la DS otra enorme gallina de los huevos de oro. Los que crean que su éxito desmedido se debió exclusivamente a la piratería deberían recordar también que la DS era una gran máquina con un catálogo de más de 6500 juegos, entre los que destacan títulos absolutamente novedosos y rompedores que se adentraban en nuevas mecánicas y géneros que hasta el momento no habían sido explorados, ni siquiera de forma remotamente parecida (juegos de mascotas virtuales, de cartas, basados en la medicina y la vida saludable, para aprender idiomas, para dejar de fumar y para absolutamente todo), por no hablar de sus enormes posibilidades gracias a su tecnología y naturaleza táctil (fueron muchos los que se adentraron en el mundillo de los videojuegos de la mano de una DS y de su lápiz táctil en lugar de un *control pad* tradicional) y su doble pantalla, lo que en definitiva justificaba la naturaleza y las mecánicas singulares de la enorme mayoría de los juegos que componen su extenso catálogo. También tenía un micrófono, la posibilidad de conectarse a Internet mediante wifi. Actualmente (estamos en 2022 mientras escribo estas líneas) es la consola con un mayor número de proyectos, aplicaciones *homebrew* y juegos en desarrollo, lo que nos puede dar a entender por qué la **Nintendo DS** es una máquina absolutamente imprescindible para entender el desarrollo de la industria del videojuego y una década clave en su historia.

Algo estaba cambiando a lo largo de la década del 2000 y la DS fue una de las primeras máquinas de videojuegos y de ocio multimedia que lo puso de manifiesto: ya no bastaba con jugar, el público masivo y casual (que a menudo estaba constituido por gente que nunca antes había tenido el más mínimo interés en una consola de videojuegos) demandaba un nuevo tipo de producto que sobrepasaba con creces todo aquello que las máquinas y las consolas de las generaciones anteriores eran capaces de ofrecer hasta el momento. Y si el modelo original pegó muy fuerte, no menos fuerte fue el impacto alcanzado por sus sucesivas revisiones y nuevos modelos, que vinieron a demostrar que los ciclos de vida útil de una consola eran cada vez más cortos: en la segunda mitad de la década del 2000 cualquier consola, portátil o de sobremesa necesitaba cada cierto tiempo un retoque de cirugía estética para mantenerse fuerte y competitiva en este mercado cada vez más complejo. Tras el modelo original de la DS llegó en 2006 (tan solo un par de años después de su lanzamiento original) la **Nintendo DS Lite**, más estilizada y ligera que el primer modelo de DS, al que se sumó en 2008 la **Nintendo DSi**, que muchos percibieron en su momento como una simple evolución estética pero que albergaba toda suerte de novedades más que interesantes y mejoras que superaban con creces a la DS primigenia: luces led que muestran la cantidad de batería que te queda, dos cámaras interactivas, un navegador propio de Internet y conexión interactiva con Facebook, que en aquella época estaba en la cresta de la ola de la popularidad. Y finalmente, siguiendo la tendencia de sacar una remodelación de su consola portátil cada dos años, salió en 2010 la **Nintendo DSi XL**, que como su propio nombre sugiere ofrece entre sus principales bazas un mayor tamaño de sus pantallas (y un mayor tamaño en

general, dicho sea de paso), que la hacen especialmente atractiva para aquellos que se quejaban de que las pantallas del modelo original eran un poco pequeñas, sobre todo si se comparaban con la pantalla de su competidor más directo, la atractiva y potente PSP, la portátil de Sony de la que te hablaremos en el siguiente capítulo.

Al igual que hizo la Game Boy, su ilustre predecesora, la DS se convirtió en la consola de cabecera de todo el mundo, batiendo todo tipo de récords y venciendo en su pulso particular con la Play Station portátil (PSP) durante esta séptima generación. Como hemos visto no le faltaron argumentos para triunfar, pero desde luego y por encima de todas las cosas lo que no le faltaron fueron juegos. Muchos y muy buenos. Y de algunos de ellos os hablaremos a continuación. Ya sabéis, lo de siempre: os recuerdo que no se trata de un *ranking* y que por supuesto es imposible hacerle justicia en tan poco espacio a un catálogo tan abultado como el de esta consola, pero al menos sí que esta pequeña selección de imprescindibles nos servirá para entender por qué la Nintendo DS fue una pequeña gran consola que supo adaptarse a los cambios y a su tiempo, marcando un antes y un después muy evidente en la historia de la industria, y que además devolvía a Nintendo a una cómoda y plácida posición de privilegio en el mercado que aún se vería más reforzada por lo que estaba a punto de llegar. Pero de eso te hablaremos en el capítulo 11, aún queda, así que relájate y ponte cómodo. Disfruta por el momento con esta gran selección de obras maestras para tu DS que te hemos preparado.

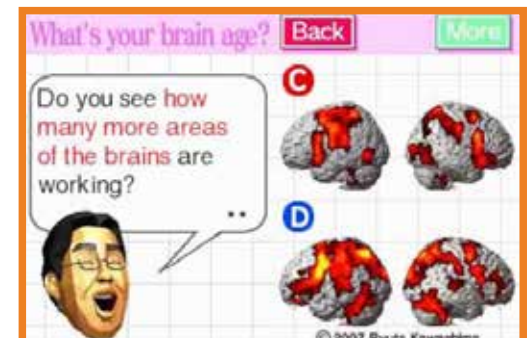
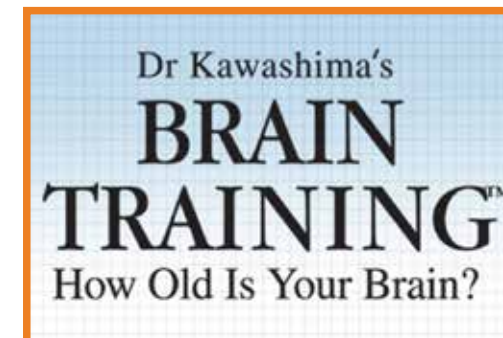
BRAIN TRAINING

Era inevitable empezar esta lista de clasicazos de DS sin colocar en el primer puesto al famoso **Brain Training**, con diferencia uno de los juegos más vendidos y más populares de los tiempos recientes. Fue la demostración de que la Nintendo DS estaba destinada a conquistar a un público mucho más amplio de lo que venía siendo habitual en décadas anteriores. Niños, jóvenes (y sobre todo jugadores mayores y casuales) se vieron atrapados por el encanto y la sencilla adicción de las muchas pruebas y los minijuegos de este **Brain Training** apadrinado por el prestigioso doctor y neurocientífico Kawashima. El objetivo del juego, lejos de proponer una puesta en escena arriesgada ni disfrutar de un apartado técnico impactante (ni falta que le hace), es el de descubrir nuestra edad cerebral, es decir, comprobar si nuestra edad biológica se corresponde con nuestra agilidad mental. Descubrirás (decepcionado y un tanto avergonzado) que, uno, tu edad cerebral no es la que pensabas; y dos, que te encanta este juego. Y tú que pensabas que los machos alfa solo disfrutaban con el *Mortal Kombat*...

pie de foto



pie de foto



MARIO KART DS

Inmediatamente después del *Brain Training* vamos con los juegos de Mario. Ya estaba tardando... Por cuestiones evidentes de espacio solo he seleccionado dos juegos de nuestro querido fontanero bigotudo, el primero de ellos este Mario Kart DS, que demuestra la versatilidad de esta consola para adaptar y acoger todo tipo de juegos. Por supuesto que la DS tuvo su correspondiente ración de Mario Kart, presente también en las listas de los mejores juegos de otras consolas de Nintendo, pero esta versión DS brilla con luz propia por sacar un gran partido de la pantalla doble de la consola, por ofrecer cinco modos de juego que prolongan su vida útil mucho más allá de lo habitual en un simple juego de carreras y por explotar muy convenientemente la conexión wifi de la consola para unir a varios jugadores en un pique histórico sin cables enormemente disfrutable y muy recomendable, tanto jugando en compañía (mucho mejor) como en solitario.

pie de foto



NEW SUPER MARIO BROS

Posiblemente el mejor juego de Mario de corte tradicional desde *Super Mario Bros* para la Super NES. *New Super Mario Bros*, contrariamente a lo que sugiere su título, no ofrece nada realmente rompedor, pero sí sabe sacar provecho de lo que tiene de forma muy inteligente. Una jugabilidad exquisita al servicio de la portátil más exitosa de la década, de nuevo ofreciendo nuevas posibilidades gracias a la segunda pantalla y sacando músculo como pocos juegos de DS hicieron: muchos solamente rascaron en la superficie, pero *New Super Mario Bros* saca un provecho excelente de su techo técnico y es todo un despliegue de medios. Saltar de una plataforma a otra burlando a la muerte con estilo y aplastar a los rivales mientras recogemos monedas-estrella nunca fue tan espectacular y divertido. ¿El mejor juego de Mario para DS? No se me ocurre ninguno mejor. Y hubo muchos.

pie de foto



EL PROFESOR LAYTON Y EL FUTURO PERDIDO

Entre la última hornada de juegos para DS (2010) hubo muchos títulos que llegaron para demostrar que a esta fabulosa consola portátil aún le quedaba mucho recorrido y mucho músculo. El célebre *Profesor Layton*, que ya para aquel entonces se había convertido en todo un icono del género detectivesco gracias a sus aventuras previas, vuelve con *El futuro perdido* para intentar resolver el misterio de una máquina del tiempo que lo ha vuelto todo totalmente loco gracias a una misteriosa carta que ha caído en sus manos. Debemos guiar y ayudar a nuestro aprendiz Luke (en su versión adulta) para que resuelva todos los acertijos y los minijuegos típicos de la saga que pondrán a prueba nuestro cerebro. Una mezcla de acción, puzzles y aventura que destacó mucho en su época y que no debes dejar de probar, si es que aún no lo has hecho. Tiene una banda sonora y unos gráficos absolutamente soberbios y poco comunes en una portátil.

pie de foto



ELITE BEAT AGENTS

Muchos lo encontraron realmente revolucionario en su día, pero a mí siempre me pareció un homenaje (con alma propia, eso hay que concedérselo) al mítico *Space Channel 5* de la extinta Dreamcast. Sea como fuere, lo cierto es que *Elite Beat Agents* es un juego diferente, te atrapa desde el minuto uno y sabes perfectamente que ya va a formar parte de tu vida desde la primera media hora de partida: a golpe de *stylus* deberás puntear en la pantalla en el momento y las direcciones oportunas y correctas para que estos peculiares agentes bailarines restablezcan y suban la moral de todo bicho viviente que se cruce en su camino. Una banda sonora de lujo (como no podría ser de otra forma tratándose de un juego musical) que no deja de lado a grandes del panorama musical ochentero como Madonna, Queen o David Bowie. Si buscas algo definitivamente diferente, *Elite Beat Agents* es tu juego.

pie de foto



INAZUMA ELEVEN

Aunque ya empieza a necesitar un descanso y dejó de ser sorprendente hace años, la franquicia *Inazuma Eleven* fue todo un pelotazo (nunca mejor dicho) durante la década del 2000 y la del 2010. Para los no iniciados os contaré que básicamente se trata de una revisión (algunos dirían que un plagio) de Oliver y Benji, o sea que ya os podéis imaginar de qué va la cosa: jugadas imposibles, golazos con balones ardiendo que perforan la red de la portería rival, acrobacias bizarras y todo tipo de burradas muy japonesas para recrear espectaculares e inverosímiles partidos de fútbol. La cosa tiene su gracia. Este primer juego inspirado en *Inazuma Eleven* ya sirvió de declaración de intenciones para todos los que vinieron después, y marca un claro punto de no retorno dentro del género que empezó justamente aquí, en la Nintendo DS.

pie de foto



NINTENDOGS

Si recordáis la fiebre de los *tamagotchi* allá por la segunda mitad de los noventa (y más aún si tuvisteis una de estas curiosas mascotas virtuales) seguramente estaríais encantados con este *Nintendogs* (también hubo un *Nintencats*, para los amantes de los felinos), que no era otra cosa que un simulador de perro como mascota casera. La gracia residía además en que se podía elegir entre varias razas de perros, a los que se podía acariciar (literalmente gracias a la función táctil de la pantalla), darles órdenes (con el micro incorporado en la consola) y amaestrarlos (más o menos), y pasárselo realmente bien mientras todo esto sucedía. Obviamente los fans de los *beat'em ups* y los juegos de acción no acabaron de encontrar demasiado aceptable la propuesta jugable de *Nintendogs*, pero desde luego tuvo su público y fue uno de los mayores éxitos de esta consola.

pie de foto



RESIDENT EVIL DEADLY SILENCE

Otra anécdota curiosa referida a la Nintendo DS es que el título de algunos de sus juegos aprovechaba aquello de DS para renombrar u ofrecer un subtítulo ingenioso para las peculiares adaptaciones de grandes franquicias que iban apareciendo en la consola. Este *Resident Evil Deadly Silence* aprovechó para reinterpretar todo un clasicazo como el primer Resident Evil fundacional de la saga, pero esta vez aprovechando las peculiares características de la consola portátil con doble pantalla de Nintendo. Básicamente se trataba del mismo juego pero ofreciendo un apartado gráfico renovado, nuevas armas, ubicaciones y objetos alterados con respecto a la versión original y la posibilidad de hacer virguerías como matar a un zombi a cuchilladas usando el *stylus*, lo que convertía a un juego ya de por sí genial en toda una experiencia. Si te gusta *Resident Evil* no puedes perderte este capítulo exclusivo.

pie de foto



CASTLEVANIA: DAWN OF SORROW

El primer juego de la franquicia para la DS fue un auténtico bombazo, hasta el punto de estar considerado como uno de los favoritos por los incondicionales de la saga de los Belmont y compañía de toda la vida. No era para menos: a un despliegue técnico y visual más que considerable se le unía un aprovechamiento genial de las nuevas y asombrosas posibilidades de la consola de doble pantalla de Nintendo. La ambientación, como ya venía siendo tradicional en los juegos de la franquicia, es verdaderamente soberbia. Nos mete de cabeza en una lúgubre y épica aventura que no dejará a nadie indiferente, seas fan de Castlevania o no. Si solo puedes probar un *Castlevania* de DS, que sea este. Hasta en el argumento era rompedor y muy original: aquí de lo que se trataba era de intentar impedir que uno de los malos se convirtiera en malo. Magistral. No todo es dar latigazos y saltar en un juego de *Castlevania*, y en *Dawn of Sorrow* tienes la prueba.

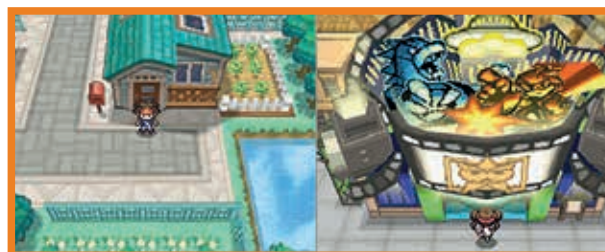
pie de foto



POKÉMON BLANCO Y NEGRO 2

Pokemon seguía mostrándose intratable durante la década del 2010, no solo durante la década anterior que ocupa la práctica totalidad de este volumen. En 2012 la quinta generación de los monstruos de bolsillo favoritos del mundo entero seguía mostrándose intratable. La DS no tardó en recibir su particular ración de Pokemon con 150 bichos completamente nuevos, una nueva historia de fondo que cada vez tendía más a la idea de organizar torneos de Pokemon en estadios virtuales y manteniendo todo lo que ya hizo muy bien su anterior entrega, el primer *Pokemon Blanco y Negro*. Atención a la nueva posibilidad de fusionar pokemons, sin duda uno de los puntos fuertes de este juego y que hacía posible la creación de infinitas combinaciones (y muy locas) que harán las delicias de los fans de Pikachu y compañía. Mucho más que un simple juego más de Pokemon.

pie de foto



DRAGON QUEST IX: CENTINELAS DEL FIRMAMENTO

Toda una gozada de juego, muy posiblemente el mejor juego de rol para la DS, y de paso una de las mejores entregas de *Dragon Quest* que se hayan hecho para cualquier tipo de consola. No vas a encontrar prácticamente nada nuevo ni revolucionario en su planteamiento, pero lo que vas a encontrar te va a encantar: gráficos deslumbrantes, una gran historia de fondo, una banda sonora magistral y montones de aventuras y misiones secundarias que prolongan la vida útil del juego mucho más allá de lo aparente. Debemos viajar por tierras de leyenda para hacernos con unos frutos sagrados que conceden cualquier deseo a quien se haga con ellos, derrotando cientos de enemigos por el camino y disfrutando de su peculiar encanto. Y no olvidemos la gozada que supone poder jugar en modo cooperativo aprovechando el poderío y la versatilidad de la consola.

pie de foto



GTA CHINATOWN WARS

Uno de los *escarceos amorosos* más celebrados de la franquicia central de *GTA* para portátiles fue sin duda este *GTA Chinatown Wars*, un juego absolutamente gamberro y desmadrado que nos metió en la piel de un miembro de las Triadas chinas, de vuelta a las calles de Liberty City y donde deberemos hacer lo que esté en nuestra mano para convertirnos en los líderes absolutos de la mafia local. La DS tuvo en este capítulo derivado de las entregas numeradas de *GTA* uno de sus mejores juegos, aunando una jugabilidad extraordinaria (que se adaptaba particularmente bien a las características de la consola) y un modo multijugador que posibilitaba conectar a varios jugadores de manera inalámbrica, y que era de paso uno de sus mayores atractivos. Si te gustan los *GTA* de toda la vida no puedes perderte este *spin-off* genial y diferente.

pie de foto



ZELDA PHANTOM HOURGLASS

No se vayan si les gusta el rol (y si no, tampoco lo hagan), que aún hay más. Y muy bueno. Como toda buena consola de Nintendo que se precie, la DS no se quedó sin su correspondiente ración de *Zelda*, y de entre toda aquella estupenda cosecha repescamos aquí este magnífico *Phantom Hourglass*, que todavía trae cola. Se trataba de la decimocuarta entrega canónica de la serie *Zelda*, y para la ocasión en Nintendo cuidaron hasta el último detalle y se esforzaron por ofrecer un juegazo superlativo bajo cualquier punto de vista: unos gráficos de los que quitan el hipo (y te hacen dudar de si realmente estás jugando en una portátil) junto a una jugabilidad y una adicción legendarias son las cartas de presentación de esta maravilla que hará las delicias de todo aspirante a bucanero (el juego se desarrolla en su mayor parte recorriendo los mares del mundo de Hyrule) y de todo incondicional de la saga.

pie de foto



CHRONO TRIGGER

Y seguimos a vueltas con el rol. Otra saga legendaria que nos ha hecho dedicarle cientos de horas de nuestras vidas es sin duda *Chrono Trigger*, en virtud de sus apasionantes devaneos con los viajes temporales y su planteamiento de RPG tan atractivo y a la vez dinámico, pese a estar basado en combates por turnos. DS recibió un capítulo memorable, en el que nos sumergíamos en una aventura épica a través del tiempo cuyo planteamiento nos recordó en más de una ocasión a la trama de *Regreso al futuro*: debíamos esforzarnos por cambiar el pasado para que el futuro fuera mejor y diferente, resolviendo por el camino espaciotemporal todo tipo de puzles, acertijos, y derrotando a cientos y cientos de enemigos que se empeñaban en hacer fracasar nuestra arriesgada misión. Un portento gráfico y audiovisual que exprimió los circuitos de nuestra DS hasta límites asombrosos, y una aventura épica que no debes perderte bajo ningún pretexto.

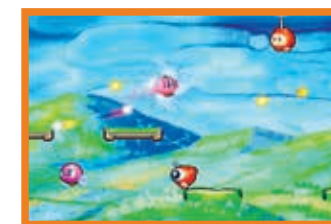
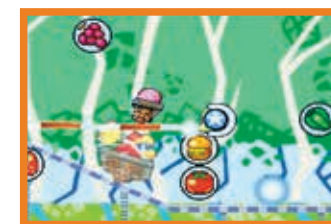
pie de foto



KIRBY, EL PINCEL DEL PODER

Los que echaban de menos a los viejos héroes retro del pasado de la industria se llevaron una gran alegría cuando hizo su aparición este capítulo exclusivo de Kirby para nuestra DS. Y es que, además de rescatar lo más memorable de las mecánicas de los juegos tradicionales de Kirby (pero readaptándolas para una nueva era y las posibilidades de esta nueva consola portátil), se tuvo un especial cuidado a la hora de reintroducir al personaje en una nueva era y explotar de forma inteligente las nuevas prestaciones de esta DS, que supo y pudo transformar al icónico Kirby en una especie de pincel viviente, que debía recorrer las pantallas aprovechando la cantidad de tinta disponible mientras rodábamos de un lado a otro hasta luchar en el enfrentamiento final con la malvada bruja Drawcia, nuestro enemigo a batir en este juego, que, dicho sea de paso, es un *spin-off* más que interesante de la franquicia central. Un nuevo Kirby para nuevos tiempos pero con todo el sabor y el encanto de los buenos viejos tiempos.

pie de foto



HOTEL DUSK

Si te gusta el cine negro (además de demostrar que tienes buen gusto e inteligencia) tienes dos opciones si quieres vivir las mejores experiencias para consola: una, dar el salto directamente hasta el capítulo 9 y descubrir esa joya para Xbox 360 y PS3 que fue *L.A. Noir*; dos, hacernos caso y conseguir una copia de este maravilloso *Hotel Dusk* para tu DS, una auténtica locura de juego que no te dejará indiferente: deberás resolver el misterio de la desaparición de tu compañero como el buen detective que eres, resolviendo todo tipo de acertijos y minijuegos de habilidad y agudeza mental, mientras te alojas en la habitación 215 del Hotel Dusk. La gracia del asunto es que la trama de cine negro y novela policíaca se entremezcla aquí con lo sobrenatural y la fantasía, ya que esa habitación tiene el extraño poder de concederle a su huésped cualquier deseo. Si eres capaz de resolver la gran batería de acertijos y problemas que se te plantean, claro está.

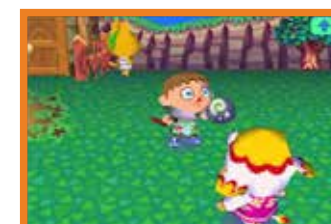
pie de foto



ANIMAL CROSSING: WILD WORLD

Un juego que lo conoce hasta tu abuela, y no es por casualidad, es porque probablemente también lo jugó. *Animal Crossing* nos mete en la piel de un personaje personalizado a tu gusto y que deberá relacionarse con todo tipo de habitantes de un poblado animal en el que resulta literalmente imposible aburrirse. Sus múltiples minijuegos, tareas de todo tipo y quehaceres cotidianos te tendrán ocupado durante cientos de horas, durante las cuales podrás ver evolucionar los escenarios y los personajes con los que interactúas. Lo mejor de todo era la posibilidad de conectarse entre varios jugadores y crear una comunidad *online* que iba creciendo poco a poco, enganando a miles de jugadores que se han convertido en incondicionales de la franquicia desde entonces. La saga siguió creciendo desde entonces, pero esta entrega para la DS fue quizá la más memorable y la que encendió la mecha. ¿Puede ser divertido emular las tareas de la vida diaria en un videojuego? Si nos fijamos en sus cifras de ventas y en el exitazo que tuvo, yo diría que sí.

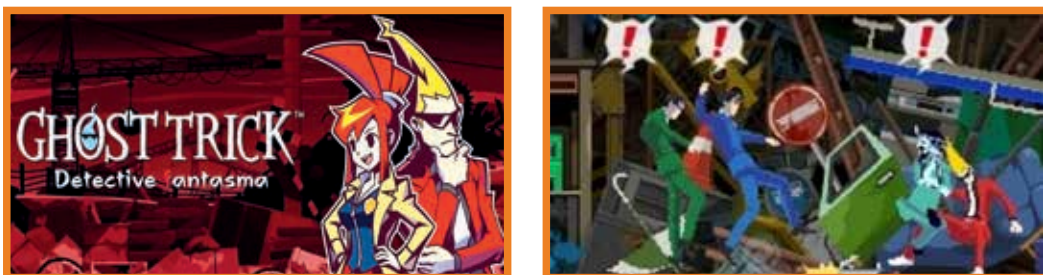
pie de foto



GHOST TRICK

¿Alguna vez te has imaginado cómo debe ser eso de estar muerto e intentar vivir una aventura siendo un fantasma en un mundo de vivos? Pues esa interesante premisa es justamente la que da pie a esta apasionante aventura sobrenatural, en la que deberemos dominar nuestra habilidad para mover objetos inanimados para interactuar con el destino de los vivos. Si viste y disfrutaste la mítica película *Ghost*, que sepas que esto es exactamente lo mismo pero sin toques de humor y más centrado en el componente aventurero y de resolución de puzzles. Tiene una gran jugabilidad y unos protagonistas memorables que hacen de este sorprendente título de Capcom una opción más que recomendable si tienes una DS y quieres experimentar algo decididamente diferente.

pie de foto



METEOS

Los fans del *Tetris* y de los juegos de fichas similares tienen en *Meteos* una gran opción para poner a prueba sus reflejos y disfrutar de un reto memorable. Básicamente se trata de apilar fichas para formar torres de colores, algo que ya hemos visto en multitud de juegos anteriores como *Klax* o el ya citado *Tetris*, pero que aquí cobra un sentido renovado gracias a su mecánica enormemente adictiva, difícil de describir y aún más de dominar, pero increíblemente intuitiva y accesible para casi cualquier tipo de jugador. Engancha una barbaridad, y si te aburres con el modo de juego principal siempre puedes probar suerte con sus modos Fusión, Star Trip o Time Attack. Tienes juego (y fichas y torres multicolores) para rato. Es el juego de fichas y puzzles para DS que te hará olvidarte de todos los demás.

pie de foto



THE WORLDS ENDS WITH YOU

Y cerramos la lista de los 20 magníficos de DS con un auténtico juegazo que viene a demostrar una vez más aquello de que los últimos serán los primeros, y es que este juego, a pesar de cerrar la lista, podría muy bien haber ocupado el primer lugar de la lista, y es que *The World Ends With You* es un auténtico juegazo. El mejor rol de acción al más puro estilo japonés, mezclado con el ambiente rural típico de la saga *Yakuza* y arropado con un apartado técnico sobresaliente. En las secciones durante las cuales tendremos que librar impactantes combates a muerte veremos cómo la doble pantalla de la consola nos brinda un espectáculo sobrecogedor: la DS nos muestra los compases más épicos ocupando las dos pantallas. Eso sí, es muy japonés, por lo que si no te va demasiado este tipo de ambientación y esta cultura quizá te encuentres un poco fuera de tu elemento.

pie de foto



Sea cual sea tu elemento, lo que está claro es que te gustan los videojuegos y por eso has comprado (o te han regalado) este libro, así que puedes estar seguro de que te va a gustar todo lo que nos va a contar nuestro siguiente invitado, y es que **Elías Clavero** (más conocido por su seudónimo **Logan 69** en este mundillo) es un tipo genial y uno de los integrantes de *A Link to the Podcast*, el ganador del premio al mejor *podcast* español de videojuegos del pasado año. Y posiblemente no será el último premio que ganen, estos chicos llegaron hace ya bastante tiempo con muchas ganas de hacer contenidos de calidad y el resultado es evidente. Elías es uno de los miembros principales del programa y hoy le hemos fichado para conversar con él sobre la DS, la que probablemente es su consola favorita. Abran paso a la autoridad...

Entrevista a Elías Clavero.

—Bienvenido, querido Elías. Es un placer tenerte por aquí, todos los miembros de la comunidad de *A Link to the Podcast* sois siempre bienvenidos a estas páginas. Hoy estás aquí para hablarnos sobre la Nintendo DS y sus circunstancias. Mi primera pregunta va directo al grano: cuando te ofrecí participar en este libro no lo dudaste, tenías muy claro desde el principio que querías estar en este capítulo. ¿Por qué la DS? ¿Qué significa para ti esta consola y por qué es tan especial?

—Pues seguramente le tenga tanto cariño porque esa época supuso mi vuelta a los videojuegos después de haberme mantenido al margen de ellos durante demasiado tiempo. De pequeño tuve la suerte de tener una Game Boy, que es una consola que disfruté muchísimo y a la que le tengo un cariño muy especial, ya que gracias a ella me introduje de lleno en este fascinante mundo. Todavía

recuerdo aquellas charlas de patio de colegio o esas tardes de verano interminables que viví con ella. Más adelante tuve la Mega Drive, de la que también guardo un grato recuerdo. Pero a partir de ahí pasé una larga temporada sin tener ninguna consola doméstica. En casa mis padres no eran muy partidarios de los videojuegos, ya que siempre los consideraron como algo para niños, y según me fui haciendo mayor me vi obligado a desprenderme de ellos. Sin embargo, mi interés nunca dejó de estar ahí. Por eso cuando años después descubrí la Nintendo DS fue amor a primera vista. Fue como si de repente todas esas sensaciones que habían quedado reprimidas volviesen de repente y para recordarme lo importantes que son los videojuegos para mí. La Nintendo DS supuso un revulsivo enorme de jugabilidad, creatividad, ingenio, de toda esa magia de Nintendo que sirvió para poner de manifiesto que mi interés en los videojuegos seguía ahí. Además, al tratarse de una consola portátil, podía tenerla en casa sin entrar en conflicto con la televisión de mis padres (risas).

—¿Está el alma de las míticas portátiles Game & Watch de Nintendo dentro de la DS? ¿Su diseño es un homenaje a su propio pasado por parte de Nintendo o son cosas más?

—Por supuesto que sí. Una de las ventajas que tiene Nintendo en ese sentido es que, al ser una empresa tan longeva y que se ha dedicado a cosas tan diferentes a lo largo de los años, tiene la posibilidad de rebuscar en su legado y adaptar conceptos de productos anteriores. En el caso de la DS, lo que hizo Nintendo en realidad fue echar la vista atrás y crear una versión mejorada de la Game & Watch, aprovechando los avances tecnológicos que habían aparecido entre una consola y otra. Además, no solo se conformó con hacer una Game & Watch más potente sin más, también añadió otras cualidades como pantalla táctil, micrófono, conexión a internet, etc., lo que permitió a los desarrolladores crear experiencias jugables que de otra manera sería imposible.

—¿Tuvo la piratería algo que ver en el tremendo éxito de la DS en su generación, o hubiera triunfado igualmente de cualquier otra forma?

—Es innegable que la piratería supuso una lacra para esa generación de consolas, y es difícil saber a ciencia cierta cómo hubiese influido en las ventas de no ser tan fácilmente pirateable. Sin embargo, yo pienso que hubiese sido también un éxito de ventas por varios motivos. La PSP, que fue su rival

pie de foto



directa en la competencia por ser la mejor portátil de esa generación, también se enfrentó a ese mismo problema, ya que igualmente era muy sencillo saltarse la seguridad para poder jugar con copias ilegales. A pesar de este hecho las ventas de la consola de Nintendo fueron casi el doble que las de la máquina de Sony. Otra muestra de por qué no solo la facilidad para ser pirateada es sinónimo de buenas ventas lo podemos ver en su sucesora inmediata. En la Nintendo 3DS era más complicado ejecutar copias de seguridad de los juegos, y eso no fue un impedimento para que también fuese un éxito comercial, si bien es cierto que tuvo una aceptación inicial un tanto fría, una vez se estabilizó su precio se empezó a vender a muy buen ritmo. De cualquier manera, es innegable que un porcentaje muy elevado de las ventas de la consola fue debido a las famosas flashcards, que permitieron disponer del catálogo completo de la consola sin pagar ni un euro.

—Tras muchos años triunfando con el nombre Game Boy, Nintendo se arriesga y lo cambia todo con un nuevo concepto portátil. Por lo visto y de acuerdo con las cifras de ventas la jugada le salió redonda. ¿Fue verdaderamente un riesgo, o la marca Game Boy ya estaba desfasada y necesitaba un soplo de aire fresco? ¿Hubiera triunfado la DS si se llamara Game Boy 2000, por ejemplo?

—En este caso creo que fue un acierto que Nintendo eligiese otro nombre para su nueva consola en lugar de seguir estirando el nombre de Game Boy como sinónimo de portátil. Como he dicho antes, la Nintendo DS no solo supuso una mejora en potencia con respecto a la Game Boy Advance, sino que también trajo consigo muchas mejoras en la jugabilidad. Con esta decisión Nintendo supo transmitir al usuario que se trataba de un producto diferente (cosa que no siempre ha hecho con tanto acierto como por ejemplo sucedió con WiiU). Además, el nombre comercial que eligieron me pareció muy acertado ya que es muy descriptivo de la principal característica de la máquina (recordemos que DS viene de *double screen*, pantalla doble).

—¿Fueron los 2000 la gran década de Nintendo (hasta tres grandes consolas en una misma década: Game Cube, DS y Wii), de Sony o de Microsoft? ¿Quién ganó la batalla? ¿En qué orden se quedaría el pódium en tu opinión?

—La verdad es que echando la vista atrás se trata de una muy buena etapa para Nintendo. No sé si se trata de la gran década de Nintendo, pero desde luego hubo una barbaridad de buenos juegos, de nuevas propuestas de jugabilidad y de grandes nintendadas que pusieron la industria patas arriba. Nintendo siempre se ha esforzado por intentar crear experiencias jugables revolucionarias para el usuario y desde luego en esa temporada lo consiguieron por todo lo alto. Además, en el paso de Game Cube a Wii se vio muy claramente un punto de inflexión. Nintendo se retiró de la batalla con Sony y Microsoft por ver qué máquina era más potente y se centró en crear experiencias novedosas. Mientras tanto PS3 y Xbox360 continuaron su duelo particular por ver quién se llevaba el gato al agua en esa generación. La primera, con una imagen de marca antaño dominante en el mercado que se fue diluyendo un poco con un inicio de ventas titubeante; y la segunda aprovechando para abrirse terreno en occidente, buscando cubrir los mismos nichos de mercado que sus antagonistas japoneses. ¿Y qué pasó? Que los de Kioto hicieron su magia de la mejor manera posible. Se sacaron de la chistera las pantallas táctiles, los micrófonos y el control por movimiento, que aplicaron sabiamente a propuestas jugables sobresalientes. Y no solo eso, también se arriesgaron a tocar a la puerta de jugadores potenciales, que a priori no tenían interés en los videojuegos, democratizando el uso de los videojuegos, aun a costa de colocarles la etiqueta de producto «casual».

Según mi opinión, Nintendo Sí fue la rotunda ganadora por varios motivos: por la barbaridad de ventas de que consiguieron de Wii y Nintendo DS gracias a sus propuestas jugables, por atraer a un perfil de jugadores que hasta la fecha no había tenido interés en los videojuegos y por satisfacer a los fans de toda la vida aumentando el catálogo de juegos de las franquicias importantes de la empresa.

—Frecuentemente se habla de que la DS atrajo a un público mayoritariamente casual y que ese fue parte de su éxito, pero a veces se nos olvida que, pese a ser una portátil, también era una potente máquina incluso capaz de emular otros sistemas anteriores. ¿Tienes experiencia con la DS como máquina portátil de emulación? ¿Qué opinas al respecto?

—La verdad es que no tengo mucha experiencia en utilizar la Nintendo DS como máquina para emular, ya que el uso que le he dado ha sido mayoritariamente disfrutar del catálogo propio de los juegos de la consola. De hecho, aunque sea retrocompatible con Game Boy Advance, creo que jamás he aprovechado esa posibilidad. No obstante, a pesar de que de la piratería supuso una lacra enorme para la venta de software, también trajo consigo la posibilidad de instalar homebrew y que se crease una comunidad alrededor de la creación de software no oficial, y eso es bueno porque amplía las posibilidades de uso de la máquina y aporta nuevas funcionalidades más allá de las que traía de fábrica.

—Y con respecto a su top de juegos más potentes, ¿con cuáles te quedas y por qué? ¿Cuáles crees que fueron algunos de sus mejores juegos de manera resumida?

—Voy a intentar ser breve. Me he propuesto la difícil tarea de nombrar solo cinco juegos destacados, porque en su amplísimo catálogo hay auténticas joyas que brillan con luz propia. Quiero resaltar juegos que fueron pensados para explotar las cualidades de esta consola que la hacían tan peculiar y que aprovecharon todas esas posibilidades a nivel jugable.

Empezamos con *New Super Mario Bros*. Fue un juego que devolvió al público el interés por la jugabilidad clásica en 2D de la saga del fontanero que lo inició todo, en una época en la que la tendencia era hacia desarrollar juegos en mundos 3D. Y lo hizo de una manera excelente gracias a un buen diseño de niveles, accesible para todos pero exigente para los completistas, con todo el carisma de los Marios clásicos pero aprovechando la potencia de la pequeña de Nintendo. Además del juego principal recuerdo que me divertí un montón jugando con amigos al modo competitivo local, y también traía unos minijuegos que empleaban la pantalla táctil que me sorprendieron muchísimo.

pie de foto



Y seguimos con Mario porque si hay otro juego imprescindible en cualquier consola de Nintendo es el *Mario Kart*. En este caso el principal atractivo del juego era la competición en multijugador local, aunque también tenía un modo single player muy extenso y disfrutable. Recuerdo hacer quedadas con amigos expresamente para jugar al Mario Kart DS, con la ventaja de poder hacerlo donde quisiéramos. En la cafetería de la facultad, en el piso de estudiantes o en el parking de un centro comercial después de salir de cenar. Cualquier sitio era bueno para sacar nuestras Nintendo DS y echar unas cuantas carreras. Ese era el nivel de vicio que teníamos con ese juego que nos dio tantas y tantas horas de diversión.

Otro juego que recuerdo con mucho cariño es el *Profesor Layton y la Villa Misteriosa*. Aunque ahora ya no es nada sorprendente, fue muy revolucionario en su momento. Me gustó mucho cómo se desarrollaba la historia con un argumento la mar de atractivo con toques detectivescos, como si una novela de misterio se tratara. Y lo consiguió mezclando de manera inteligente mecánicas de aventuras gráficas de point & click con resolución de acertijos e implicando al jugador para seguir avanzando en el argumento gracias a ir completando puzzles.

Continuamos con otro juego que me gustaría destacar: el *Grand Theft Auto: Chinatown Wars*. Este GTA vuelve a los orígenes la saga, presentando una vista cenital en lugar de desenvolverse en un entorno 3D, pero aprovechando la potencia de la máquina para tener unos gráficos actuales. A pesar de ser un spin off de la saga principal y estar considerado un GTA menor, no solo estuvo a la altura en cuanto a gráficos y argumento, sino que también supo crear situaciones que requerían el uso de la pantalla táctil o el micrófono para resolverse, proporcionando una jugabilidad que solo era posible en la pequeña de Nintendo. Aunque inicialmente fue exclusivo de la DS, más adelante se adaptó a otros sistemas, sacrificando las opciones táctiles, lo cual hizo que fuese una versión más descafeinada que la del juego que pudimos disfrutar originalmente.

Por último me gustaría nombrar un juego que me pareció una mezcla de locura y genialidad a partes iguales: se trata del *Elite Beat Agents*, una propuesta musical, en la que hay una organización formada por agentes que acuden a ayudar a personas en apuros. El juego plantea diferentes historias, independientes entre sí, que se pueden seguir en forma de viñetas en la pantalla superior, mientras que la jugabilidad se desarrolla siguiendo el ritmo de la música en la inferior. Como decía, me pareció un derroche de originalidad que supo explotar de forma magistral las propiedades de la pantalla táctil con una propuesta desenfadada, unas historias absurdas pero hilarantes y un repertorio muy acertado de canciones en su versión occidental.

—Y si escuchamos a sus detractores (que también los hay), habrá quien opine que también recibió mucha basura entre su catálogo de juegos. ¿Cosas como *Mi pony con flequillo rosa (me lo estoy inventando)* le hicieron más daño que otra cosa a la DS, o por el contrario sirvieron para atraer a un público casual que dejó mucho dinero en la caja?

—Esto es algo que ha pasado siempre con cualquier consola que haya tenido éxito comercial. El hecho de que se vendieran tantas consolas permitió que llegasen juegos de todo tipo que, de otra manera, probablemente no se hubiesen atrevido a publicar. Yo pienso que fueron propuestas que tuvieron su cabida, ya que iban destinados a un nicho de mercado muy concreto y que a su manera también fueron un éxito. Por ejemplo, *Nintendogs* fue un rotundo éxito de ventas que yo no he jugado jamás porque no soy el target al que va dirigido, y sin embargo entiendo

perfectamente que fuera una revolución. Tuvo un público objetivo muy claro, con unas mecánicas que supieron captar el interés de los jugadores, y eso se tradujo en una apisonadora de ventas, todo ello teniendo en cuenta lo que contábamos antes al respecto de la piratería. Otro juego que apenas toqué pero que también sirvió para diversificar mucho el mercado fue, por ejemplo, el *Brain Training* y también vendió muchísimo, porque Nintendo tuvo muy claro el tipo de jugador al que iba destinado. Sin ir más lejos hubo varias campañas de marketing muy exitosas protagonizadas por Amparo Baró o Eduard Punset que iban dirigidas a un público con una franja edad bastante mayor a la que habitualmente tienen los jugadores. En ese sentido creo que estas cualidades que promovió Nintendo DS (así como su contemporánea de sobremesa Nintendo Wii) fueron muy beneficiosas de cara a la cambiar la percepción que tenía el gran público al respecto del ocio electrónico. En aquel momento el videojuego pasó de ser un ocio dirigido a un sector muy concreto, a tener propuestas para todos los públicos que, aunque no fuesen atractivas para los jugadores de toda la vida, sí que sirvieron para transmitir un interés a personas que jamás se habían acercado a los videojuegos, o como mínimo, para que entendiesen por qué nos apasiona tanto este mundillo.

—Como ya pasó con su antecesora la Game Boy, DS no dejó de recibir actualizaciones y revisiones de todo tipo. De entre todas (3DS incluida y aunque sea ya de la siguiente década), ¿con cuál te quedas?

—A mí me gustó mucho la versión Nintendo DS Lite Blanca. Era una máquina más compacta que la DS original, con una pantalla con más brillo y color, y con un diseño sencillo y sobrio pero con aspecto de gadget elegante, muy en la línea de la tendencia que inició Apple en aquella época con sus iPods y Macbooks. A partir de ahí sacaron rediseños de todo tipo e incluso ediciones especiales muy bonitas, como la New Nintendo 2DS XL Hylian Shield Edition, que salió en EE. UU. exclusiva en las tiendas de Game Stop, o la New Nintendo 3DS XL Super NES Edition. Como anécdota, quiero contar que vendí mi Nintendo DS (¡¡sí, maldita sea, esa blanca tan bonita!!) cuando compré mi primera 3DS por aquello de la retrocompatibilidad y es algo de lo que después me arrepentí muchísimo. Tanto que hace un par de años compré una de segunda mano, en muy buen estado para quitarme la espinita que tenía clavada por mi mala decisión.

—Terminamos ya. Última pregunta y quizá la más difícil, desde tu punto de vista y no necesariamente de acuerdo con las críticas, ¿cuál fue el mejor juego para Nintendo DS?

—Pues, para sorpresa de nadie, *The Legend of Zelda Phantom Hourglass*. Tal y como he contado al principio de la entrevista, mi consola de la infancia fue la primera Game Boy y de su extenso catálogo tengo que destacar, por razones obvias, el *Link's Awakening*. En mi caso supuso un placentero reto jugarlo con 13 o 14 años en una época carente de internet e íntegramente en inglés. Así que para cerrar el círculo, del mismo modo que Nintendo DS vino para devolverme mi afición por las maquinatas, su *Phantom Hourglass* le pegó una patada en el culo a mi yo del presente, y lo transportó directo a mi yo del pasado haciéndome disfrutar de su historia, de la originalidad de sus puzzles, del carisma de sus personajes y del diseño de sus mazmorras como lo hizo en su día el *Zelda* del ladrillo gris. En el caso del *Phantom Hourglass* todas aquellas sensaciones recuperadas escalaron varios peldaños de calidad por las mejoras de la DS con respecto a la Game Boy. Su mayor potencia y el uso inteligente del micrófono o pantalla táctil aportaron mecánicas jugables que se integraron de manera muy inteligente en ese *Zelda*. En definitiva, me encontré con un juego absorbente, precioso, desafiante, carismático y actual, que me ilusionó como cuando era niño y me hizo volver a tener de compañeros de viaje a los videojuegos PARA SIEMPRE.

