

## **A TENER EN CUENTA...**

Todo el contenido incluido en esta versión de muestra puede sufrir modificaciones en la versión definitiva del libro, especialmente las fotografías, que han sido realizadas como boceto a modo de referencia y serán sustituidas por otras de mayor calidad.

Las marcas registradas y logotipos aquí mostrados son propiedad de sus respectivos dueños y son utilizadas únicamente con fines enunciativos.

# UNA DÉCADA DE PUBLICIDAD.....

Muchos de los que, a día de hoy, leen estas líneas y vivieran en su momento la época a la que hacemos referencia serán conscientes de que en aquellos años la publicidad, y más concretamente la publicidad gráfica, tenía una influencia mucho mayor de la que puede tener en la actualidad.

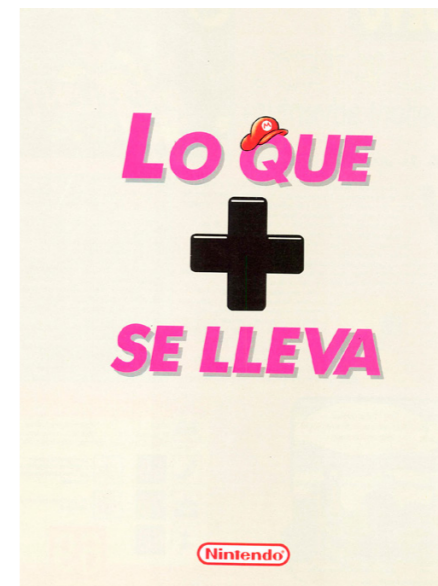
Conviene recordar para los más jóvenes que, a principios de los años noventa, la sociedad difería bastante de lo que conocemos hoy. Internet era apenas casi una leyenda de la que poco a poco íbamos conociendo nuevos detalles (y que no llegaría masivamente a nuestro país hasta prácticamente entrado el nuevo milenio) y la gran mayoría de los estímulos publicitarios nos llegaba a través de la televisión y, especialmente en el mundo de los videojuegos, a través de la prensa especializada. Las compañías, conocedoras de éste detalle y de la gran influencia que las revistas del sector



**¡QUE IDEA!**  
ERBE, 1991

ejercían sobre los usuarios, se afanaban en conseguir las mejores páginas para promocionar sus nuevos lanzamientos, lo que dio pie a muchas batallas (a nivel publicitario) que aún hoy algunos recordamos con cariño.

Como no podía ser de otra forma, las grandes compañías del momento, Nintendo y SEGA, fueron las protagonistas de las mencionadas batallas, destacando sobre el resto con sus dos sistemas portátiles, la Game Gear de SEGA y como no, nuestra querida Game Boy. Mientras que SEGA intentaba hacer valer la teóricamente superior capacidad técnica de su consola, a Nintendo le bastó casi durante todo el período que su sistema estuvo en el mercado con mostrar los grandes y diversos títulos que, tanto



**LO QUE MAS SE LLEVA**  
Nintendo, 1993

bajo su propio sello como por parte de otras compañías (las conocidas como *third parties*) fueron llegando a su consola.

**Como no podía ser de otra forma, las grandes compañías del momento, Nintendo y SEGA, fueron también las protagonistas a nivel publicitario**

La publicidad, al igual que el propio sector de los videojuegos en sí, fue evolucionando y creciendo junto a los propios usuarios. Si en un primer momento estaba enfocada a un público principalmente infantil, con el paso del tiempo las compañías se dieron cuenta de que sus potenciales compradores estaban creciendo, y no querían dejar de lado ese aspecto.



**LO QUE MAS SE LLEVA (2)**  
Nintendo, 1993

Todo ello queda patente analizando la publicidad del sector, análisis que os hemos facilitado a lo largo de las siguientes páginas, con una selección de la gran mayoría de inserciones publicadas en su momento en las revistas especializadas que hacían referencia a nuestra portátil favorita.

No hay que olvidar, debido lógicamente en gran parte al éxito de la consola, el apoyo a nivel publicitario que Game Boy recibió durante todos los años que se mantuvo en el mercado, convirtiéndose en uno de los pilares para una compañía como Nintendo, y a que actualmente (en las versiones actuales de la consola portátil de Nintendo) sigue siendo de gran importancia para la empresa Nipona.

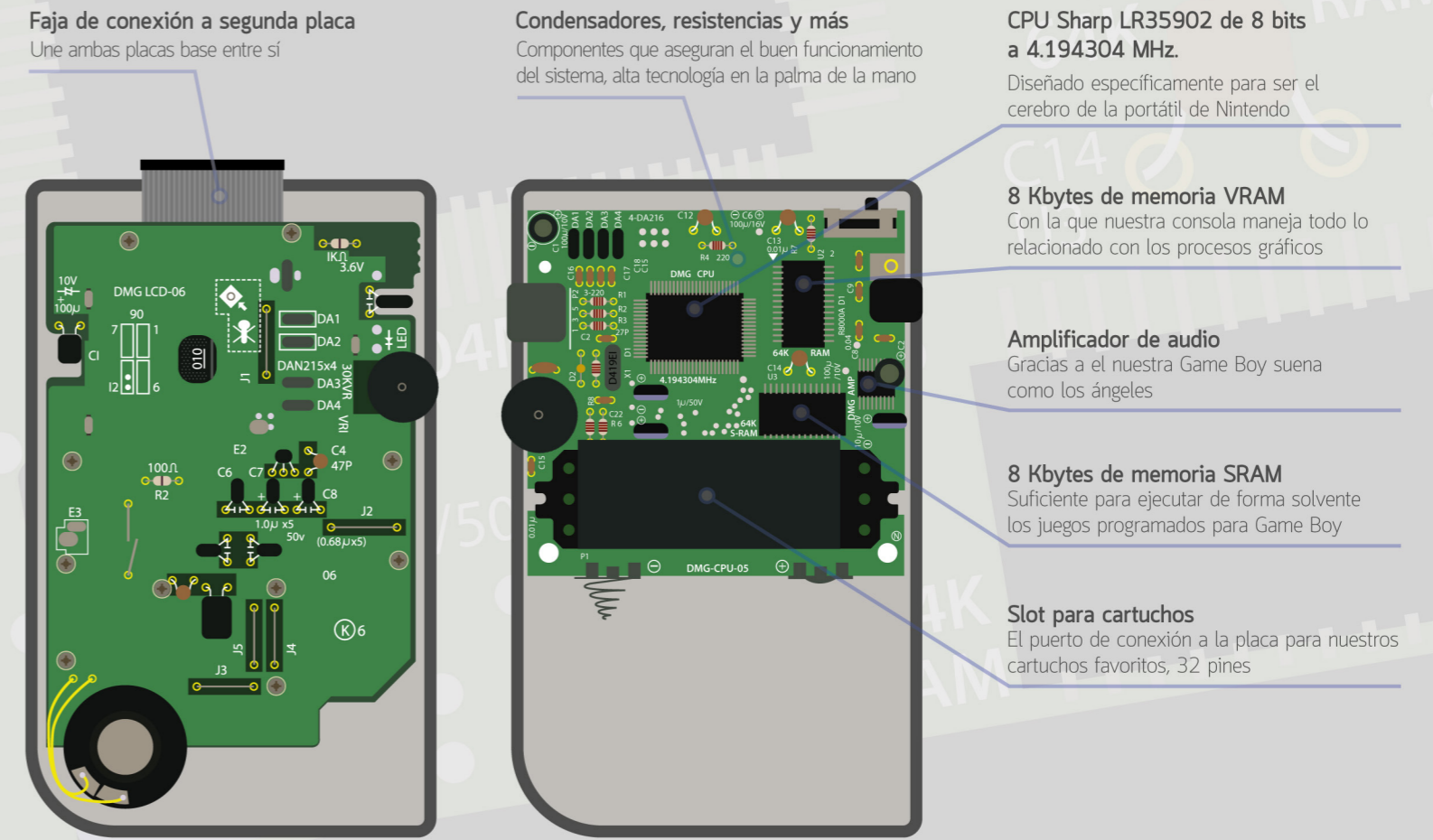
# LAS APARIENCIAS NO ENGAÑAN PORQUE...

La portátil de Nintendo es una consola que consiguió ofrecernos mucho por muy poco. Técnicamente inferior a la gran mayoría de sus competidoras, consiguió llegar a los hogares (y desde luego, salir de ellos a jugar en la calle) gracias a su gran autonomía frente a su competencia directa pero sobre todo a su gran durabilidad y buen hacer, acompañado de un catálogo de juegos para todos los gustos.



# ...LA BELLEZA ESTÁ EN EL INTERIOR

El interior de nuestros sistemas de videojuegos siempre ha resultado un enigma para muchos jugadores, reacios a desmontar sus consolas para ver qué se escondía bajo la carcasa. En el interior de nuestras Game Boy encontramos dos placas principales, que albergan el alma de nuestra consola además de los principales componentes que hacen que todo funcione correctamente.



\*Los diseños de estas placas son fieles a la realidad pero pueden variar en algunos detalles, por lo que no han de usarse como referencia a la hora de realizar reparaciones o modificaciones

# NO SON SÓLO JUEGOS

Hablar de un catálogo como el de la Game Boy de Nintendo supone una gran responsabilidad, algo que no nos habíamos planteado nunca hasta el momento de empezar a escribir estas líneas. Es imposible no pensar en el tremendo éxito de la consola sin dar la importancia que se merece al inmenso número de grandes juegos que llegaron al mercado, y cómo gracias a un puñado de ellos el sistema alcanzó una merecida fama y reconocimiento a nivel mundial.

Como destacamos en el título, no son sólo juegos lo que compone el extenso catálogo de la portátil de Nintendo. Hablamos de videojuegos sí, pero también de historias, de recuerdos, vivencias y, sobre todo, nostalgia que a muchos nos recorre el cuerpo con tan sólo hablar de algunos de los clásicos que llevamos disfrutando cerca ya de 30 años.

Hay que destacar que, a nivel internacional, **el sistema recibió un total de aproximadamente 810 juegos**, de los cuales y como es lógico no todos llegaron a nuestro país.

Las peculiaridades en la distribución de un sistema como Game Boy hacen muy complicado confirmar un número exacto de lanzamientos en nuestro territorio. En la fecha de publicarse este libro, y tras años investigando y conociendo el catálogo, podemos afirmar que, al menos, fueron 341 los títulos que llegaron de forma oficial a territorio español. Es un dato difícil de contrastar debido a la falta de información. Cabe recordar que **en los primeros años del sistema en nuestro país Nintendo no se encargó de la distribución**, tanto del sistema como de los propios juegos, y que muchas de las empresas que se ocuparon de dicha labor ya no existen como tal, desaparecieron hace años.

**Tras años investigando y conociendo el catálogo, podemos afirmar que, al menos, fueron 341 los títulos que nos llegaron de forma oficial**

Los que llevéis tiempo coleccionando el sistema estaréis habituados a las diferentes versiones y formas en las que podemos encontrar algunos de sus juegos, pero para otros esto será toda una novedad, que os invitamos a descubrir en las siguientes páginas.

Precisamente por culpa de (o gracias a, según a quien le preguntes) todas estas interesantes variables, coleccionar juegos de Game Boy en nuestro país se convierte en muchas ocasiones en una labor complicada a la vez que divertida. De cuando en cuando aparece una versión desconocida de un juego, o se localiza una versión españolizada de otro título de la que

nada se sabía hasta ese momento. De ahí que sea tan complicado dar un número exacto de juegos distribuidos oficialmente en nuestro territorio, aunque **os podemos asegurar que este libro que sujetas entre tus manos contiene el listado más detallado** conocido hasta la fecha en cuanto a lanzamientos en España se refiere, o al menos hemos hecho lo imposible para que así sea. Aunque estamos convencidos que esta apasionante aventura no termina aquí, y seguiremos descubriendo nuevos títulos o diferentes versiones guardadas en algún cajón perdido.

**¿Cuáles son los títulos o qué criterios se han seguido para confeccionar el listado de juegos que os encontraréis a continuación?**

**Versiones españolas:** Todos aquellos juegos que recibieron versión española como tal, con caja y manual generalmente en castellano y su respectivo código DMG-XX-ESP.

**Versiones EUR MULTI:** Juegos que compartieron la misma edición para varios países dentro del territorio europeo, y que incluían, entre otros idiomas, castellano en su caja o manual (o ambos). Destacar que son varios los casos conocidos de títulos que, pese a contener el castellano entre otros, no fueron distribuidos de forma oficial en nuestro país.

**Versiones españolizadas:** Sin duda, las versiones españolizadas son las que traen de cabeza a muchos de los coleccionistas de un sistema como Game Boy. Se entiende como un juego españolizado aquel título de región no española y, a priori, no distribuido en nuestro país que, ya fuera por un distribuidor externo o en algunos casos incluso por la propia Nintendo, se le incluía un manual en castellano (generalmente, manual fotocopiado o de características similares) y en la mayoría de los casos también una pegatina con la leyenda “Contiene instrucciones en castellano” además de datos del distribuidor.



Es sencillo identificar a simple vista frente ante qué tipo de juego nos encontramos, y la principal dificultad a la hora de comenzar a coleccionar un sistema como Game Boy radica en tener claro qué juegos llegaron de forma oficial a nuestro territorio, sobre todo cuando hablamos de versiones españolizadas, donde encontramos algunas de las rarezas más destacadas del catálogo. Sobre estas líneas, versión española de Super Mario Land, distribuida por ERBE y versión españolizada por Nintendo (originalmente USA) de Street Fighter 2.



### ADDAMS FAMILY, THE

Ocean, 1991  
ERBE  
DMG-AF-ESP ●●○○○

La Familia Addams fue sin duda alguna una de las películas de más éxito de los noventa, y como solía ser habitual en la época, tuvo sus correspondientes adaptaciones a casi todos los sistemas de videojuegos del momento, incluidas varias apariciones en nuestra Game Boy.

En esta ocasión, nos pondremos en la piel de Gómez, el cabeza de familia, con **la misión de rescatar a nuestra familia secuestrada** junto a su gran fortuna en nuestra propia casa.

A nivel técnico nos encontramos con **un juego algo pobre, tanto gráficamente como en el aspecto sonoro** (jugadlo, tendréis dando vueltas en vuestra cabeza la famosa melodía durante días, quedáis avisados), aunque gustará a los seguidores de la franquicia. Con una jugabilidad algo tosca, es otro de tantos juegos de plataformas que podemos encontrar en el catálogo de la portátil de Nintendo, y aunque incluye un componente de exploración que le aporta un elemento diferenciador sobre el resto, puede pecar de hacerse algo repetitivo.



### ADDAMS FAMILY PUGSLEY'S SCAVENGER HUNT, THE

Ocean, 1992  
ARCADIA  
DMG-A8-ESP ●●○○○

Segunda entrega de la famosa franquicia para nuestra Game Boy. **Mejora notablemente al título anterior a nivel gráfico**, aunque destaca la ausencia de melodía durante el juego, algo que lo empobrece a nivel técnico.

**No había película de éxito en los años 80 y 90 que no tuviera su correspondiente adaptación a los sistemas de videojuego del momento**

En un alarde de originalidad (nótese la ironía) tendremos que volver a rescatar a nuestra familia, nuevamente secuestrada, aunque en esta ocasión tomaremos el control del pequeño de la casa, Pugsley Addams.

El juego **es una adaptación de la versión de Super Nintendo**, manteniendo la misma estructura de niveles así como la misma historia. Conserva también su gran jugabilidad, mejorada respecto a su predecesor. Un juego de plataformas correcto que gustará a los amantes del género.



### ADVENTURE ISLAND

Hudson, 1992  
SPACO  
DMG-T3-ESP ●●○○○

Basado en la segunda entrega aparecida para la Nintendo NES, nos encontramos presumiblemente **con de los juegos de plataformas más recordados de Game Boy**, ya no sólo por ser parte de una de las sagas más exitosas del sistema, si no por estar ante un juego de gran calidad en todos sus aspectos.

Tomaremos el control de nuestro querido y siempre hambriento Master Higgins al que (junto a nuestro inseparable monopatín) deberemos guiar por la ya famosa isla recorriendo sus playas, cuevas y otros parajes en busca de su amada novia, Tina.

Bajo este no pocas veces utilizado argumento nos encontramos ante **un título muy divertido, con una jugabilidad soberbia** que destaca por encima de un apartado técnico muy notable. Recordemos que nos encontramos ante un juego de 1992, que supo adaptarse a la perfección a las limitaciones de un sistema como la portátil de Nintendo sin perder la esencia que llevó al éxito al título original.



Adventure Island es de esos títulos que fue capaz de conquistarnos (tanto en la portátil de Nintendo como en su sistema de sobremesa, la Nintendo NES) en gran medida gracias al carisma de su protagonista, Master Higgins.



### BOXKLE II

Thinking Rabbit, 1991

FCI

DMG-SQ-USA (Españolizado) ●●●●●

Segunda entrega de uno de los juegos de puzzle más famosos aparecidos para la portátil de Nintendo. Más complicado aún si cabe que su predecesor, no aporta nada nuevo a nivel técnico, siendo **muy similar en todos los aspectos** a la primera entrega.

Al tratarse de una españolización, incluye manual en castellano, aunque hablamos de una fotocopia tal cual, una de esas rarezas del catálogo españolizado de la consola.



### BRAIN DRAIN

Visual Impact, 1997

BANDAI

DMG-ABRP-EUR ●●●●●

Brain Drain es otro de esos juegos de puzzle que pueden llegar a desesperar a los no habituados a este tipo de títulos. Bajo la sencilla propuesta de replicar combinaciones de fichas, se esconde **un juego complejo, al que es fácil habituarse pero complicado llegar a superar.**

**Aunque muchos piensen lo contrario, antes del lanzamiento del famoso Brain Training para Nintendo DS ya hubo muchos juegos que pusieron a prueba nuestra inteligencia**

Girando las piezas, con una mecánica muy similar a la utilizada en el famoso cubo de Rubik, deberemos ir completando los hasta 250 puzzles diferentes, que como era de esperar, van incrementando su dificultad según vamos avanzando en el juego. Un reto nada sencillo, y al que os aseguro que deberéis dedicar muchas horas si queréis completar con éxito.



### BUBBLE BOBBLE

Taito Corp, 1991

ERBE

DMG-B2-ESP ●●●●●

Todo un clásico de los salones recreativos que desde 1986 hace las delicias de los amantes de los juegos de plataformas. Más de 30 años después de su lanzamiento, Bubble Bobble conserva toda su frescura, **siendo uno de los juegos que ha sido portado a un mayor número de sistemas.**

Protagonizado por los carismáticos Bub y Bob, y con una mecánica de juego muy sencilla a la par que adictiva, tendremos que ir superando los 100 niveles que componen esta aventura, para lo que deberemos hacer gala de una gran habilidad e ir eliminando a la multitud de enemigos que intentarán impedirnoslo.

A diferencia de otros juegos, en Bubble Bobble la única ayuda de la que dispondremos será de nuestra capacidad para lanzar burbujas en las que encerrar a los enemigos, y que podremos hacer explotar cuando éstos se encuentren atrapados en ellas. **No confundir con Puzzle Bobble**, juego que se inspira en la franquicia pero de mecánica completamente diferente a ésta.



### BUBBLE GHOST

Pony Canyon, 1990

Infogrames

DMG-BG-ESP ●●●●●

El concepto no podía ser más sencillo, controlando a un simpático fantasma, debemos guiar mediante soplidos una burbuja de un punto a otro de la pantalla, sin que ésta explote por el camino. Puede parecer fácil, pero a lo largo del juego encontraremos numerosos obstáculos y trampas que nos complicarán en gran medida nuestra tarea.

Bajo este a primera vista sencillo marco nos encontramos con **un juego tremendamente adictivo, donde quizá en esa simplicidad radique sus altas cotas de diversión.** Sin haberlo jugado nunca, en pocos minutos nos haremos con el control, pero la creciente dificultad de sus 35 pantallas hará que la en principio asequible tarea se complique hasta límites que pueden llegar a sacar de sus casillas a los jugadores más experimentados.

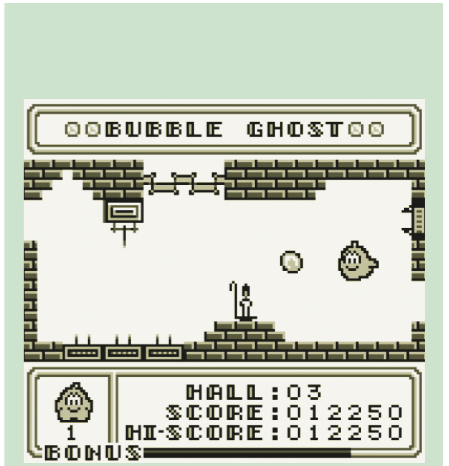
Siendo hasta la fecha uno de los juegos lanzado para mayor número de sistemas, la versión de Game Boy tiene el honor de ser considerada

una de las mejores, tanto a nivel gráfico, donde destaca **un diseño de animaciones y personaje protagonista por encima de la media**, así como un control preciso y perfectamente adaptado a la cruceta de nuestra consola.

El desarrollo de los niveles es otro de sus puntos fuertes, con una curva de dificultad que crece de forma progresiva a lo largo del transcurso de nuestra aventura.

**Originalmente desarrollado para Atari ST por Christophe Andreani fue portado a numerosos sistemas, entre ellos nuestra querida GameBoy**

En definitiva, uno de esos juegos que muchos recuerdan con cariño, ya no sólo por su carisma si no por ser uno de esos títulos que habitualmente venía incluido en muchos de esos famosos cartuchos "multijuegos" tan comunes por aquellos años.



La cantidad de trampas que iremos encontrando por el camino pondrán a prueba nuestra habilidad con la cruceta, así como en algunos casos nuestra paciencia. Un juego aún a día de hoy muy recomendable, que sigue conservando la magia que lo caracteriza, además de ser un imprescindible de la historia de los videojuegos, ya no sólo en su versión para Game Boy si no en cualquiera de sus muchas versiones.



A nivel coleccionista, nos encontramos con un título bastante buscado. Su versión española no es muy común de ver y precisamente el hecho, anteriormente comentado, de ser un habitual de los cartuchos multijuegos hace que su distribución, pese a ser un título muy jugado, no fuera demasiado elevada. Uno de esos juegos que muchos coleccionistas quieren tener en sus estanterías, y con unos artes preciosos que aumentan aún más si cabe su valor como artículo coleccionable.



Uno de los momentos más recordados, y que sin duda marcó a muchos de los jugadores de la época, es la escena en la que Link, tras despertarse en un extraño lugar después de un traumático naufragio, recupera su querida espada al borde de la playa de la aún desconocida isla.



### LEGEND OF ZELDA LINK'S AWAKENING, THE

Nintendo, 1993

Nintendo

DMG-ZL-ESP-2 ●●●●○

DMG-ZL-NEAI (Classic) ●●●●○

DMG-ZL-UKV (Españolizado) ●●●●○

La historia transcurre tiempo después de lo acontecido en *The Legend of Zelda: A link to the Past* (Super Nintendo, 1992) y curiosamente, a diferencia de otros títulos de la franquicia, no aparecen personajes o localizaciones de ningún otro juego de la saga. **En esta ocasión, abandonamos la tierra de Hyrule para trasladar la acción en la misteriosa isla de Koholint, donde despertamos sin conocer nuestro paradero tras sufrir un naufragio en alta mar.**

Inconsciente y abandonado en una playa de la isla Link es recogido por Marin, habitante de un pueblo cercano, que lo lleva a su casa hasta que éste vuelve en sí. Después de recuperar nuestro escudo y nuestra fiel espada, conoceremos a manos de un misterioso búho (que nos acompañará durante toda la aventura) la historia de la isla y los secretos del Wind Fish (el Pez Viento) al que deberemos despertar si queremos que nuestro protagonista abandone

este extraño lugar. Para ello, tendremos que encontrar los 8 instrumentos de las legendarias sirenas que se esconden en Koholint.

Así comienza esta apasionante aventura, de la que no queremos desvelar más detalles, y es que merece mucho la pena ir descubriendo y disfrutando este magnífico título si, por alguna extraña razón, no lo has hecho ya.

**Técnicamente, nos encontramos ante un juego soberbio**, que no ha perdido ni un ápice de la frescura que lo caracteriza. Dirigido por Takashi Tezuka, uno de los diseñadores que más éxitos ha dado a la compañía nipona hasta la fecha, supo aprovechar a la perfección el limitado *hardware* de un sistema como Game Boy. A nivel sonoro es toda una delicia, contó con el gran Kazumi Totaka como director de sonido, además de formar parte del equipo de compositores.



La versión española de este Link's Awakening es uno de esos juegos que se le resisten a muchos coleccionistas. Debido a su singular a la par que frágil acabado dorado, se hace complicado conseguir una unidad en buen estado de conservación, y pese a ser un título no especialmente escaso (ya que cosechó muy buenas ventas en su momento) no se hace nada sencillo adquirir una unidad de este "santo grial" para la portátil de Nintendo. Destacar que también podemos encontrarlo, en versión española, dentro del catálogo de los Nintendo Classics, así como en una rara edición españolizada, distribuido por la propia Nintendo España, verión muy buscada dentro del ámbito coleccionista.

**Link's Awakening surgió inicialmente como un proyecto experimental, y finalmente se convirtió en uno de los mejores títulos para GameBoy**

Melodías de una factura preciosista que acompañarán al jugador ya no sólo durante la aventura, si no para toda la vida. **Años más tarde, en 1998, fue reeditado para Game Boy Color (la conocida como versión DX)** que añadía además de, como era de esperar, el color, varios detalles y una nueva mazmorra conservando los mismos gráficos y apartado técnico.

Una épica y muy entretenida aventura que se ha convertido en uno de los títulos imprescindibles del catálogo de Game Boy, además de ser considerado por muchos como uno de los mejores juegos de la franquicia.



Destacan por méritos propios el diseño de escenarios y, sobre todo, personajes. Sorprende aún lo que se consiguió con un puñado de píxeles: animaciones llenas de vida y personajes con una expresividad genial que hacen mejor aún si cabe una aventura como la de nuestro querido Link.

**Super Mario Land 2: 6 Golden Coins** sin duda supera en todos los aspectos a su predecesor y fue capaz de callar a todos aquellos que afirmaban que un sistema como Game Boy nunca tendría un juego de Mario a la altura de lo que los usuarios esperaban de una compañía como Nintendo.

