

## Mi Nintendo Revolution

por Wesley Trobaugh



He oído que los de Nintendo van a sacar algo nuevo el día de mi cumpleaños, algo que se llama "Nintendo Revolution" o así. No puedo hablar mucho de ello porque mis conocimientos de Nintendo desaparecieron con la primera consola. Esta consola es la que ves en la foto.

Ésta fue, para mi familia, la primera y la única "Nintendo Revolution." Era Navidad de 1986 y el regalo "para la familia" de Papá Noel era la nueva consola (NES) de Nintendo. "Para la familia" significaba que mi padre era el "jefe" del aparato y que ningún niño podía ejercer derechos de propiedad. En este caso digo mi padre porque mi madre perdió interés después de su primer encuentro letal con un "Goomba."

La consola venía con un cartucho que tenía dos juegos, *Super Mario Bros.* and *Duck Hunt* (Caza de patos). *Duck Hunt* me parecía aburrido; nunca me había gustado la caza. Disparabas a los patos que salían de los arbustos. Teníamos la "buena" costumbre de ponernos a unos diez centímetros de la pantalla, por lo tanto, ¡era imposible fallar! Cuando nos decían que nos alejásemos de la tele porque podíamos quedarnos ciegos, los patos se escapaban y el perro inútil salía de los arbustos para reírse de nosotros. Más tarde se extendió una leyenda urbana que decía que era posible disparar al perro. ¡Macabro e imposible!

*Super Mario Bros.* era más divertido. ¡Qué aventura! Aplastar los Goombas y Koopa Troopas y echar bolas de fuego nos prestaba horas de entretenimiento y

embobamiento. Creo que nunca llegué al final del juego; los videojuegos nunca han sido mi punto fuerte. Pero eso daba igual. Jugar una y otra vez (y otra y otra y otra) era entretenidísimo.

Mi familia era una familia "humilde" y los precios de los cartuchos de juegos eran prohibitivos. Por lo menos eso me decían. Nunca tuvimos muchos, quizás unos cinco en total, después de diez años de tener el cacharro. Al final, perdí interés porque salían consolas y juegos más emocionantes y yo todavía estaba con mi Mario borroso y "le chien qui rit."

Uno de los juegos que a mi madre le debió gustar mucho fue el de *Bible Adventures* (Aventuras de la Biblia). ¡Alegría, alegría! Podías elegir uno de tres juegos: *El Arca de Noé*, *El Niño Moisés* o *David y Goliat*. En *El Arca de Noé*, eras Noé, un Noé de fuerza sobrehumana, y tenías que coger los animales y llevarlos al arca. Si no cooperaban, los podías noquear para que no diesen guerra. En *El Niño Moisés*, hacías de la madre de Moisés, escapándose del Faraón con el niño en una cesta. En *David y Goliat*, ¡sorpresa! eras el adolescente Rey David como pastor y luego como matador (o no) del gigante Goliat. Durante toda esta acción, no sólo jugabas, como en *Super Mario Bros.*, no, también tenías que aprender pasajes de la Biblia, "...el gozo de Jehová es vuestra fortaleza," "Dios es amor," y todo eso. Un pasaje que a mí siempre me ha hecho gracia pero que nunca apareció en esos juegos es el del profeta Ezequiel (23:20), "*Allí se había enamorado perdidamente de sus amantes, cuyos genitales eran como los de un asno y su semen como el de un caballo.*" ¿Por qué no habrán metido ese?

De todas formas, y a pesar de su contenido, nuestros juegos de Nintendo eran una verdadera revolución para mi familia. Ya no había Monopoly ni Trivial ni los juegos de la imaginación. Ahora teníamos todo en una pantalla, unos mandos encontrábamos un mundo nuevo, un mundo que no era el nuestro. ¿Bueno? ¿Malo? Quizás un poco de las dos cosas. Los niños de hoy en día se reirían de lo que a nosotros nos parecía lo más de lo más, lo mejor posible de la tecnología...bueno, ¡eso y el cassette!