Con la total instauración de los smart phones en nuestras vidas las palabras videojuego y gamer han adquirido tintes extraños. Algo parecido a lo que supuso Nintendo DS y Wii en cuanto a lavado de imagen y participación popular. Ahora todo el mundo tiene uno de estos terminales y es frecuente cruzarte a señoras folludas con rulos en la cabeza jugando al trivial, señores paseando con el sobaco ilustrado (esto es con un periódico bajo el brazo) dándole al apalabrados o seniles vigilantes del desarrollo laboral en cualquier obra tornados en avezados jugadores de virtua mus o cosas así. La vida gamegañer 2.0.

Ahora ya no tenemos que jugar escondidos en una caja en un callejón oscuro del puerto de Barcelona donde las mujeres de vida disoluta suben y bajan pieles con la hacendosa compañía de algún marinero holandés. Ya sabéis, la soledad. Ese sentimiento tan común para los que jugábamos en los tiempos en los que reconocerse asiduo a Las Nintendos y Los Marcianitos eran poco menos que reconocer que El Asesino de La Katana es un aficionado al que de buena gana pondrías mirando a Cuenca porque el fondo es tu ídolo. Y con casinos. Y furcias.

Así como decimos con la llegada del Tercer Impacto la situación se ha normalizado mucho más. Personalmente tomo como el Primer Impacto a PlayStation: Cientos de nuevos jugadores hicieron esto parecer un poco más normal. Algo que creció exponencialmente con la llegada del Segundo Impacto: Nintendo con su DS y su Wii. Amas de casa, profesores, psicólogos, jubilados… Todo cristo haciendo el paria con su Brain Training y su Wii Sports. El Tercer Impacto es, nos guste o no, los juegos descargables de smart phone.

Desde trasuntos del Scrabble o Trivial Pursuit a juegos de busca las diferencias o clones de Puyo Puyo y PuzzleBobble la cosa ha llegado a saturarse y desbordarse. Es ahí donde entra el juego que a día de hoy ocupa este análisis: El Teto. En un mundo donde el juego social está ya más que instaurado no podemos olvidar el divertimento festivo por antonomasia y, porqué no, para adultos.

Analizar este juego social me ha hecho acordarme de otros grandes títulos para adultos nacidos en otro tiempo. Uno oscuro y lejano, cuando su mera existencia era dar la razón a todos aquellos que proclamaban que los videojuegos eran poco menos que un producto para depravados y sátiros enfermos. El Anticristo, vamos. ¿Conocisteis alguno?

Así a bote pronto no puedo dejar de acordarme de Knights of Xentar, obra de una desatada Elf Corporation. Esta genial aventura erótico festiva se lanzó en 1991 en Japón y 1995 en USA de la mano de Megatech Soft. Aquí la pudimos disfrutar de manera onanístico-desenfrenada (y casi con total seguridad) en Verbatin Version. Eran otros tiempos. La locura.

Bajo el funcionamiento algo limitado de un JRPG podíamos visitar ciudades, mazmorras, tabernas… y luchar de manera aleatoria como en cualquier título similar. Eso sí, aquí encontramos algo que Final Fantasy o Dragon Quest no nos da: chichota. Y es que si coincidíamos o ayudábamos a una damisela en apuros esta nos agradecía con mucho énfasis el tiempo invertido. Como la vida misma cuando ayudas a alguien en El Corte Inglés, a quién no le ha pasado… no? Knighs of Xentar era la tercera parte de la saga Dragon Knights y no tiene desperdicio.

Obra de Ino Entertainment y también distribuido por Megatech recuerdo Cobra Mission. Situándonos en una ciudad de Florida se nos ofrece resolver un caso en el que una cantidad ingente de féminas están desapareciendo. Como buen caballero español que somos no podemos dejar que esto ocurra. No tiene nada que ver que vayamos más quemados que el palo de un churrero o el cenicero de un funcionario. Nooooo… qué va.

En esta ocasión nos alejamos del JRPG clásico de Xentar (aunque conserva detalles) en pro de una aventura más Point and Click en la que debemos seleccionar qué parte queremos atacar de nuestros enemigos o qué parte queremos satisfacer de nuestras adversarias en esto de El Teto.

Pero no todo juego que me recuerde a El Teto viene del MS- Dos. En los primigenios años de los micro ordenadores ya teníamos varios intentos de Strip Poker que daban más coseja que otra cosa y algo más tarde títulos algo más elaborados (y castizos). En ese grupo entraría La Colmena de Opera Soft (PC y Amiga, 1992). Con portada y dibujos del mismísimo Alfonso “Lo Puto Crack” Azpiri este juego para varios jugadores no pasaría de anécdota si no fuese por la aportación del genial dibujante español.

Básicamente se limitaba a mezclar mecánicas de varios juegos de tablero en las que teníamos que responder preguntas y superar minijuegos de habilidad bastante limitados mientras que unas geniales y carismáticas creaciones de Azpiri nos elegraban la vista. Como juego es bastante limitadito pero no sé, este título siempre me arrancó una sonrisa y unas ganas locas de pintar la pared de mi cuarto a gotelé. Y no soy interiorista. Ejem…

Hablando de juegos locos y castizos no podemos olvidar las aventuras de ese macho man llamado Larry. Creada por Sierra en 1987 la saga Leisure Suit Larry nos contaba la vida y obras de un pobre piltrafilla y picha brava que quiere jugar a El Teto. Como en aquella época no tenían smart phones tenía que buscarse la vida (y a veces la muerte) por encontrar alguna madriguera para su topo, no sé si me seguís. Ejem. En cualquier caso no me enrollo más que tenéis todo un Retropulpodcast dedicado a él.

En arcade si me paro a pensar el primero en aflorar estremeciendo mi entrepierna de adolescente acartonagayumber es sin duda Gals Panic. Publicado por Kaneko y distribuido por Taito, este clon de Qix (Taito, 1981) no habría pasado sin pena ni gloria de no ser por la cachaza mostrada in game. Limpiando la pantalla por sectores y alcanzando un tanto por ciento específico se liberaban imágenes sugerentes de japonesitas ternascas y en uniforme. ¿Qué más se puede pedir? Pues mucha mala leche porque el juego era difícil y encima podía cambiarte la imagen de la lolita japonesa por alguna cerda rollo anime. Cerda de puerca, de gorrina, literal. Este invento tuvo mil y una secuelas y copias, como Perestroika Girls (Promat, 1993), Miss World´96 (Comad, 1996) o Dancing Eyes (Namco, 1996) de igual o similar gameplay y carne. Mucha carne.

Mención especial para el patrio y castizo Splash. En él cogeremos una brocha y pintaremos un nivel para descubrir más chicha. Obra de los catalanes Gaelco en 1992. Recuerdo ir a los pubs de gente poco católica a escondidas, prácticamente colándonos a jugar este tipo de juegos y sintiéndonos poco menos que punkis transgresores y criminales. Como ahora pero algo más joven. Aunque es justo reconocer que antes que este Gals Panic tuvimos cientos de simuladores de Strip Poker o incluso de Mahjong (Shangai y derivados). Que esa es otra. Cuando pedías por teléfono a Telejuegos el Strip Poker para Spectrum ponías voz de señor calvo con bigote e hipoteca y rezabas porque tu madre no recibiera el paquete.

Muchos son los títulos de marcado carácter sexual o erótico y muchos son los juegos que nos han llegado con algún aspecto de claro abultado sexapeal. Así a bote pronto recuerdo Rumble Roses y DoA Xtreme Volleyball, Catherine, GTA y su hot coffee, God of War y su minijuego pinchadoncellas, Mass Effect o The Witcher, Onechambara Zombie Slayer, Variable Geo... Seguramente haya muchos más sin olvidar esas carátulas marca pezones (Azpiri, Ciruelo, etc) así como a nuestra musa María Whitaker. Qué tiempos…

Dicho esto no puedo terminar sin animaros a que nos contéis qué juegos os recuerdan a El Teto y, como no, analizando tan sano método de esparcimiento:

Gráficos: personalmente creo que este es un apartado harto difícil de evaluar. Realmente El Teto nunca ha sido Fashion Victim per se mal que le pese a ese gran ser del averno que es el Graphic Whore. No obstante es justo reconocer que si te acercas al juego con ojetes permisivos te lo pasarás mejor. Quiero decir que si esperas echar una partida con unos gráficos AAA es fácil que no encuentres con quién jugar. Sin embargo si sabes disfrutar de un buen juego con unos gráficos decentes y solventes con seguridad la diversión será mayor y apropiada para tus conocimientos. Porque esa es otra…

Análisis Técnico: si bien el secreto de El Teto no son los gráficos es de recibo reconocer que la gracia está en las habilidades de cada uno. Como buen entretenimiento lúdico El Teto no está pensado para cualquiera. Deberás demostrar habilidad y saber hacer para plantar cara a una adversaria que deberás hacer sudar y temblar para que finalmente no olvide nunca esta partida y, si los Dioses del Metal quieren, en otro momento quiera echar otra partidita. Y si en vezde 2P competitivo es Multijugador mejor que mejor… Picarón.

Argumento: eso es otro punto a favor. El Teto como tal no tiene argumento, asemejándose más a un sandbox algo crápula. Aquí deberás servirte de tu intelecto e inventiva y echarle morro. Saca tu lado canalla y convence a tu adversario de que tu personaje mola. Tu rollo. Ya sabes: crea una buena historia y utiliza todos tus conocimientos de gamer para vencer una vez y las que hagan falta. Ojo, he dicho adversaria pero no sé, nunca se sabe. Todo es cuestión de dejarse llevar. Es lo que tiene El Teto. Es dinámico y audaz.

Además viene con DLCs: Leather Liker Version y Galgas Spanking Treasure Quest. Sin duda una genial forma de alargar la vida si no compramos la Edición Coleccionista (Fifty shades of Grey is a yoghourt champion edition) que viene con vaselina, perfume y algúna otra cosa. Para sibaritas. Y recordad el eslogan: Si jugamos a El Teto tú te agachas y yo te la meto. Todo el mundo a jugar.

(Actualización de última hora: habrá pase de temporada con una demo de la segunda parte. Titulada La Piragua, que básicamente es como El Teto pero debajo del agua.)