Que en Pulpofrito nos encanta lo escatológico y soez es algo fuera de toda duda. Somos amantes de lo guarro, zafio y cochino. Que huela a pescadilla vale, pero con buen gusto... En todos los sentidos de la palabra. Puede sonar contradictorio e incluso sin sentido, pero el mundo de los videojuegos nos ha dado casos así. Hoy vamos a hablar de uno de esos casos. Hablaremos de un héroe socarrón, barrigudo, guarro como la toca de una vieja, sucio como el rabo de un perro y cochino como La Veneno el día del Orgullo Gay. Estamos hablando del sin par Boogerman.

***Boogerman: A Pick and Flick Adventure*** sería el título completo de esta obra de la indescriptible Interplay. Para todos aquellos que no la conozcan o que la hayan olvidado estamos hablando de una desarrolladora y distribuidora de software de entretenimiento fundada en 1983 responsables de títulos como Carmaggedon, Rock´n Roll Racing, MDK, The Lost Vikings, Clayfighter, Fallout, Bard´s Tale o Baldur´s Gate entre otros. Tras algunas idas y venidas de propiedades con la francesa Titus, el cierre de algunos estudios internos (Black Isle, Blue Sky, Brainstorm…), la venta de otros (Shiny) y de algunas licencias (Fallout) se fue al carajo en 2004. Afortunadamente en 2007 volvió a la carga para quedarse con algunas licencias clásicas y títulos nuevos para los sistemas de descarga (iOS, Consola Virtual, WiiWare…).

Pero volvamos a quien nos interesa que es el bueno de Snotty Ragsdale, excéntrico millonario bonachón que goza haciendo el bueno enfundado en unas mallas oculto tras su máscara y el sobrenombre de Boogerman. La historia en la línea del juego tampoco creo que os sorprenda: un doctor chiflado construye una máquina que va a mandar toda la contaminación y toda la mierda (en cualquiera de sus formas) a la dimensión X-Cremento pero como no podía ser de otra forma todo se fue al carajo. Nuestro héroe con un fuerte estornudo mandó la máquina a hacer leches, pero el portal ya estaba abierto dejando ver un gran y monstruoso brazo que robó la fuente de energía de tan singular invento. Este es un trabajo para Boogerman… El resto es historia y mierda. Mucha mierda.

El juego se nos presentaba como un plataformas 2D clásico en el estilo de otras obras de Interplay como Earth Worm Jim (1994) con un colorido y una animación que para la época rozaban lo demoníaco. No hay más que ver la animación de Boogerman al dejar el controlador quieto para echarse unas buenas risas. Por supuesto si las animaciones rozan la locura los poderes de nuestro salvador no iban a ser menos.

Contábamos con el siempre solvente poder del Moco Mortal. Recién hecho podía sesgar la vida de casi cualquier cosa en cuestión de gramos. Muy útil si lo potenciamos con un buen lapo tras beber de alguna botella de leche abandonada. Saliva y mocos es una mezcla clásica que no puede faltar en el repertorio de ningún héroe y que ameniza cualquier fiesta.

También el milenario arte del Eructo Cavernoso acompaña a nuestro alter ego gorrinil. Coger aire cual doncella tirolesa para después soltar un viento poco menos que huracanado suena genial. Si le añadimos una guindilla power up que convierta nuestro aliento en poco menos que napalm suena mejor…

La Santa Trinidad del Macho Ibérico no estaría completa si nuestro héroe no cuidara su retaguardia con gran maestría. El siempre sutil y poco apreciado del Pedo Gaseoso se nos antoja virtualmente imparable. Nubes de gas everywhere harán las delicias de nuestros enemigos que sentirán en sus propias carnes como se les despega la piel y los huesos, secan sus ojos e implosiona su cerebro. Muy bíblico. Si una vez más optamos por la guindilla no sólo estos gases se tornarán crematorios voladores, si no que nuestro héroe podrá despegar cual tierno pajarillo con cohete por el culo… Parte noble y pudorosa que también podremos usar para aplastar enemigos like a sir. Qué hombre, dios mío, qué hombre…

Sé lo que todos estáis pensando: Boogerman es poco menos que un Dios entre los hombres. Seguramente será de los de pelo en pecho, barba lija, sobaco gitanero y grandes pelotas de acero. Como un miembro más (en todos los sentidos) de Pulpofrito.

Siguiendo la tónica escatológica y gamberra del título fiel al estilo Interplay los mundos no iban a ser precisamente paseos idílicos por paisajes de nubes con querubines. Si Boogerman se paseara por El Paraíso se limpiaría el culo con los angelitos (si no soltaran plumas). Así durante nuestra epopeya mierderil podremos viajar a sitios tan dispares como los Pantanos Flatulentos, Los Fosos, Boogerville, Las Montañas Mocosas, Las Cavernas Nasales y el Palacio del Pus. No creo que necesite explicación ninguna ya que no creo que nadie piense en hoteles de cinco estrellas.

Si no recuerdo mal el juego tenía unos 22 niveles que requerían la eliminación de los enemigos y la solución de algún puzle. Si lográbamos terminar el juego se nos abría todo un mundo de posibilidades ya que se nos daba el tremendo poder del Pedo Cohete Definitivo, es decir, combustible inagotable para nuestro particular método de desplazamiento vertical…

Si el diseño de niveles es para arrancarse las barbas a la zaga no le van los final boss del título ya que son dignos del vómito más sincero. Respectivamente a los niveles anteriormente citados tenemos a Hick Boy con su bumerán gallina, Revolta (la fan número uno de Boogerman), Fly Boy, Deodor Ant y Boogermeister, ser maligno y viscoso a partes iguales.

Gracias a todo esto Boogerman ganó en 1994 el premio al personaje más grosero en la prestigiosa Electronic Gaming Monthly (Grossest Character of 1994) y no es para menos. Su carisma le granjeó no pocas broncas en el gran ClayFighter 63 1/3 (Nintendo 64) ya que podíamos encontrarlo como personaje jugable haciendo gala de todo su personal encanto. El juego original se lanzó en Sega Mega Drive (1994) y SNES (1995), siendo la original más completa y la de Nintendo algo más vistosa. Apareció también en varios recopilatorios locos de Sega Mega Drive (PS3, PSP, Xbox 360) así como en la Consola Virtual de Wii.