**[ARTLIST – *Rio Groove*] [Anuncios Barbie]** Ah, Barbie… **[Intenso]** Barbie. **[Suelto]** Bárbara para los amigos, **[seductor]** madre para los amantes… **[Despacho]** … y sus enemigos no la llaman, porque no tiene enemigos. Barbie es un amor y cae bien a todo el mundo. **[Anuncios Barbie]** **[Suelto]** Barbie es tan conocida que presentarla me parece una pérdida de tiempo: es la muñeca más famosa del mundo, **[anuncios Action Man]** **[despectivo]** cuando era joven teníamos a Action Man, pero él no capturó la esencia del determinismo de género tan bien como Barbie. Action Man ahora es un remanente de otra era, **[*Toy Story 3*]** **[admiración]** mientras que Barbie es la mejor parte de *Toy Story 3*. **[Audio]** **[clip]**

Barbie ha hecho de todo y ha estado en todas partes, y tú también puedes con **[NordVPN]** ¡NordVPN, el patrocinador de este vídeo! **[Despacho]** No me habéis visto venir ahí, ¿eh? He estado ágil, ¿ah? ¿ah? **[NordVPN]** NordVPN es una aplicación que cifra tu conexión de internet para que crea que estás en otro país. Esto sirve para proteger tu IP, digamos “la dirección” de tu señal, y hacer que sea más difícil rastrear tu conexión, pero sobre todo es muy útil para superar bloqueos regionales, acceder al catálogo internacional de otros servicios y aprovecharte de precios o descuentos que haya en otros países. **[Despacho]** Como la señal de tu ordenador o dispositivo móvil la redirige hacia otra parte, NordVPN también te protege si quieres conectarte a la red *wifi* de lugares públicos, como centros comerciales o restaurantes. Al fin podrás ver recopilaciones del *Harlem Shake* sin sentir que los *hackers* te juzgan por llegar diez años tarde a un meme. **[NordVPN]** Si todo esto os interesa, NordVPN ofrece un plan de dos años con descuento exclusivo más un mes extra gratis si utilizáis el enlace en pantalla, y si no lo tenéis claro del todo, podéis probar sin problemas y, si no os gusta, tenéis 30 días para que os devuelvan el dinero. Gracias a NordVPN por intercambiar bienes y servicios y vuelta al vídeo.

**[ARTLIST - *FlutesWillChill*] [Despacho, con videojuegos de Barbie]** En fin, hablábamos de Barbie, y también… tiene videojuegos. Un montón, de hecho; yo tengo estos, pero son la fracción de la fracción de un catálogo enorme. **[Los suelto]** ¡Y vamos a hablar de todos! **[Lista GiantBomb]** En realidad, no todos, Barbie tiene bastantes más juegos, pero voy a basarme en la lista de GiantBomb porque, si no, no acabaríamos nunca. **[Zoom progresivo]** “Dayo, ¿vas a hablar de estos juegos porque se ha estrenado la película de Barbie y quieres hacer un vídeo tendencioso?” **[Audio]** **[Zoom a golpes]** Sí. En parte. **[Vuelve] [Despacho]** En realidad es una excusa conveniente: **[*Ideological Games*]** si recordáis un vídeo que hice hace ya un par de años, hablaba sobre este libro, *Ideological Games*. Pues bien, en uno de sus textos, hablan sobre cómo el videojuego femenino es un capítulo ignorado y menospreciado en la Historia del medio. **[Despacho]** ¿Y por qué Barbie? El videojuego femenino es mucho más que una muñeca que busca reproducir los cánones patriarcales cisheteronormativos, ha habido movimientos para hacer otro tipo de juegos de video dirigidos a niñas chicas y las mujeres que conozco se han criado jugando a juegos de rol *point and click* o *first person shooters*, no con videojuegos sobre caballos. Bueno, hay dos razones: primero, porque no veo que la película más esperada del verano sea una adaptación de *Imagina Ser*, pero segundo, porque tenemos unas cuantas adaptaciones de productos para chicos. **[*TMNT* SNES]** El *beat’em up* de las Tortugas Ninja es considerado un clásico y de lo mejor de su género, **[*Transformers: Devastation*]** Platinum hizo un juego sobre Transformers **[juegos Marvel y DC]** y podría pasarme horas hablando sobre videojuegos protagonizados por Batman, Superman, Spiderman y demás superhéroes. **[Despacho]** La mercadotecnia dirigida a un público masculino se suele definir como lo *mainstream*, mientras que las obras dirigidas a mujeres o niñas se consideran un espacio aparte. Cuando hablamos sobre estos videojuegos, **[zoom]** y yo me incluyo en esto, **[despacho]** solemos hablar con condescendencia, como si un amigo nos dijera que está escribiendo una novela. **[Zoom progresivo]** “Uy, wow, cuantísimo *worldbuilding*, y tienes escenas muy chulas en tu cabeza. Dime, ¿cuándo vas a empezar a escribir todo eso?”. **[Despacho]** Lo admito, hay morbo en este vídeo, su título es morboso, pero en mi defensa **[Audio]** **[zoom]** quiero cifras, cobro por visitas y anuncios y quiero diner-**[ARTLIST - *Maca*]** **[despacho]** Voy a acercarme a estos juegos con la mente abierta y, sobre todo, teniendo en cuenta que van dirigidos a un público de como… diez años. **[Junto a *Esquimales en el Caribe*]** La barrera está más baja en esas edades, yo también veía *Esquimales en el Caribe* porque era eso o ver las noticias. **[Llega el *buildup*]** **[Despacho]** Pero bueno, lo tenemos. Estamos a punto de explorar una parte de la historia del medio que… **[junto a estadísticas de género de mi audiencia]** … la inmensa mayoría de mi audiencia, y yo, no conocíamos. **[Despacho]** ¿No es fascinante? ¡Vamos allá!

**[BSO *LISA* – *Summer Love*] [*Barbie* (Commodore 64)] [Audio] [*Barbie C64*]** **[Bajinis, vergüenza]** No he conseguido que me funcione el emulador de la Commodore. Lo he intentado. No he podido, el juego suena pero no se reproduce. **[Pausa incómoda. Suspiro]** Ehm…

**[BSO *LISA – Brawlin’*] [*Barbie* (NES)] [Audio] [*Barbie NES*]** Ok, este sí funciona. Barbie se va a la cama, pero al día siguiente tiene mucho que hacer, **[enumerando, sarcasmo]** como ir de compras, ir a tomar un refresco o quedar con Ken. **[Bajo un puente]** Cómo te entiendo, Barbie, la vida es dura. **[*Barbie NES*]** El juego es un plataformas en *scroll* lateral bastante sencillo. **[Suelto]** La verdad es que no está mal; **[recogiendo cable]** tampoco es que esté genial, es un plataformas muy básico, pero tiene sus cositas. Barbie tiene una barra de salud, así que es mucho más accesible y te perdona los errores **[*SMB*]** **[cansado]** en vez de esperar a que falles pulsando un botón y **[clip, zoom] [sarcasmo]** ¡oh, qué desgracia! Bueno, ¡te jodes, chaval! **[*Barbie NES*]** Pero esto no sólo va de saltar: Barbie puede arrojar ítems para interactuar, mover y destruir partes del escenario. **[Aclaración]** No quiero decir que esto sea *Minecraft* y que puedas acabar con todo, sino que, si te encuentras un gatito, no vas a destruirlo, para activarlo tienes que utilizar el comando correcto. Pero eso da juego para crear situaciones simpáticas; Barbie da comida a perritos para que le consigan puntos, **[confuso]** puedes arrojar joyas para destruir ropa… ¿comprándola? y hay un jefe final en el que tienes que interactuar con un gato para ganar. No está mal, y mi hermanita lleva queriendo una mascota desde que tenía como 8 años, así que imagino que jugar a algo así, donde interactúas con perritos y gatitos, le haría mucha ilusión en su día. También esto me parece interesante: gráficamente no es nada del otro mundo, pero el modelo de Barbie está detallado, y esta va a ser una constante durante los 8 y 16 bits. Se mueve con gracia, su pelo y su falda están animados y en cada nueva fase tiene un nuevo modelito. **[Obvio]** Que, a ver, tiene sentido, estás vendiendo una muñeca cuya gracia es cambiar su ropa y tal, pero me parece curioso verlo aplicado para que Barbie se vea bien. Y creo que el equipo quería hacer algo más que un juego para salir al paso: en este nivel subacuático, Barbie sirena se mueve aporreando un botón para que dé coletazos y es una forma de movimiento a través de impulsos que me parece adelantada a su tiempo: **[*GTA V*]** **[obvio, explicando]** que quiero decir, así es como se corre en *GTA*, y me parece muy interesante que esto lo haga un juego de NES en 1991. **[*Barbie NES*]** Además, en este nivel hay una sala bonus y, **[aprecio]** mirad, es un contraluz bastante bonito. Este juego tiene sus momentos. **[Amargo]** Pero entonces llego a este *boss* que es una montaña de helado que tira cerezas y, aunque el concepto está bien porque te obliga a estar atenta, entre cómo se mueve Barbie, la *hitbox* de las bolas de helado y que no hay manera de predecir las cerezas, **[paso]** acabé muriendo y encima guardé en vez de cargar partida, así que paso. **[Tirado en el sofá con helado]** Vencido por el sobrepeso una vez más.

**[BSO *LISA* – *Brawlin’*] [*Barbie: Gamer Girl* (GameBoy)] [Audio] [*Barbie GG*]** Este juego es una especie de *port* del anterior; **[enumerando]** es un plataformas en *scroll* lateral, los sueños de Barbie… **[despacho]** pero… Este está bien. Con este me lo he pasado bien. **[*Barbie GG*]** Quizá es porque este es mucho más directo, más centrado en el plataformeo. Sí, hay objetos que puedes utilizar, pero ya no hay animales a los que pedir ayuda. **[Enumerando, suelto]** Barbie se controla mucho mejor que antes, tiene la melena que parece una super saiyan nivel 3 y puede desbloquear esta forma atlética con la que da volteretas como si fuese Samus Aran, **[admiración]** esta chica es una real. Los gráficos parecerán sencillos, pero esto es un juego para la GameBoy original, se ve muy bien y Barbie luce espectacular. **[Fascinado]** Esta mujer no camina, esta jefa desfila. **[Humilde, suelto]** Tengo poco que anotar sobre este juego, pero porque funciona bastante bien: es una experiencia muy corta pero bien medida donde el diseño se pone creativo, como en este nivel con temática musical, y entre nivel y nivel hay minijuegos. **[Seco]** Acostumbraos a esto, va a ser muy normal que haya minijuegos en el futuro. **[Epifanía]** ¡No, espera, tengo algo que anotar! Por curiosidad, puse los créditos y, entre todos los nombres, leí el de Glen Schofield. **[Flipando]** Por si no lo sabéis, este hombre es el padre de **[*DS*]***Dead Space*, **[*BGG*]** sí, uno de los programadores en *Barbie Gamer Girl* hará, 16 años más tarde, **[*DS*]***Dead Space*, **[*BGG*]** porque el mundo es un pañuelo. **[Suelto]** En general, estoy contento; esto es un plataformas de GameBoy muy correcto y merece más cariño, veamos qué toca a continuación.

**[BSO *LISA* – *Work Harder*] [*Barbie Super Model* (SNES)] [Audio] [*BSM*]** Como dice el título, Barbie es una súper modelo, **[sencillo, suelto]** así que debemos escoger el modelito más súper y salir a dar una vuelta mientras completamos minijuegos. Al final de cada nivel, desfilamos en la pasarela y se acabó. **[En fin]** Aquí empieza otra tendencia de Barbie que vamos a ver mucho: juegos con potencial que se quedan a medias. Cada una de las partes de este juego podrían dar para algo interesante, pero ninguna destaca: las partes de conducción son como aquel nivel de *Battletoads*, pero con una sensación de juego tosca y a dos kilómetros por hora, así que no es nada trepidante. Lo más interesante son los minijuegos, sobre todo el de la pasarela, **[flipando]** que es un *quicktime event* en 1993; primero podemos ensayar cuál es la combinación de botones que tenemos que pulsar en cada pausa, y luego ya desfilamos sin ayudas para que todos admiren cómo resplandecemos. Los otros minijuegos son… **[en fin]** vestir a Barbie, que OK, es un poco de lo que va la muñeca, y este *mix and match* en el que nos ponen una portada de una revista de moda y tenemos que reproducir el *look* de Barbie. **[Meh]** No está mal, pero habrá otros juegos que te permitan ser más creativa a la hora de plantear a tu Barbie. Como siempre, Barbie cambia entre niveles, pero esta vez cambia hasta de medio de transporte: coche aquí, patines allá… No hay nada que esta mujer no pueda hacer, y si pierdes, Bárbara te recibe en la pantalla de fin del juego con esta mirada de absoluta condescendencia, **[condescendiente]** porque cómo has podido fallar algo tan básico. Cómo has podido fracasar en la pasarela. A qué aspiras en la vida. **[Pasando]** Pues al siguiente juego, no sé.

**[BSO *LISA* – *Summer Love*] [*Barbie Vacation Adventures* (SNES)] [Audio] [*BVA*]** Aquí ya hemos saltado directamente al territorio de los minijuegos. Podemos ir a varios lugares en los EE.UU., y en cada estado hay distintas actividades, **[enumerando]** como hacer fotos, montar a caballo o esperar *Silksong*. Igual que con *Super Model*, no es que este juego sea malo, pero ninguno de los minijuegos es nada del otro mundo: **[enumerando, seco]** la hípica es básica y con circuitos muy simples, el nivel de submarinismo es *Donkey Kong Country* de Hacendado, la fiesta en casa de Barbie es una investigación *point & click* para encontrar sus regalos, ir paseando por el campo como Lisa Simpson no tiene demasiada gracia y el plataformeo es… **[clip, me caigo]** Y el voleibol… **[Ojo]** El voleibol es decente, ese está bien. Es el único minijuego para dos, así que es lo típico de invitar a una amiga a casa y partirle la cara con una pelota hinchable, ni tan mal. **[Gracioso]** Pero, sin duda, mi favorito es este cerdo que te persigue por la feria en Iowa porque, cada vez que empieza a andar, gruñe, así que… **[zoom progresivo] [me río cada vez más]**

**[BSO *FETH – God Shattering Star*] [*Barbie Fashion Designer* (PC)] [Audio] [Despacho]** Esto lo repetiré en *La Leyenda del Videojuego*, pero estamos ante la joya de la corona: en 1996, el mismo año que salieron *Quake* o *Diablo*, este juego entró en el top diez de ventas. Vendió más de 600.000 copias en sus dos primeros meses, inició todo un movimiento, vendió más que *QUAKE*, ¿vale? Este juego es importante, es importante en la Historia del videojuego y es importante para muchísimas chicas que aprendieron con él y se interesaron por el medio o el arte o el diseño. ¿Y de qué va? **[*BFD*]** De que Barbie es una diseñadora de moda, como bien dice el título. Esto no es un videojuego tradicional, donde hay un objetivo y debemos cumplirlo, sino que es más bien un programa donde podemos diseñar distintas prendas para que Barbie las vista y luego desfile con ellas. Está hecho para jugarse con una impresora donde plasmar tus diseños para así vestir no sólo a Barbie en la pasarela sino a tus muñecas en la vida real. No puedo ponerle muchas pegas a este juego más allá de que estamos trabajando sobre una base 2D y que no tenga tantos modelos y estampados como me gustaría, porque en realidad esto no es un desafío: es pura expresividad creativa, sin trampa ni cartón, simplemente es echar horas pensando en tu conjunto ideal, **[suelto, divo]** y si para ti ese conjunto es que Barbie vista como si todavía estuviéramos en el confinamiento, pues adelante, desfila, COVID extravaganza, dalo todo, reina.

**[BSO *LISA* – *Desert Stroll*] [*Barbie Magic Hair Styler* (PC)] [Audio] [*BMHS*]** Si *Fashion Designer* iba de diseñar conjuntos de ropa, este se centra más en el pelo y los conjuntos faciales. Te dan distintas ideas de para qué necesitas estar preparada, si para una cita o para ir al trabajo, y desde ahí ya te mueves. Desde luego es más vistoso; los modelados son 3D y hay mucha personalización a la hora de cortar el pelo y darle forma. **[Aprecio]** Entendiendo que este es un juego de 1997, por supuesto, pero en general está bien, es cuco, todo se plasma de inmediato para que puedas experimentar viendo tus resultados al momento en vez de tener que esperar a la cinemática del desfile final, y además la cinemática que te sale al final no es de un desfile sino de cómo vas al trabajo lista para *gaslight, gatekeep, girlboss* **[seco]** o cómo han invitado a Christie a una fiesta sin ti.Por cierto, me acabo de dar cuenta de que una de las amigas de Barbie literalmente se llama **[BSO *Death Note – Low of Solipsism*]** **[zoom]** Kira. **[Audio]** **[*BMHS*]** Nada más, simplemente quería decirlo. Siguiente.

**[BSO *LISA* – *Last Call Before Hell*] [*Barbie Adventure Riding Club* (PC)] [Audio] [*BARC*]** Con este volvemos a los videojuegos convencionales: Barbie va a un club de hípica, como todo el mundo, y puedes hacer distintos recorridos y misiones por el terreno. **[A ver]** El gameplay… **[clip]** **[seco]** … el *gameplay* es esto, la animación del caballo en movimiento mientras pasamos por una escena prerrenderizada del fondo. **[*BARC*]** Es un control sobre raíles donde, a veces, podemos desviarnos, y Barbie nos avisa sobre distintos caminos o cosas notables que hay por el camino. **[Sarcástico]** A veces es algo tan increíble como una vaca. **[clip] [*BARC*]** **[Decepción]** Por supuesto, puedes elegir tu caballo, ponerle un nombre y quererle mucho, pero la interacción es muy básica. Sobre todo es elegir tu camino hasta que llegas a un lugar y, a veces, haces un minijuego. Entiendo la gracia de cabalgar libremente por el campo, **[despacho]** pero como alguien que ha ido a un club de hípica, lo interesante es tu relación con el animal. No es tanto ir de un lado a otro sino disfrutar del camino, el proceso mismo de caminar y tomar las riendas. Pero eso lo sabe cualquiera que haya montado a caballo, nos entendemos. **[*BARC*]** No hay mucho más que decir sobre el juego. Bueno, sí, dos cosas: entre sus desarrolladores está Chris Mead, quien más adelante trabajaría como animador en *Darksiders II* o *Ryse son of Rome*, y el juego incluye un programa que invoca un caballo en tu escritorio. **[clip]** **[Fascinado, sarcasmo]** No hace nada más, simplemente está ahí. Es como una pecera con un caballito, pero no de mar. Siguiente.

**[BSO *LISA* – *Blood for Sex*] [*Barbie in the Mistery of the Carnival Caper* (PC)] [Audio] [*BMotCC*]** Esta es una aventura *point & click* en la que Ken ha desaparecido y sólo la detective Barbie puede encontrarle. **[Amargado]** No me gustan las aventuras gráficas, así que no llegué demasiado lejos en esta, pero por supuesto, además de investigar puedes participar en distintos minijuegos, como las motos acuáticas en el túnel del amor o un tobogán que te lleva a distintos sitios del parque o subirte al carrusel y pensar en… **[*SH3*]** **[trauma]** … pensar en *Silent Hill 3*. **[*BMotCC*]** Independientemente de lo que yo pueda decir, hay cosas chulas en este juego: cuando empiezas, puedes buscar tu nombre en una base de datos enorme para que Barbie se refiera a ti en concreto mientras juegas, y eso siempre hace ilusión. También, y esto me parece una buen toque, hay un ordenador criminal donde puedes revisar las pruebas y acusaciones, los sospechosos, posibles móviles y en general ver cómo incriminar a la gente. **[Enfático]** ¡A Barbie le encanta incriminar! **[clip] [*BMotCC*]** Cuando he dicho antes que era *point & click* lo decía a medias: puedes hacer *click* en el escenario para investigar, pero Barbie se mueve poniendo el ratón en las esquinas de la pantalla. **[En fin]** Personalmente me parece un poco incómodo, pero entiendo que los *devs* pensaran que así quedaría natural. También me encanta el espíritu caótico de Barbie; **[sarcasmo, admiración]** este juego es como *Disco Elysium* porque todo te distrae, todo parece importante y puedes perder el tiempo yendo de un lado a otro y decir que una hamburguesa mordisqueada es una pista y, de algún modo, harás que funcione. Siguiente.

**[BSO *Samurai Champloo* – *Tsurugi No Mai*] [*Barbie Race & Ride* (PSX)] [Audio] [*BR&R*]** Esto es más o menos un *port* de *Adventure Riding Club*, pero a PlayStation, una consola bastante menos potentes que los ordenadores de su misma época. **[Seco, anticipación]** Básicamente esto se traduce en… **[clip]** **[seco]** … nop, no estoy haciendo nada, esta es la tasa de fotogramas por segundo. **[*BR&R*]** Hay algún intento por separar el juego de *Adventure Riding Club*, como que te dicen la personalidad de tu caballo, pero es básicamente lo mismo. **[*BR&R*]** Este lo he conseguido en físico, así que tengo una copia en español, y debería decir esto: la voz de Barbie en general es muy agradable, **[*BR&R*]** y la actriz hace que te sientas bienvenida y en un lugar seguro. **[Ojo]** También me sirve para aprender los distintos tipos de caballo, que de eso no tengo ni idea. **[clip] [*BR&R*]** Quitando los gráficos, prefiero este antes que *Adventure Riding Club*: hay mucho más énfasis en los minijuegos y, aunque los *frames* por segundo mueran al cabalgar, es bastante más atmosférico. **[clip]** **[Admiración, ambiente]** Estás ahí, sin música ni nada que te interrumpa, y aunque cabalgar y moverte por la finca siga igual de limitado, al menos me siento más en el lugar. **[*BR&R*]** También hay más variedad; en *Adventure Riding Club* había distintas zonas dentro del recinto, pero aquí cada mapa es una ruta que empieza y termina en lugares señalados, y una vez acabas uno, puedes ir al siguiente. Y hablando de siguiente…

**[scizzie – *aquatic ambience*] [*Barbie Ocean Discovery* (GameBoyColor)] [Audio] [*BOD*]** Hemos vuelto a la Game Boy, esta vez la GameBoy Color, y en este caso tenemos un juego que es casi puramente de minijuegos. Barbie está explorando el fondo submarino y, por ahí perdido entre restos de barcos hundidos, hay minijuegos como **[enumerando, en fin]** *mix and match*, meter una bola en la concha o ayudar a que las tortugas lleguen a casa. Básicamente hay que buscar los minijuegos que contiene cada mapa, superarlos y vamos al siguiente mapa donde superamos otros minijuegos; sirve para pasar el rato, pero el rato se pasa enseguida. Aunque lo que más me fascina es… **[Fascinado]** Es… **[zoom]** Estáis viendo esto, ¿verdad? Barbie está muy bien animada, esto es… ¿rotoscopia? **[*Parks & Recreations*, clip, “llevo mirándolo cinco horas”]**

**[BSO *Undertale - Dogsong*] [*Barbie Pet Rescue* (GameBoy Color)] [Audio] [*BPR*]** Este me da pena, pero porque podría ser buenísimo. Básicamente tienes un centro de acogida de animales y vas rescatando a distintas criaturitas del señor, luego las cuidas, juegas con ellas y montas en Terreneitor para devolverles a su hábitat natural. Gráficamente está muy bien; este juego es de GameBoy Color y, otra vez, Barbie está tan bien animada que parece que le han hecho rotoscopia. No es que los escenarios sean geniales, **[meme acariciar ratón]** y el ratón en el minijuego del *mix and match* parece la rata gorda del meme, **[*BPR*]** pero han puesto mucho detalle en los animales: **[tierno]** es que mirad a este gato, es súper cuco y todos los animales son monísimos y quiero cuidarles y decirles que todo irá bien **[*fade in* Jeanette – *El muchacho de los ojos tristes*]** **[zoom progresivo, ojos de gato triste]** **[dramático, exagerado]** y no llores, ciervo, no llores, tu madre ha muerto pero tú vas a sobrevivir. **[Audio]** **[*BPR*]** El problema es que cuidar a los animales es muy rápido y sencillo: sólo tienes que pulsar el icono de alimentarlos o cuidarlos o jugar con ellos un poquito y **[suelto]** ya está, se acabó. Me gustaría que tuvieras que prestar atención a las preferencias de cada animal y que el proceso de recuperación llevara un tiempo, que fueras rescatando varios y tuvieras que ir cuidándolos poco a poco, como si fueran varios *Tamagochi*. **[Amargado]** Bueno, los minijuegos tampoco son muy variados: tenemos este laberinto, un *mix and match*, **[seco]** por supuesto que hay un *mix and match*, y también pinball gatuno y *Breakout* pingüino. **[Paso]** Creo que hay alguno más por ahí, pero los minijuegos se repiten demasiado y me gustaría que cada animal tuviera sus propias actividades para diferenciar el cuidado de un zorrito del de un caballo. Ya van unos cuantos juegos que siguen el mismo patrón: tienen buenas ideas, el equipo es hábil, pero seguramente no tenían suficiente tiempo o dinero para llevar estas ideas a buen puerto y hacer algo destacable. **[Lamento]** Ya nos hemos encontrado con unos cuantos títulos de Barbie que realmente podrían funcionar, pero tenemos que conformarnos con que sean atisbos a ideas mejores, y es una pena, porque aquí tenemos juegos muy interesantes que ofrecen nuevas ideas de cómo podríamos hacer un videojuego sin pensar en matar nada o conquistar nada. En fin, pasemos al siguiente.

**[BSO *Aladín – Si a Arabia tu Vas*] [*Barbie Magic Genie Adventure* (GameBoy Color)] [Audio] [*BMGA*] [Harto, suelto]** De verdad, estoy empezando a perder la cabeza, este juego también es prometedor y merece reconocimiento, pero casi todas sus ideas se quedan a las puertas de desarrollarse plenamente. **[Pasando]** En fin, la historia: Barbie y sus amigas son todas genios, como en *Aladín*, pero un día un malvado hechicero viene y les roba los poderes para conquistar el mundo **[sin ideas]** o yo qué sé, invocar un amigo con el que jugar a *FIFA*. **[Suelto]** Así que le toca a Barbie recorrer los distintos niveles para restaurar el orden natural en el que ella y sus amigas tienen poderes mágicos y pueden vivir sin que los plebeyos las molesten. El juego es una especie de *metroidvania*, supongo, pero en vez de caminar, Barbie vuela en su alfombra mágica, así que puedes moverte libremente. El esquema de juego es simplísimo: **[enumerando]** vas a un sitio, hablas con el líder del lugar, superas su minijuego y luego recorres su laberinto en busca de una de tus amigas. Hay otros minijuegos por ahí y alguna misión secundaria, como… **[zoom] [agotado]** … llevarle la comida al marido porque se le ha olvidado, oh, Dios… **[*BMGA*] [Curioso]** El juego está desarrollado por Vicarious Visions, que tiene un historial larguísimo de adaptaciones a consolas portátiles. **[*THPS* GBA]** **[Enumerando, curioso]** Han adaptado *Tony Hawk Pro Skater*, **[*Spiderman 2* GBA]** *Spiderman*, **[*Jet Set Radio* GBA]** *Jet Set Radio* **[*Crash Bandicoot N-Sane Trilogy*]** y han hecho unos cuantos *remakes* en estos últimos años, como *Crash Bandicoot* o *Spyro*. **[*BMGA*]** En general es un estudio con mucha experiencia y talento, y se nota: **[admiración]** visualmente es precioso, con animaciones muy detalladas, y fijaos en la iluminación de esta cueva, que seguimos en la GameBoy Color, chavalada. Y, bueno, la banda sonora es tremenda, escuchad esto: **[clip, *fade in* perro bailando] [*BMGA*]** Al final, tristemente, el *gameplay loop* es limitado, la exploración es demasiado básica y los minijuegos no mantienen mi interés. Además, la parte de *metroidvania*, en la cual desbloqueas nuevos poderes para acceder a distintas zonas, apenas está desarrollada y habría sido muy interesante que hubieran hecho una aventura más currada. En fin, la historia termina con Barbie y sus amigas condenando al villano a reírse por toda la eternidad. **[Feliz, sarcástico]** ¡Es tortura, pero cuqui!

**[BSO *Tony Hawk Pro Skater - Menu*] [*Barbie Super Sports* (PSX)] [Audio] [*BSS*]** **[Sarcástico]** Damas, caballeros y gentes NB: *Barbie Super Sports*. Para ser específicos, dos deportes. **[Bajo, seco]** No lo veo yo muy “súper”, Bárbara. Al menos tienen mecánicas diferenciadas: los patines se manejan con perspectiva isométrica y básicamente es recorrer estos escenarios recolectando puntos y haciendo trucos básicos. No hay combos ni nada que incentive esforzarnos o ponernos creativos en la pista: es más cuestión de recorrerla, y es una pena. Lo de que la perspectiva sea isométrica lo podría perdonar si al menos pudiera *grindear* barandillas y luego enlazar trucos como Antonio Halcón, pero el suelo y el techo de habilidad son muy bajos y, por consiguiente, también mi interés. **[En fin]** El otro minijuego es *snowboarding*, que bueno. Es un minijuego de *snowboarding*, la pena es que es muy lento, aunque… ¿soy yo o esta música suena a *Tekken*? **[clip]** **[*BSS*]** Gracias al poder de la tecnología poligonal en 3D, podemos elegir la ropa de Barbie y hacer que vista **[*Los Simpson*]** como si no llevara nada, **[*BSS*]** y ahora los patines cuestan dinero para enseñar consciencia de clase a las niñas. Ambos juegos tienen modo multijugador, así que quizá dé para echarse unas risas, **[seco]** pero me reiría más con *Tony Hawk* o el *SSX*, así que tampoco es mucho mérito.

**[BSO *Crash Bandicoot – Main Theme*] [*Barbie Explorer* (PSX)] [Audio] [*B. Explorer*] [Shock]** Este es… Es… Es *Crash Bandicoot*. Es que lo es, es *Crash Bandicoot*. Es. *Crash. Bandicoot*. Pero con Barb-**[clip, me da un coco]** **[Frustrado]** ¡Pero por qué hay tantos cocos, quién ha diseñado esto! **[*B. Explorer*]** OK, no es exactamente una copia de *Crash Bandicoot*. Es un plataformas pasillero, pero Barbie hace otras cosas. Es una mezcla curiosa: mientras que *Crash Bandicoot* depende mucho de fluir a lo largo del nivel, el movimiento de Barbie es más el de un juego de exploración y aventuras: puedes moverte por estas barras, trepar acantilados… Tiene un ritmo más basado en el flujo de arranques y pausas, como que no quieren que vayas corriendo por estos pasillos sino que hagas varias cosas. Una de esas cosas tiene que ver con esta palanca, **[cada vez más auto despectivo]** que estuve dando vueltas durante un rato a ver cómo interactuar con ella y luego me hice el tutorial y descubrí que Dios le había dado manos a Bárbara para hacer cosas con ellas, si es que soy inteligentísimo. Pero bueno, tienes estas habilidades, puedes rodar como Sonic **[humilde]** y el juego… No está mal. Hay partes frustrantes y el movimiento de Barbie podría estar mejor diseñado, pero en general no está mal; diría que es un buen juego para que las niñas disfruten del plataformeo, **[incómodo]** pero… **[*Crash Bandicoot*]** … es que ya hay otro juego de plataformas pasillero dirigido a todos los públicos que está mejor diseñado. **[Intenso]** Y además aquí a Crash le pueden mandar a tomar por culo **[clip, me matan]**

**[BSO *Tekken 3 – Eddie Gordo*] [*Barbie Beach Vacation* (PC)] [Audio] [*BBV*]** Una vez más, volvemos a un juego de minijuegos, esta vez para PC, **[en fin]** y de nuevo, no es que las ideas sean malas: es que su ejecución es muy simple. Tocar boyas mientras una lancha nos tira de nosotros es muy fácil y el minijuego de surf podría dar algo más de sí, pero los obstáculos se esquivan muy fácilmente. Y luego tenemos este juego de baile, **[frustración, suelto]** me apetecía mucho jugar a un juego de baile, **[*Bust a Groove*]** jugué a la demo de *Bust a Groove* cuando era un mocoso y quiero disfrutar de la buena salsa. **[*BBV*, clip] [Seco]** Esta salsa está sosa. **[*BBV*]** **[Reculando]** A ver, imagino que la culpa es mía porque ninguno de estos juegos pretende desafiarme; lo que quieren es que pasemos un buen rato y ver a Barbie mover el esqueleto, pero no sé, me gustaría que hubiera alguna opción, algún incentivo para volver a estas actividades y extraer más de ellas. **[Decepción]** Pero no, todas son echar un vistazo, curiosear y pasamos. Por eso, precisamente, mis minijuegos favoritos son los puramente creativos: primero, tenemos la fiesta que montamos al final del todo. Podemos escoger la localización y dónde ponemos a la gente y demás, **[divo, cabrón]** así que voy a poner aquí a todos mis amigos… Y a Kira la voy a marginar detrás de esta cortina de luces. **[BSO *Death Note*]** **[zoom progresivo] [Audio] [*BBV*]** Pero sobre todo, tenemos el segundo minijuego, que va de construir castillos de arena. Con este me lo he pasado bien. **[Enfático]** De verdad, lo he disfrutado: **[alegre]** hay un montón de posibles formas, puedes decorar tu castillo y no sé, en general es una manera de dar rienda suelta a tu imaginación en un entorno muy controlado, es difícil que lo que hagas quede mal. Así puedo construir un templo egipcio para venerar a los dioses o, mejor, **[arrogante]** esta construcción con forma humana para venerarme a mí. No sé cómo no se vienen abajo estos castillos, porque están sosteniendo al resto del juego. Siguiente.

**[The Fugs – *CIA Man*] [*Secret Agent Barbie* (PC)] [Audio] [*Phineas y Ferb*]** **[Imitando]** Si me pagaran un céntimo por cada juego de Barbie inspirado en *Metal Gear Solid*, tendría dos céntimos, que tampoco es demasiado, pero es raro que haya pasado dos veces. **[*B. Explorer*]** El primero era *Barbie Explorer*, **[*BSA*]** y ahora tenemos *Secret Agent Barbie*, que no sólo tiene el tutorial de VR sino que hasta los guardias tienen cono de visión y todo. Este es un juego ambicioso, pero tengo la impresión de que, una vez más, no tenían el tiempo, el dinero o el equipo para desarrollarlo bien: eres la agente secreta Barbie, por supuesto, y tienes que resolver misiones cambiando entre tres estilos de juego: sigilo, aventura gráfica y plataformeo. Antes de cada cambio tienes ocasión de elegir el conjunto de Barbie, porque antes muerta que sencilla, y cada uno tiene su punto curioso, pero la manera en la que se mezclan, con las secciones tan claramente divididas, corta el ritmo de juego y no hace que sienta jugar a una sola obra sino a tres partes de tres juegos distintos que luego han juntado aquí. Tienes *gadgets* para resolver puzles, pero son herramientas circunstanciales, y por supuesto hay varios minijuegos repartidos por ahí. **[Frustración]** De nuevo, pienso en las jugadoras de estos títulos y me apena, porque todas estas actividades y los cambios constantes parecen estar pensados más para distraerte y hacerte creer que estás haciendo un montón de cosas, pero ninguna de esas cosas está demasiado detallada, así que confías más en la cantidad que en la calidad. Siguiente.

**[BSO *My Little Pony – Winter Wrap Up*] [*Barbie Sparkling Ice Show* (PC)] [Audio] [*BSIS*]** A Barbie le ha dado por patinar sobre hielo, y nos toca ayudarla. Es un juego dedicado por completo al patinaje artístico: primero tienes que practicar la rutina, **[inciso]** ajustando tu velocidad y tu dirección y haciendo los trucos en el momento adecuado, y tras el ensayo llega la hora de la verdad, donde eliges a tu personaje, tu vestuario, la música e incluso el color del hielo. **[Nostalgia]** Aureliano Buendía estaría orgulloso. **[Suelto, seco]** En fin, este juego una vez más tiene mucho potencial pero le faltan dos cosas: primero, me gustaría tener que prestar más atención al rumbo de Barbie y tener cuidado con giros cerrados y cosas del estilo, casi como si fuera un coche de carreras, porque estas líneas son demasiado fáciles de seguir, pero sobre todo me gustaría que los diferentes movimientos exigieran distintas combinaciones de botones. **[Reclamación]** Hay tres modos de control según lo fácil o difícil que te quieras poner las cosas, así que podría haber un cuarto modo, European Hardcore Extreme o como quieras llamarlo, donde realmente tuvieras que prestar atención a tus pasos. Quitando eso, es un juego bastante correcto y me gusta la idea que plantea, el cómo tienes que prestar atención a la velocidad de Barbie y demás. **[Reculando, cada vez más admiración]** Pero, de nuevo, esto es cosa mía: me voy dando cuenta de que los juegos de Barbie no van tanto del desafío como de la experiencia. No es cuestión de ejecutar a la perfección los pasos, el sueño no es tener la habilidad y los reflejos para ser una gran bailarina. El sueño es bailar, lo que este juego vende es la experiencia de crear tu propio entorno, tus propias decoraciones para decidir cómo te gustaría verte, cómo te gustaría que te vieran mientras patinas sobre hielo. En general esta es la dinámica para un montón de juegos de Barbie: lo que quieres es ser vista, es estar ahí, hacer porque puedes, porque es bonito ver que otra gente pueda hacer estas cosas, porque te gustaría saber hacer patinaje artístico. No es cuestión de la dificultad o el desafío o la superación: **[enfático, discurso]** a la mierda la mentalidad de tiburón, esta es una obra que reclama el discurso proletario de “a cada cuál según sus capacidades, a cada cual según sus necesidades” y plantea la vida como una expresión del yo, un deseo de crear fuera de la concepción capitalista de… **[Barbie diciendo “no” y “help” cada vez más alto mientras me pierdo en mi discurso]**

**[The Caretaker – *Place in the World Fades Away*] [*Barbie Groovy Games* (GameBoy Advance)] [Audio] [*BGrGa*] [Sarcasmo, cansado]** Otro juego de minijuegos. Sí. Otro. Con la diferencia de que, esta vez, los minijuegos son casi siempre el mismo. Hay varios que son formas de jugar a “tres en raya”, **[harto]** tenemos otro *mix and match*, nunca voy a poder huir de vosotros, **[sarcasmo, cansado]** y hay uno que es *Puzzle Bobble*. Este juego está directamente plagiando otros títulos mejores. **[Condescendiente, sarcasmo]** Este de aquí es *Snake*. Con la diferencia de que, en *Snake*, te mueves deprisa y tienes que hacer giros bruscos para mantener la forma, pero aquí… Aquí el juego termina cuando hay suficiente gente en la conga, y te mueves despacio y la línea de conga tarda en responder a los comandos. El más interesante de todos es este de baile, que es básicamente *Simón Dice*, pero eso tiene más que ver con mi desesperación de jugar a un buen juego de baile que otra cosa. Y, ¡ah, por cierto! Esta es la primera vez que puedo jugar como Ken. Al fin, un poco de representación masculina. Eso está bien. Siguiente.

**[BSO *MGS2 - Infiltration*] [*Secret Agent Barbie: Royal Jewels Mision* (GameBoy Advance)] [Audio] [*SAB: RJM*]** **[Shock]** No… no me lo puedo creer. Después de *Barbie: Groovy Games*, esto… Es un buen juego. Es como *Gamer Girl*, es un juego más que correcto. **[Asumiendo, sarcasmo]** Hay dos juegos donde Barbie es una agente secreta, y el bueno es el de GameBoy Advance, esto es real. OK. Vale, qué onda con este título. Lo que hace que este funcione y no la versión de PC es que este está enfocado en el sigilo y las plataformas. **[Admiración]** No pasas de un modo a otro, sino que ambas ocurren al mismo tiempo, y los *gadgets* no interrumpen la acción sino que la apoyan, porque tienes que utilizarlos para esconderte. Tienes que utilizar el anillo de Frodo que te vuelve invisible, tienes que maniobrar con el perro robot licencia oficial de Mattel **[zoom] [seco]** esta cosa costaba un dineral, ¿os acordáis de la moda de los robots en los dosmiles? **[*SAB: RJM*] [Aprecio]** No es que sea *Dishonored* o *Mark of the Ninja*, pero aquí estás implicada en el proceso de infiltrarte y te sientes inteligente toreando a los guardias. Además hay distintos tipos de enemigos, y algunos te persiguen y es tenso, así que ni tan mal. Hay distintos trajes, pero para conseguirlos tienes que explorar los mapas y obtener estos CDs y para eso hay que utilizar los *gadgets* o hacer que Barbie se convierta en una bola como si esto fuera *Metroid* y este es un juego que funciona muy bien. Es que hasta las partes de persecución en las que tienes estas secciones en *scroll* lateral son entretenidas y diferenciadas y hasta con mecánicas distintas; al final del todo, cuando ya sabes cómo va esto, te dan un caballo y tienes que saltar obstáculos, lo han hecho muy bien. Además es mucho más accesible y piensa en su audiencia joven, así que si te pillan no dan la alarma y tienes que esconderte, sino que tu medidor de sigilo baja y tienes que buscar estas gafas para curarte, está todo bien pensado. **[Enhorabuena]** Bien hecho, Barbie. Tan bien hecho que hasta tienes una reunión con la reina de Inglaterra. ¡Vamos a México a robar las joyas!

**[*Caballo homosexual de las montañas*] [*Barbie Horse Adventures: Wild Horse Rescue* (PlayStation 2)] [Audio] [*BHA: WHR*]** ¿Sabéis lo que decía antes sobre los juegos de hípica de Barbie? Bien, **[énfasis]** este es el juego bueno de caballos. En un principio parece una cosa muy simple: un juego de aventuras pasillero que casi repite la fórmula de *Crash Bandicoot*, pero en este caso estás mucho más presente en el escenario y los pasillos son simplemente el formato que han tomado. No tienes que correr de un lado a otro; estos son escenarios a explorar en busca de actividades, monedas, fruta y potrillos a los que ir rescatando. **[Aprecio, humilde]** Es bastante divertido, y sabe cambiar el ritmo no sólo con los minijuegos, **[inciso, seco]** porque por supuesto que hay minijuegos, **[aprecio]** sino que a veces Barbie tiene que bajarse del caballo para ir a un sitio inaccesible de otra manera. Sobre todo, algo que me gusta de este juego es que va de tu relación con tu caballo: tiene bastantes opciones de personalización, y también puedes ir a esta caseta para vestir a Barbie como quieras, cómo iba a faltar esa opción, pero es que además cuidas de tu caballo y le acaricias y, no sé, es una relación más presente y tangible. **[Fascinado]** Y ojito, que el caballo se mancha en tiempo real y luego hay un minijuego de limpiarlo. **[Admiración]** Cero coñas, me parece un muy buen uso de la tecnología de PlayStation 2, todavía me acuerdo de cómo mi hermano y yo nos quedábamos boquiabiertos al ver cómo los jugadores se manchaban la ropa en *FIFA*, y aquí estamos, con un caball… **[shock]** ¡Que el caballo se limpia si lo metes en el agua, qué fantasía es esta! Mientras que, en los anteriores títulos, los minijuegos parecían una distracción, aquí casi parecen una extensión de la propuesta jugable: esto va de disfrutar con tu caballo, así que hay carreras, tienes que lanzar fruta para distraer a los animales y luego puedes intentar capturar a los otros caballos que se han escapado. Podría tener más pulido en el manejo y corregir un poco aquí y allá, pero en general estoy muy satisfecho, este es de los mejores que he probado hasta ahora.

**[The Caretaker – *Post Awareness Confusion*] [*Barbie Horse Adventures: Blue Ribbon Race* (GameBoy Advance)] [Audio] [*BHA: BRR*] [Cansado]** La felicidad no podía durar para siempre: seguimos con los caballos, pero esta vez en GameBoy Advance, y… No sé, esto es una versión peor de *Wild Horse Rescue*. Podemos montar en el caballo y bajar de él para ir por otras secciones, **[enumerando, soso]** pero el *gameplay* es tosco, muy poco variado, se basa mucho en el movimiento ágil y preciso y el movimiento no es ni ágil y preciso y hay minijuegos pero los tienes que desbloquear. **[Frustración]** Los tienes que desbloquear, por qué obligarías a una niña a pasar por esto si lo que quiere es pasárselo bien. Al menos gráficamente no está mal, pero sobre todo me extraña muchísimo la banda sonora, parece salida de *Paranoid Park*. **[*Paranoid Park*]** **[Seco]** Ya sabéis, la película sobre un adolescente *skater*, un día un guardia le persigue y le arrolla un tren y la solución del chaval es pensar… **[clip, condones]** Lo siento, me he desviado, no tengo mucho más que decir sobre este juego. Espero que lo siguiente merezca más la pena.

**[*suicidemouse.avi*] [*Barbie and the 12 Dancing Princesses* (GameBoy Advance)] [Audio] [*B&12DP*, clip]** **[Amargado]** Esto es *shovelware*. Directamente es *shovelware*, este es un juego hecho para venderse porque ha salido una película de Barbie. El diseño de niveles es pochísimo, la sensación de movimiento es cutre, las habilidades que consigues apenas cuentan para nada… Mirad, en realidad hay más juegos, hay uno de *Barbie Rapunzel* y otro sobre *Barbie y la magia del pegaso*… Pero paso. No voy a acercarme ahí. **[*B&12DP* en blanco y negro]** **[Seco, suelto]** Hola, soy el Dayo del futuro. Resulta que hay una versión de PlayStation 2 de este juego y tiene mejor pinta. **[*B&12DP* PS2]** Es un juego totalmente distinto, tiene un montón de minijuegos y… **[*B&12DP* PS2]** … y resulta que lo tenía. Lo había comprado en preparación para este vídeo pero había olvidado que lo tenía, y ahora no puedo jugarlo porque mi PlayStation 2 está rota. **[Amargado]** Llegados a este punto, la verdad, no tengo fuerzas para comprobar qué tal está. **[*B&12DP*]** Además, jugué a este juego justo después de *Secret Agent Barbie: Royal Jewels Mission*, así que os podéis imaginar el golpe de pasar de una experiencia tan entretenida a… a esto. No quiero seguir aquí.

**[Rupaul – *Cover Girl*] [*Barbie Fashion Show: An Eye for Style* (PC)] [Audio] [*BFS aEfS*]** Si *Wild Horse Rescue* parecía una evolución de *Riding Club*, este juego es el siguiente paso desde *Fashion Designer*: **[aprecio]** seguimos trabajando con diseños de ropa en dos dimensiones, sí, pero esta vez hay muchísima más personalización. Realmente estás diseñando, dibujas tus patrones con distintos tipos de pinceles y hay un montón de colores y estampados para ponerse creativa. Además, pintas por delante y por detrás, y cuando has terminado puedes probar de inmediato tus diseños sobre Barbie, así que sí, me siento como un diseñador profesional. **[*House of Gucci*]** **[Dubitativo]** Ehm, para ser específicos… Como el personaje de Jared Leto en *House of Gucci*. **[clip] [*BFS aEfS*]** Pero en serio, el juego está muy bien a la hora de diseñar ropa. Supongo que estaría mejor si hubiera más control a la hora de personalizar exactamente qué clase de prenda llevas, pero luego puedes combinar las distintas partes de la pasarela como te apetezca y *shasayear* como quier… **[risas]** *Shasayear*, qué estoy diciendo. **[*Attack on Titan*]** Sasageyó, ¿no te jod-**[corte] [*BFS aEfS*]** Eso sí, visualmente es muy pobre. **[Suelto]** Creía que este juego era de 2004 o algo así, pero es de dos mil ocho, es el mismo año que *Crysis*. Pero bueno, sirve para lo que sirve, y la banda sonora me recuerda a *Persona 4* por algún motivo.

**[BSO *MLP: FiM* – *Main Theme*] [*Barbie Horse Adventures: Riding Camp* (PS2)] [Audio] [*BHA: RC*]** Antes había dicho que *Wild Horse Rescue* era el juego de caballos bueno, y no nos equivoquemos, esto no significa que este sea necesariamente malo, sino que… Se queda más corto. *Wild Horse Rescue* era un juego de aventuras pasillero y eso lo convertía en una experiencia demasiado *gamey*, poco natural, **[aprecio]** así que ver a Barbie montar a caballo en un mundo abierto es un cambio que agradezco. Además, el caballo se controla marcando la velocidad con pulsaciones repetidas del botón, igual que pasará más adelante con *Red Dead Redemption*, así que en lo que a mí respecta, está bastante logrado. El problema es que el caballo no siempre responde como quieres, se atasca con la geometría de un arbusto y, aunque puedes moverte libremente por el mundo, tampoco hay tanto que hacer. Sí, hay varias misiones por ahí, pero la mayoría son *fetch quests* que te tienen yendo de un lado a otro. **[*Star Wars III*]** **[Irónico]** Para una vez que no hay minijuegos, lo echo de menos… **[clip, “es irónico”]** **[*BHA: RC*]** **[Meh]** Además, aunque han segmentado más el cuidado de tu caballo, porque no sólo tienes que limpiarlo sino darle de comer, es algo tan simple como ir a un sitio y ya está. No puedo participar en el proceso, no tengo una relación activa con mi caballo, es como si fuera un coche en cualquier otro *sandbox*. Ojalá hubiera algún juego que combinase este mundo abierto con el diseño de *Wild Horse Rescue*, porque sería la gran realización de lo que había empezado con *Riding Club*, **[en fin]** pero en fin, **[*Futurama*]** un hombre puede soñar. **[clip, “un hombre puede soñar…”]**

**[Kanye West – *Dark Fantasy*] [*Barbie y las Tres Mosqueteras* (Wii)] [Audio] [*B3M*]** **[Shock, admiración]** Ok, ¿cómo digo esto? Ehm… Este juego es cojonudo. Es bueno, es mejor que otros plataformas que hay por ahí, lo único que le falta es que te pegues contra los guardias y tendríamos una joya entre manos. No tenía ninguna esperanza con este juego, sobre todo después de *Las 12 princesas Bailarinas*, y también cuando ves **[zoom]** **[asco]** esto… **[Obvio]** Pues a ver, no es precisamente *Odin Sphere*, ¿sabes? **[*B3M*]** **[Reculando]** Y sí, este también es un juego basado en una película y, de hecho, entre nivel y nivel te ponen escenas de *Barbie y las Tres Mosqueteras*, pero eso hace que me acuerde de aquellos juegos de *El Señor de los Anillos*. **[*ESDLA* PS2]** Sabéis los que digo, ¿verdad? Esos *beat’em up* que te ponían metraje entre medias y parecían *shovelware* hasta que empezabas a jugar y resulta que son uno de los mejores títulos de acción de la consola y se han convertido en un clásico de culto. Bien. **[*B3M*]** Pues ahora Barbie. **[Admiración]** Y, la verdad, no sé por qué me extraño, este juego es de Wayforward. Esta gente ha hecho cosas como *Shantae*, *Contra 4* o el remake de *Patoaventuras*, saben perfectamente lo que están haciendo, y aquí lo que han hecho es un título de plataformas cuya dificultad depende de la curiosidad de la jugadora. Si quieres ir directa al siguiente nivel, adelante, puedes hacerlo sin muchos problemas, pero la cosa se pone interesante si quieres conseguir las 100 monedas de cada nivel: entonces tienes que desviarte y hacer secciones de plataformeo más difícil mientras exploras estos mapas enormes y combinas las distintas habilidades de las tres mosqueteras. Oh, y también puedes pulsar un botón para sacar a Miette, esta gatita parlanchina tan simpática que se puede meter en recovecos y activar botones, así que estás todo el rato pasando de un personaje a otro, cambiando tu relación con el nivel y me cae muy bien Miette, tiene una voz adorable **[Kawachii, Tornillo]** y no sé, seré yo que me gustan los gatos que hablan, **[*B3M*]** pero incluso si no has participado, este vídeo te lo debo a ti, Miette. En serio, este juego va recomendado si os gustan los títulos de plataformas: me lo pillé como por cinco euros para Wii y es una combinación de plataformas con espíritu *metroidvania* que me ha encantado. Es el mejor juego de Barbie, sin duda.

[Sonido *Drag Race*] **[*Barbie: Salón de Belleza para Mascotas* (Wii)] [Audio] [*B: SBM*]** **[Humilde]** No puedo hablar de este juego. **[La caja]** Lo había comprado y lo quería jugar, pero tristemente el disco que me dieron estaba rayado así que… imposible. **[“gracias, Cex”] [*B: SBM*]** Parece un juego entretenido: cuidas mascotas, haces que desfilen por la pasarela… **[Trauma]** Sólo quería ponerlo aquí porque necesito protegerme de lo que viene a continuación. Dadme un segundo, no sé si estoy listo. **[Pausa]** OK, vamos.

[grito zombie *Half Life 2*] **[*Barbie Dreamhouse Party* (Wii U)] [Audio] [*BDP*]** La primera impresión con este juego es, de hecho, muy buena. **[Serie *BDP*]** Está basado en una serie que, por lo visto, es muy divertida, **[inciso]** y de ahí ha salido este *soundbite* que fue un *trend* en TikTok hace no tanto. **[clip, “*it just needs a Little shaping*”] [*BDP*]** Visualmente está muy bien, no porque los gráficos sean cojonudos, sino porque han sabido aprovechar el salto al HD para darle a todo un aspecto de juguete, casi como con los juegos de LEGO. Está muy bien realizado, el tema principal es gracioso y muy de los dosmiles, y además pulsas el botón y suena un rasgueo de guitarra. **[clip] [Despacho]** Pero luego toca jugar, y… En realidad oroitxi, una persona de mi chat, lo resumió mejor que yo: esto es *Mario Party*, pero sexista. **[*BDP*]** La premisa es que Raquel, **[asco]** esta mala perra de aquí, la lía parda porque todos la odian, así que Armarito, el robot que maneja la casa de ensueño de Barbie, encierra al personal. Habrá que jugar a unos cuantos minijuegos y, quizá, salgamos de aquí. Vas pasando de habitación a habitación, con un minijuego en cada una, y siempre ocurre lo mismo: **[incómodo]** empiezas buscando por toda la habitación para encontrar un artículo, como… lejía o… o masa para el *bisquiocho*… **[*Los Simpson*, clip Apu “*bisquiocho*”]** **[*BDP*]** … y entonces puedes jugar a los minijuegos, como… Apilar regalos, o amontonar magdalenas. O conjuntar prendas. Hay dos minijuegos que consisten en conjuntar prendas. Y, al final de cada minijuego, nos fuerzan a escuchar las opiniones de esta gente. **[clip] [*BDP*]** **[Sarcasmo, shock]** Pero aquí la culpa es mía, ¿qué podemos esperar de un juego que abre diciendo “oprime”? Es todo tan metafórico que podía dedicarle un vídeo entero: Armarito, que es básicamente GladOs en rosa, encierra a las mujeres en el sistema sexista de la casa de ensueño. Ellas creen disfrutar y elegir estos minijuegos, pero actúan dentro de los confines que Armarito ha creado para ellas. Todo es un constante refuerzo de las ideas sexistas de qué es una mujer, y al final de cada minijuego, nos bombardean con estos totales que te receurdan qué debería gustarte, cómo deberías preocuparte por la moda, los 54 principios para combinar el bolso. Esta debería ser tu vida. Deberías ser feliz buscando el *bisquiocho* en la cocina, y mientras tú lo haces todo, Armarito y los hombres, a quienes apenas vemos, comentan sobre lo bien o mal que están actuando las mujeres, y… **[clip, comentario despectivo a Raquel] [Asco]** ¡Eso, que se joda Raquel! **[*BDP*]** La casa de ensueño ha sido una pesadilla, todas las mujeres de mi chat se sentían violentas con el *gameplay*, y con razón, **[trauma]** porque quizá yo haya ganado los minijuegos, **[*Los Simpson*]** pero el auténtico ganador es el patriarcado. **[clip, “hombres”]**

**[The Beatles - *Help*] [*Barbie y sus hermanas refugio para cachorros* (Wii U)] [Audio] [*BysH RC*] [Pena]** La verdad, tenía esperanzas con este. Es el último juego de la lista y creía que iba a gustarme, que el título más reciente de Barbie sería uno de los mejores, porque tiene cosas a su favor: te mueves por una ciudad abierta, visualmente no está mal, va de rescatar perretes, y ya había dicho antes que el *Pet Rescue* merecía más, quizá este era el *Pet Rescue* bueno. Y… a ver. Como os imaginaréis, el *gameplay* es muy sencillo: vas moviéndote por la ciudad, recibes notificaciones de cachorros abandonados, los rescatas y los llevas a tu refugio para cuidarlos y buscarles un dueño. Hasta ahí bien, pero empecemos por los cachorros: **[trauma]** mirad esos ojos. Lo siento, esto no me parece adorable, **[anuncio Chocoflakes progresivo]** me recuerda a la mascota de los Chocoflakes y ahora que la tengo metida en la cabeza no me la puedo sacar de ahí. **[clip, “si te traigo una vaca…”] [*BysH RC*]** Lejos de eso, todos los perros son el mismo modelo con distintas *skins*, y tampoco te voy a decir que hagas como en *Pet Rescue*, que tenías directamente distintos animales, **[queja]** pero no sé, dame variedad, cosas distintas, que no sienta que estoy rescatando todo el rato al mismo perro. **[Seco]** La relación con el cachorro sí que es más duradera, pero básicamente porque se agota después de hacer cosas con él y tienes que esperar minutos reales antes de volver a interactuar. Entre medias, pues a rescatar otros cachorritos, pero tienes un límite de cuatro casetas, así que debes coordinar rescates y actividades para tener alguno siempre listo para lo siguiente. Me parece una forma un poco fría de ver los cuidados animales, pero tampoco tengo mucho tiempo para pensar en eso porque los minijuegos se repiten. He tardado en ver algún minijuego nuevo, pero incluso cuando ocurre, termina enseguida y no es tan disfrutable. No sé, si le voy a hacer un servicio dental al perro, haz que dé más pasos, que no sólo sea cepillarle sino enjuagarle la boca o lo que sea, que esto no es nada. Y lo mismo con el entrenamiento: tenemos este circuito y hacer que ruede y luego arrojarle un hueso a la cara, y ¿no sería divertido que hubiera distintos trucos, o que eligiéramos qué enseñarle y luego eso tuviera un efecto a la hora de emparejarlo con alguna persona? **[Soso]** Porque tampoco es que sea algo intrigante: simplemente te dan una lista de posibles dueños y tú encuentras a la única persona compatible. **[Cansado, me voy frustrando]** Luego ves exactamente la misma animación, te mueves por la misma ciudad para encontrar al mismo perro y luego tienes que desparasitarlo, pero las pulgas se mueven demasiado deprisa quedaos quietas jode-**[corte] [*BysH RC*]** **[Lamento]** La cámara se mueve de forma caótica, montar en bicicleta no es divertido y hay poco que hacer en el refugio de mascotas. El problema no es la premisa, la premisa es buena: el problema es que no ha tenido más tiempo de cocción para ofrecer un concepto más profundo y realmente interesante.

**[Despacho]** Y con esto… termina mi viaje con Barbie. Mi *barviaje*, podríamos decir. Seguramente esperabais que hablara de la película de *Barbie* y… no. Tenéis un análisis mío… ¡en Patreon! Ahí podéis leer mis opiniones sobre *Barbieheimer*, porque, por supuesto, me he visto las dos. Pero volviendo a los juegos de Barbie… me ha gustado, ha sido un proceso de descubrimiento. Muchas de mis críticas están filtradas por lo que uno suele esperar del videojuego *mainstream*, pero como ya he dicho antes, estos títulos tienen otros intereses. **[Juegos Barbie]** La mayoría lo que quieren es que la jugadora se lo pase bien y se sienta cómoda. Barbie te guía y te habla, y cuando tomas una decisión te reafirma, porque aquí todas las decisiones son buenas; ella lo que hace es darte las herramientas y dejar que tú te expreses, te diviertas, fantasees con estas historias donde no buscas ganar ni conquistar ni superar, sino coexistir, compartir, ayudar, expresarte. **[Despacho]** Y, repito, Barbie no lo es todo, no es ni el principio ni, ni mucho menos, el final ni de los productos para chicas ni de los videojuegos para chicas. De nuevo, las mujeres que conozco juegan a otras cosas, y la representación de la feminidad de Barbie ha sido problematizada por gente más inteligente que yo y que entiende el problema mucho mejor que yo por eso de, no sé, son mujeres y viven lo que es que te vendan ciertos estándares como lo normal, lo esperable. **[AE]** También tengo esta cita, donde habla sobre cómo el videojuego de *Barbie* de Commodore, sí, el que no he podido jugar, “*estaba diseñado y publicitado para niñas pequeñas, lo que en ese caso significaba tomar mecánicas comunes, como los disparos, y hacer que pisaran el freno. ¿Por qué? Bueno, porque los* devs *‘sabían’ que a las chicas se les daban mal los* shooters *(agh, no), así que pensaron que ralentizar las balas les permitiría jugar. En vez de preguntarles a las chicas qué les interesaba, hicieron una versión más lenta y menos divertida de una mecánica que habían publicitado agresivamente a los chicos durante años. Eso, junto al teñido rosa de la caja y renombrar las balas ‘malvaviscos’ significaba un* juego femenino”. **[Despacho]** Una vez más, hay mucho que decir, pero sé que no me corresponde a mí explorarlo. Aun así, me ha parecido agradable acercarme a esta rama del videojuego, sobre todo por cómo me he alejado de lo que hemos acabado asumiendo que es el medio. ¿Se podría hacer mejor? Sí, pero me gusta que se haga. **[Juegos Barbie]** Barbie no es tu aliada, no es Inteligencia hablándote por el pinganillo: es tu amiga, habla a tu nivel, no desde la narración sino desde fuera. Muchos de los videojuegos de Barbie funcionan casi como si ella estuviera ahí, sentada a tu lado, y me parece algo bonito para un *hobby* que durante tanto tiempo se ha entendido como algo solitario. **[Despacho]** Tendemos a entender lo femenino como su propia esfera, apartada de lo “normal”; ha pasado con *Cincuenta Sombras de Grey*, ha pasado con *Crepúsculo* y pasó cuando un puñado de hombres descubrimos que, fíjate tú, *My Little Pony: Friendship is Magic* resulta que es una serie entretenida. En fin, yo me voy a callar ya que este no es mi territorio y además me voy a ir de vacaciones, pero lo importante, lo que quiero que extraigáis de este vídeo, es que estoy un paso más cerca de mi proyecto soñado: analizar los videojuegos de *Hamtaro*.