WTF? será lo primero que haya pasado por vuestras cabezas al ver que la quinta Pulpada con sabor añejo se ha dedicado íntegramente a un gran juego lanzado para una de las más deleznables videoconsolas paridas por la mente humana. En esta ocasión vamos a rescatar del Cajón de la Mierda una de las aventuras de ese genial secundario/villano/hioputa que es el gordopilas de Wario. Pero vamos por partes.

Supongo que todos conocemos al bastardo de Wario pero por si hay algún despistado que piensa que siempre estuvo ahí vamos a hacer un breve repaso por sus obras y milagros. Debemos regresar hasta el hispánico año de 1992 (Olimpiadas, Expo y bla, bla, bla) para poder disfrutar de su primera aparición como némesis del orondo fontanero mascota de Nintendo. Super Mario Land 2: 6 Golden Coins fue lanzada para la Game Boy original con gran éxito de crítica y público, siendo además uno de los mejores juegos de ese año. Wario se concibió como lo contrario al buenazo (que no buenorro) de Mario, es decir, avaricioso, gañán, maleducado, egoísta, guarro, soez… Una alhaja, vamos.

Es curioso como este personaje tan estrafalario acabó calando en el corazoncito de friki remilgado de los gamers (me incluyo) y poco a poco acabó ganando un puesto preferente. Pese a seguir comportándose como enemigo incluso como protagonista de un juego (Wario´s Woods, Wario Blast! Featuring Bomberman, Wario Land: Super Mario Land 3, Mario and Wario…) acabó ocupando el puesto de héroe muy a su pesar y el de su hermano Waluigi, aunque a veces siga siendo un poco imprevisible, algo que ya demostró en el modo historia de Super Smash Bros Brawl o en el juego que hoy nos ocupa… La saga Wario Land tuvo hasta 4 entregas desde Game Boy original hasta Game Boy Advance y una más en Nintendo Wii (Wario Land: The Shake Dimension) aunque tampoco Nintendo Game Cube y Nintendo DS se libraron de sus taimados planes de robo y timo, ya que tuvieron sendas aventuras fuera de la saga Wario Land (Wario World y Master of Disguise respectivamente).

Tampoco sería de recibo olvidar una de las sagas protagonizados por nuestro rechoncho amigo que ha resultado fuente inagotable de orgías descontroladas: Wario Ware Inc. Sólo el cazurro bigotón podría protagonizar un juego de microjuegos tan alocado y divertido. De lo mejor no sólo de Nintendo, si no de la historia.

Tampoco hemos de obviar que en Super Mario 64 DS aparece como personaje jugable como novedad respecto al juego original, así como en Dr. Mario 64. Por supuesto ni nombrar necesitan títulos como Mario Kart 64, Mario Kart Double Dash, Mario Tennis, Mario Golf, Mario Hoops, Mario Superstar Baseball, Super Mario Strikers, Super Mario Strikers Charged, Smash Bros Brawl (en SB Melee aparece una vestimenta para Mario que homenajea a Wario), también en los juegos de la estrella Stafy (Densetsu no Stafy) tiene algún cameo así como en los cómics Super Mario Adventures en los que comparte protagonismo con el italiano pisa setas o en un capítulo de South Park, ahí es nada. Pero hay más cameos y apariciones: Mario Party, Mario y Sonic en los Juegos Olímpicos, Pilotwings 64, Game & Watch Gallery, Mario & Luigi Superstar Saga, Dance Dance Revolution: Mario Mix, Animal Crossing City Folk,

Otro dato curioso es que muchos ven en Foreman Spike a un Wario primigenio. El cabrón de Spike es el enemigo final de Wrecking Crew y muchos han visto siempre un parecido bastante notable entre ambos, pero esto en realidad no es así.

Pero si hay un juego desconocido para el gran público es el que hoy nos ocupa. El genial ***Virtual Boy Wario Land*** (*Virtual Boy Wario Land: Awazon no Hihō* o Virtual Boy Wario Land: Secret Treasure of the Awazon en su país natal) en 1995. Este título seguía la estela de la serie Wario Land que había traído grandes juegos y ratos a los mascachapas que por aquellos años ya le dábamos al vicio. Y a los videojuegos.

El mayor handicap de este título reside en dos puntos. El primero haber sido lanzado para una consola que nadie tuvo cojones a comprar y que antes de nacer ya estaba muerta. Y el segundo que los pocos que se aventuraron a comprarla no podían jugar más de diez-quince minutos seguidos a riego de sufrir un derrame cerebral, una violación ocular o algo peor, ver a Dios haciendo el pino. Sí amigos, hablamos del indescriptible Virtual Boy.

Ya lo he dicho cienes y cienes de veces. Por fortuna o por desgracia soy poseedor de una **Virtual Boy** y ya que conseguirla fue muy duro es algo que hace que mis pelotas se hinchen, ya que encontrarlo totalmente funcional fue toda una odisea (tiene varios errores de fábrica que hacen su arquitectura realmente frágil). Pese a su aspecto os juro que el Virtual Boy se concibió como una consola portátil aunque no sé en qué parte del camino la gente de Nintendo se paró a echar un pito.

Para empezar necesitábamos una superficie lisa y alta para poder apoyarlo, ya que al ponerlo en el suelo nuestros ojos no estarían a la altura requerida y tendríamos que adoptar una postura realmente incómoda al estilo del perrito. Otros puntos en contra al hablar de su supuesta portabilidad son su peso y tamaño que dificultaban el transporte, por no hablar de que, como nos avisaban en su embalaje, **el usarlo en movimiento** podría dañar seriamente la consola. Seguramente todos pensaréis que quién iba a ponerse a andar por la calle con tal “mostrenco” puesto en los ojos, pero con “en movimiento” me refiero incluso a coches, trenes o aviones.

En plena efervescencia de la fiebre del Virtual Reality la buena gente de Nintendo tuvo la genial idea de lanzar semejante esperpento en 1995. Gracias sobre todo a las promesas vistas en el cine en películas como **Tron** (Steven Lisberger, 1982), **El cortador de césped** (Brett Leonard, 1992), **Acoso** (Barry Levinson, 1994) o **Johny Mnemonic** (Robert Longo, 1995) o a recreativas (con sus cascos y tal) podemos hablar de un boom que disparó nuestras expectativas y casi con total seguridad que se dispararon demasiado.

Esta panda de genios incomprendidos que son Nintendo elucubraron para el Virtual Boy el genial eslogan de ES EL FUTURO… Pero gracias a los Dioses del Metal la fiebre VR se quedó en calentón y hoy en día ni la recordamos gracias a conceptos como las 3D, la realidad aumentada o la holografía. Siempre he pensado que si en realidad llegó a comercializarse (mínimamente) es porque fue diseñada por **Gunpei Yokoi**, el padre de la todopoderosa **Nintendo Game Boy**.

Al igual que ésta el Virtual Boy usaba también gráficos **monócromos** (sólo usaban un color y sus tonalidades para recrear todo el apartado gráfico de un juego). En la Game Boy clásica encontrábamos el fondo verde y los pixeles negros en el primer modelo, mientras que con Virtual Boy nos brindaron el fondo negro y los gráficos dibujados en un rojo realmente vistoso pero incómodo. Vale que es un dispositivo portátil, pero tened en cuenta que estamos hablando de 32 bits.

Pese a sus **32 bits** todo en Virtual Boy está pensado para no encarecer un producto que ya de por sí era caro debido al sistema de los dos emisores y espejos en las gafas, haciendo su arquitectura interna algo pobre. Un despropósito. Recordad que Atari Jaguar, Panasonic 3DO, FM Towns Marty o la Amiga CD32 también tenían esa potencia y no había color. Nunca mejor dicho.

Total y resumiendo: Virtual Boy nunca llegaría a **Europa, siendo lanzada tan sólo** en EE.UU. y Japón suponiendo una auténtica violación financiera para Nintendo. Pensad que en 1994 llegaron las geniales Sega Saturn y Sony PlayStation. Sumad a todo esto añadimos el inmerecido poco éxito de N64 (1996) y podréis comprender hasta que punto Nintendo pudo irse a la mierda… De hecho personalmente creo que no ha levantado cabeza hasta Nintendo DS (2004) y Nintendo Wii (2006), viviendo de las rentas de Game Boy en cualquiera de sus versiones hasta casi hoy. *Aunque ese es otro tema…*

También pensad que la misma Nintendo ya avisaba antes de comprarlo de que su uso prolongado **causaba fatiga visual, migrañas y hasta problemas oculares. No creo que**  fuera precisamente una buena publicidad. Por aquella época los videojuegos eran algo mal visto, poco menos que demoníaco y criminal, y si encima a todo esto le añades que la nueva máquina de Nintendo podría *violar ocularmente* a tus vástagos pues ya tenemos el hit comercial de las navidades. Los cojones. Además contaba con una **lista de juegos** muy triste de 25 juegos (sólo tres o cuatro juegos realmente merecen la pena) con la dificultad añadida de ser muy complicados de fotografiar para mostrarlos en revistas o anuncios publicitarios, ya que el concepto 3D del que hacía gala la máquina no podía mostrarse en las imágenes, a lo que no ayudó que el público de entonces las 3D sólo le sonaran a esos libros de fotos raras que debías mirar varios segundos y las gafas de cartón con los colores rojo y azul. Otro puntazo más a favor del aparatejo… y van…

Virtual Boy es en definitiva algo tan bizarro y repulsivo que es eso mismo lo que lo hace un oscuro objeto de deseo. Los gráficos pese a sencillos son realmente llamativos, pudiendo mostrar unas logradas 3D para la época y algunos efectos increíbles. Lo que sí es seguro es que tanto por su corta vida como por su escaso catálogo ninguno de sus juegos llegó a exprimir su verdadero potencial, encontrando algunas aberraciones injugables. En **eBay** y similares hallaréis alguna de las **800.000** máquinas que Nintendo llegó a comercializar en Japón o EE.UU a unos precios que oscilan desde los 130 hasta los 500 euros.

Joder, qué rollo os he soltado sobre semejante maquinote. Ahora sí que vamos a centrarnos en lo que nos ocupa: Virtual Boy Wario Land.

La historia tampoco creo que necesite una introducción mayor ya que es típica y la hemos visto mil veces ya aunque con distintos matices. A saber: Wario está dormido cual perraca al sol y al despertar ver un grupo de monstruos enmascarados, a los que sigue hasta una cueva oculta tras una cascada en la que se oculta un gran tesoro. Imaginad a Wario: no le coje una paja por el culo. Ese tesoro debe ser suyo a cualquier precio. Para desgracia suya y como era de esperar todo no iba a ser tan fácil ya que el tesoro estaba protegido por trampas. Wario cae como un lebrel y ya se ha liado la culebra. Ahora nos toca escapar y recolectar todo lo que podamos por el camino como buen huraño cabrón que somos.

Wario Cruise (como se iba a conocer en principio el juego) es posiblemente el mejor juego existente para Virtual Boy, lo que puede no parecer mucho. Pero creedme cuando os digo que es un juego divertido, complejo y digno de la herencia de Wario. Tal es su calidad que se pensó en su momento que el juego acompañara a la consola en su embalaje formando así un pack genial. Finalmente Nintendo sacó la fusta y pensó “Hey, ¿para qué vamos a incluirlo si podemos sablarlos dos veces?” en plena euforia causada por horas y horas de jugar al Virtual Boy ciegos de sake y popper.

El sistema de juego viene siendo prácticamente el mismo que las entregas de Game Boy: plataformas, aventuras, saltos y secretos. Eso sí, si en anteriores entregas Wario contaba con varios cascos o sombreros que nos proporcionaban distintas habilidades en esta ocasión no iba a ser menos. Si originalmente teníamos el *Dragon Helmet* (Wario disparaba fuego), el *Bull Helmet* (Aumento de fuerza, nueva maniobra de ataque y poder agarrarse a las paredes) o el *Jet Helmet* (para volar brevemente, saltar más alto y correr más rápido) aquí aparecen nuevos poderes como el Eagle Helmet (volar principalmente) o el King Dragon Helmet, que se obtenía mezclando el casco del águila con el del dragón y nos daba la mayoría de poderes disponibles. Recordad que en juegos posteriores se suprimirían estos cascos por estados alterados que Wario podía adquirir (Flaming Wario, Zombie Wario…) o directamente por habilidades físicas innatas en él (como la súper succión de Wario World), por no hablar del ajo en contraposición de la seta típica de Mario, con el que Wario recupera vida, adquiere habilidades o incluso le transforma en Wario Man.

En el juego debíamos buscar todos los tesoros posibles y encontrar una llave que activaba un elevador hacia otra sala. Estos tesoros como ya es marca de la casa estarán escondidos con mayor o menor mala leche y supondrán un reto a nuestra habilidad y serán necesarios para apostar en los minijuegos que encontraremos a lo largo de nuestra peculiar escapada.

La tecnología que nos brindaba el Virtual Boy se implementó de manera eficiente y bastante curiosa. Al ofrecernos unas aún muy verdes 3D muchas de las fases escondían secretos en sus escenarios. Para acceder a los decorados (es decir, para avanzar en 3D hacia el fondo) debíamos activar unos bloques escondidos con una actitud bastante hijoputesca que requerirán por nuestra parte una exploración exhaustiva y concienzuda. Además estos momentos 3D complicarán algún que otro boss fight de manera deliciosa, con efectos realmente curiosos.

Si puedes permitirte comprar esta máquina, comprar el juego, una operación de cataratas y una escoliosis no deberías dejar de probar Virtual Boy Wario Land. Todo lo que significa (o significaba) Nintendo está ahí. En los personajes, en los niveles, en la diversión, en el control… Nintendo está en todo menos en la máquina que alberga tal juegazo. Incluso si mierdeáis un poquito por la red podéis encontrar emuladores de lo más apañado que os acompañarán de manera más segura en las noches de invierno sin tener que dejaros un pastón en el oculista. Dejad que Wario os viole las retinas, lo estáis deseando…