

La transición del cine mudo al cine sonoro, del blanco y negro al color. Cómo el cine ha utilizado estos nuevos recursos para contar historias que se apoyan en el silencio y el ruido, un escenario vibrante o uno de luces bajas, hasta el punto de que prácticamente es una nueva forma de hacer cine.

El videojuego está a punto de vivir algo parecido con la transición del 2D al 3D, pero decir que ese será el único cambio sería quedarse en la superficie

Dangerous Dave in Copyright Infringement. Romero: “Tío, lo tenemos, nos largamos de aquí”.

Quién es quién; John Romero y John Carmack – también conocido como John D. Carmack –. Sumamos a Tom Hall y Lane Roathe. El equipo de Gamer’s Edge en Softdisk. Este es el momento en que deciden que van a iniciar su propio camino bajo el nombre Ideas from the Deep – nombre que viene de la empresa de Romero y Roathe –; alquilan una casa en Shrevenport y, por las noches, “toman prestados” los ordenadores de Softdisk. Empiezan a desarrollar su primera gran franquicia: *Commander Keen*

... y del salto de Keen pasamos a...

... el salto de *The Lost Vikings*, pero estamos con Chris Metzen en 1993, que tiene un grupo de *rock amateur*. Logra entrar en Chaos Studio – antes Silicon & Synapse – y comienza a trabajar con *Justice League Task Force*. Sin embargo, un año después llega *Warcraft: Orcs and Humans*.

... y de la estrategia de *Warcraft* pasamos a...

... España, a *Emilio Butragueño Fútbol*, el mayor éxito de la “edad de oro” de los 80. Dinamic iban a ser los autores de este juego, pero fueron traicionados en el último momento, así que pasan al plan B: *Michel Fútbol Master*, en 1989.

Gaby Ruiz, periodista deportivo, es aficionado a *Football Manager*, y cree que sus hermanos pueden hacerlo mejor, así que comienza a trabajar en una base de datos para hacer una franquicia de fútbol que pueda ayudar a la nueva línea de Dinamic: los “simulador profesional”. El resultado acabará siendo *Simulador Profesional de Fútbol* en 1992

... y del movimiento de los jugadores de fútbol pasamos a...

... los planes de Dave Johnson en Dundee en 1988, que funda DMA Design. Años después, un compañero del equipo descubre cómo animar a cientos de personajes y hace una *demo* de lo que se convertirá en *Lemmings*

OK, fe de erratas: *Lemmings* es de DMA Design, no de Psygnosis. PERO LAS CULPAS SE LAS ECHÁIS A *CONSOLE WARS*, NO A MÍ

De *demo* a *demo*, de nuevo estudio a nuevo estudio. *Warcraft*, *Commander Keen* y *Lemmings* serán un éxito. Comienza una era de bonanza. Ojalá no terminase nunca

Contexto. Estas historias ocurren en paralelo a tantas otras.

La Historia es el universo cinematográfico original

A la vez que ocurren estos eventos, Sega luchará contra Nintendo y 3DO Interactive saldrá al mercado y fracasará

Vamos a cubrir un periodo de diez años, entre 1990 y 2000. Hay menos tiempo entre *Donkey Kong Country* y *Donkey Kong 64* que entre *Breath of the Wild* y hoy

Aún existimos en la segunda edad de oro del arcade. *Dance Dance Revolution* no llegará hasta 1998, casi al final de nuestra cronología

Varios de los títulos más recordados de esta época – *Time Crisis*, *Crazy Taxi*, *TMNT: Turtles in Time* – vienen del arcade. Nintendo prueba la tecnología de su nueva consola con títulos arcade como *Cruis'n USA* o *Killer Instinct*. En el arcade está la tecnología puntera, tanto en el 2D como en el 3D

La revolución de *Street Fighter II* y *Fatal Fury* está ocurriendo en estos momentos, y el género de lucha se diversifica.

Por una parte, *Street Fighter* continúa su ascenso y evolución, no sólo con *Street Fighter III*, sino con la serie *Street Fighter Alpha* y sus rivales, *King of Fighters* y *Fatal Fury*

Por otra, tenemos *Mortal Kombat*. Antes lo dejé pasar por alto, pero este juego inspiró a otros para hacer títulos violentos con gráficos prerrenderizados, como *Way of the Warrior* o, por supuesto, el susodicho *Killer Instinct*

Por último, hay que tener en cuenta un cambio cultural: el anime es cada vez más popular en Europa y América. Esta es la época de *Cardcaptor Sakura*, *Sailor Moon*, *Slayers* o *Dragon Ball*, y varios de estos títulos encuentran su reproducción en los videojuegos, especialmente el género de la lucha

No sólo en los títulos de lucha: *Guardian Heroes* o *Castlevania: Dracula X* – este último para PC Engine – también tienen una estética marcadamente anime

En *Jojo's Bizarre Adventure*, Dio termina su ataque especial gritando "WRYYYYY". Años después, esto se convertirá en un meme...

... pero, de vuelta en el género de la lucha, títulos como *Marvel VS Capcom*, *Darkstalkers* o *Guilty Gear* inician una nueva escuela de *anime fighters* caracterizados por largas cadenas de ataques especiales

Además, algunos de estos títulos, como *Darkstalkers* o *Virtua Fighter*, tendrán series anime

¿Pero sabéis quién tiene una PELÍCULA DE IMAGEN REAL? Exacto. *Mortal Kombat*, adaptada en 1995 por un tal Paul W.S.

Anderson – no confundir con Paul Thomas Anderson, Paul W.K. Anderson o Paul Anderson; de aquí en adelante le llamaremos PWA. ¿Y por qué vamos a necesitar recordar su nombre? ¿A?

Lo cierto es que la película no está mal; de hecho, décadas más tarde, el *remake* de *Mortal Kombat* en PS3 seguirá una estructura narrativa muy parecida a la de esta película, así que, curiosamente, estamos ante una de las mejores reproducciones de un videojuego a la gran pantalla

Street Fighter también tendrá dos adaptaciones al cine, ambas en 1994: la primera, *Street Fighter II: The Animated Movie*, es una película anime, pero la que es más conocida es la segunda: *Street Fighter*, una adaptación MUY libre que no sé qué honor le hará a la fuente, pero es una película divertidísima y mi adaptación favorita del videojuego al cine.

Esta película, por supuesto, tendrá su adaptación al videojuego, con gráficos del estilo *Mortal Kombat*: el videojuego de la película del videojuego que imita los gráficos del videojuego inspirado en el videojuego de la película

De vuelta al arcade, el avance tecnológico no sólo afecta al 3D; vivimos el canto de cisne del pixel gracias a las consolas de 32 bits

Los títulos de NEO-GEO – *Metal Slug* y *King of Fighters* – tienen algunas de las imágenes más hermosas de la generación

La llegada del 3D permite fusiones de estilo y nuevos efectos, como los que podemos ver en *Castlevania: Symphony of the Night* o *Xenogears*, o la proto-animación esquelética de *Gundam: Battle Assault* o, qué demonios, *Symphony of the Night*

Qué es la animación esquelética y por qué estos no son ejemplos de animación esquelética como tales

No toda la acción e innovación ocurre en el 3D: *Rondo of Blood* deviene en *Castlevania: Symphony of the Night*, que a su vez completa, junto a *Super Metroid*, el género que pasará a ser conocido como *metroidvania*, que cosechará millones de...

“¡Dinero de pizzas!” Volvemos a Ideas from the Deep en Shrevenport. El equipo es joven, desgarbado, y vive en un ambiente que mezcla *crunch* y desorden, un “caos ordenado”. La propuesta de Scott Miller y Apogee, qué es el *shareware*. *Commander Keen* hace que ganen más de 30.000\$/mes, pero no gusta a la gente de Softdisk, que no sólo tienen que soportar a Carmack, sino que ven cómo Gamer’s Edge tienen el mejor equipamiento y un claro favoritismo de Al Vekovius

De vuelta en España, Dinamic se convierte en Dinamic Multimedia. La unión con Hobby Press, el plan anual y *PC Fútbol 2.0* – sí, empiezan con la secuela –. La venta en

los quioscos españoles no va tan bien como a *Commander Keen*, pero es suficiente como para garantizar una secuela

El juego se mueve entre BBS. El internet antes de internet, cómo se forman comunidades a finales de los 80 y principios de los 90. En los BBS también prolifera la piratería

La piratería, los *crackers* y la firma de quién ha *crackeado* qué juego. Nace la *demoscene* en Europa. Y hablando de Europa...

La situación española post-“edad de oro”. Sí que hay videojuegos – *Three Skulls of the Toltecs*, *Igor: Objetivo Uikokahonia*, *Speed Haste* – pero pocos, y no en el volumen de antes. Entre ellos, Gonzo Suárez intenta desarrollar *Head Hunter*, pero acaba fracasando. Recibe una llamada de Ignacio Pérez Dolset; necesitan a alguien con experiencia para desarrollar...

... **más juegos para Softdisk**. Los chicos de Ideas from the Deep trabajaban a destajo: durante el día, para Softdisk y, al terminar, para ellos mismos. Qué es el *crunch*, su prevalencia. Estaban hartos de esta situación, y *Commander Keen* les había ido bien, así que se marcharon. Nace id Software en 1991, y crean una segunda trilogía de *Commander Keen*. Adrian Carmack lleva un tiempo harto de la estética infantil del juego

Pero el mundo todavía está abierto a títulos más familiares y coloridos. El éxito de GameBoy, que más adelante tendrá una evolución: GameBoy Color

Además de sus muchos títulos – en serio, son DEMASIADOS, un vídeo que los analizara todos llevaría horas – GameBoy hizo variaciones sobre algunas de las IP más importantes de Nintendo: *Metroid II*, *Link's Awakening* y, por último, *Super Mario Land*

En *Super Mario Land 2* aparece por primera vez Wario, el nuevo némesis de Mario. En *Super Mario Land 3*, Wario pasará a ser el protagonista con *WarioLand*.

Pero también había un juego en una plataforma de Nintendo, uno mucho más conocido. Sí, un juego de rol donde podías capturar monstruos para vivir aventuras increíbles; estoy hablando, por supuesto...

... de *Dragon Quest V*, que, en efecto, permitía capturar a algunas criaturas para que te ayudasen en los combates. Pero no, de lo que estoy hablando es de una nueva IP; un videojuego donde la recolección de monstruos, cada uno resistentes o débiles a tipos de ataques concretos, es lo fundamental. Me refiero a...

... *Shin Megami Tensei*, donde, además de vencer a los monstruos, a veces puedes pasar por una prueba para que se unan a tu equipo. Pero no, ahora en serio, digo una franquicia que gire en torno a meter tu monstruo en un dispositivo portátil. Un... “pocket monster”, podríamos decir. Así, llegamos a...

... los *Tamagotchi*, unos dispositivos portátiles con pantallas LED. *Tamagotchi* ofrece una nueva forma de juego permanente en la cual el juego no pausa, sino que vive contigo según tus propios

ritmos. Poco después, crearon una nueva línea, dirigida a un público masculino, donde los monstruos evolucionaban y podían luchar entre sus entrenadores, también conocidos como *Tamers*. Y por supuesto, ¿qué mejor manera de promocionar un producto que con una serie de televisión? Sin embargo, una pregunta: ¿cómo puedes convertir un *Tamagotchi* en una serie?

[Intro de *Digimon*]

Digimon pasará a ser un fenómeno mundial, con su propio juego de cartas e incluso adaptaciones al videojuego, tanto en el rol – *Digimon Adventure* – como en las luchas – *Digimon Rumble Arena* – Sin embargo, y esta vez sí, el auténtico fenómeno de masas será otro

Partimos de Satoshi Tajiri, obsesionado con los verbos. Todo videojuego nace de un verbo, y él quiere crear uno tomando como punto de partida un verbo nuevo. En 1989, su primer juego, *Quinty*, tiene como verbo “voltear”, y vende tan bien que Tajiri propone al equipo reinvertir el dinero para fundar un nuevo estudio: Game Freak, que toma el nombre del *zine* que llevaba Tajiri desde hace años.

Fan de los JRPG, Tajiri se frustraba al ver cómo no podía intercambiar los objetos que necesitaba de *Dragon Quest II* con un amigo y, al ver el Cable Link, pensó que la tecnología podía dar pie a un nuevo verbo: “intercambiar”

El resultado de seis años de trabajo será *Pokémon*. Un análisis rápido de cómo, realmente, es un buen JRPG y muy accesible para un público infantil

Pokémon será... un éxito moderado. Las ventas son decentes, pero no será un éxito de masas hasta el evento de Mew, que lo vuelve mucho más popular en Japón. Para cuando sale del país, ya es un fenómeno, y para su llegada a España en 1999 ya viene con su propio anime

La edición *Amarillo* como reflejo del éxito del anime. Los cambios ligeros – tu pokémon inicial, Jesse y James –, la estética colorida, hablar con Pikachu, los rediseños

Pokémon crecerá y tendrá un *spin-off* de cartas – que también tendrá su adaptación en GameBoy Color – y una secuela: *Oro* y *Plata*, que añade los tipos acero y siniestro, ciclo de día y noche, eventos semanales y, sobre todo, las regiones de Kanto y Johto

Esto último es gracias a un programador llamado Satoru Iwata, que ayudó a comprimir el código del juego para que pudieran añadir Kanto.

Todo el mundo está enamorado de estos monstruitos...

... volvemos a 1990, a *Gauntlet*. Lo que id Software quiere es destruir monstruitos. John Carmack se fija en *Wing Commander*, una evolución de *Elite* que presenta un portentoso despliegue gráfico en primera persona. Pero no es suficiente; tiene que ser más rápido, quiere algo como *Asteroids* o *Defender*, así que diseña un motor que quite todo lo innecesario para que el juego vaya a toda velocidad. El resultado es *Hovertank*.

Había otros que estaban trabajando en títulos en primera persona y, además, a pie. Romero estaba en contacto con Paul Neurath, que estaba trabajando en *Ultima Underworld*, que tenía una tecnología llamada *texture mapping*. Pero eso es sólo una parte: el juego tenía música dinámica adaptativa, mezclaba RPG con FPS y es considerado el primer RPG en primera persona en un ambiente tridimensional. Era un juego muy inmersivo para aquél entonces.

También cuenta con dos nombres importantes: Richard Garriott, padre del RPG, y su productor, un tal Warren Spector

Ultima Underworld inspirará a otros y, por ejemplo, en 1994 llegará *The Elder Scrolls: Arena*, la primera entrega de la que será una de las sagas de rol más importantes del mundo

Pero Carmack no quiere inmersión, no quiere una historia. Carmack quiere romper cosas y hacer una tecnología que permita juegos más rápidos, así que toma el *texture mapping* de *Ultima Underworld* y lo aplica a su motor para crear *Catacomb 3D*: el primer título en primera persona donde se puede ver una expresión de tu personaje a través de la mano que dispara

Tom Hall, mientras tanto, esperaba poder volver pronto a *Commander Keen*, pero de momento lo único que habían hecho era licenciar el motor a Apogee. Qué es un motor gráfico

Volvemos a los 80, a un tal Tom Zito. Periodista de profesión, reúne un equipo junto a Nolan Bushnell – entre ellos David Crane, Rob Fulop y Steve Russell – para desarrollar videojuegos con imágenes fotorrealistas

Poco después se les une Eric Bromley, ingeniero de Coleco, quien quería hacer videojuegos con fondos hechos con imágenes de vídeo

Los resultados de estos esfuerzos serán dos videojuegos: *Sewer Shark* en 1987 y *Night Trap* en 1986.

Para *Sewer Shark* contaron con John Dykstra, quien había trabajado en los efectos especiales de *Star Wars*.

La tecnología aún no estaba a la altura de lo que estos títulos requerían. Hacía falta un nuevo soporte, así que Tom Zito esperó

Llega el CD y, con él, una nueva carrera tecnológica

La primera consola capaz de reproducir CDs es PC Engine. Según *Nintendo 64 Anthology*, esto fue lo que impulsó a Sega a desarrollar Sega CD y a Nintendo a planear Sony PlayStation

Sobre todo, PC Engine era la consola de *Rondo of Blood* y *Tokimeki Memorial*, una obra seminal en las *visual*

novels que pasará a ser un fenómeno de masas en Japón. Es una obra que no ha sido traducida – y, encima, al inglés – hasta hace realmente poco

Koji Igarashi entró a trabajar en *Symphony of the Night* tras haber hecho *Tokimeki Memorial*, así que menos tonterías

Tokimeki Memorial sale el mismo 1994 que *Donkey Kong Country*

Night Trap llega a Sega CD en 1992 y se popularizan los juegos FMV

En esta época se hacen varios títulos con imágenes digitalizadas, incluyendo varios títulos con *claymation* – *Skullmonkeys* o *Primal Rage*

Jordan Mechner llevará la tecnología más allá con *The Last Express*, hecho con animación en rotoscopia y con un mundo que se mueve en tiempo real, además de un guion profundamente politizado

Oddworld: Abe's Odysee utiliza animaciones pre-renderizadas y continúa el legado del plataformas cinemático, además de, de nuevo, tener un argumento con una base fuertemente politizada

Pero, a principios de los 90, el PC todavía necesitaba títulos que demostraran su potencial

Se dice que, en España, *PC Fútbol* fue uno de los grandes impulsores del CD, ya que con cada unidad, se vendía un reproductor, y vendió muy bien con el tiempo. Sin embargo, otros lo afianzaron a nivel mundial

The 7th Guest y, después, *Myst*, son los dos primeros títulos de PC en vender más de un millón de unidades

Sí, todo este tiempo, cuando se hablaban de grandes éxitos, ninguno de ellos había vendido más de un millón de copias. Hasta entonces, el dinero de verdad estaba en las consolas. Y, bueno, iba a seguir en las consolas, pero ahora el PC vendía más

El rechazo de la violencia de *Myst*. Sus creadores son hijos de un pastor que venían de hacer aventuras gráficas que eran más bien universos explorables para niños. Tras *Cosmic Osmo*, les ofrecen financiación para diseñar un juego más adulto

Los hermanos Miller rechazan la violencia; querían un juego imbuido en los mandatos de la Biblia

Myst también es revolucionario por su ausencia absoluta de interfaz. Es un juego puramente diegético

El lenguaje alrededor de *Myst* es más cinematográfico.
A sus creadores no les gusta la palabra
“videojuego”

Myst será un éxito y tendrá varias secuelas

The 7th Guest, de Graeme Devine y Kevin Landeros, parece una revisión de *Diez Negritos* con un componente sobrenatural. Sus autores querían evitar hacer otro juego “con esos personajillos pixelados saltando por ahí”

Sus pretensiones de seriedad desde luego chocan con un guion lleno de juegos de palabras malísimos

Su jefe aprobó su financiación, pero diciendo que sólo funcionaría “como prueba de concepto, un juego-trofeo que mostraría de qué eran capaces de los CD-ROM” y que vendería cuatro copias

El juego estaba lleno de FMV y sus autores desarrollaron un programa para pasar las grabaciones de VHS al juego. Era tan bueno que lo licenció Autodesk

Y menos mal, porque el juego tardó más de lo esperado y se excedió de su presupuesto inicial, así que sus creadores tuvieron que poner dinero de su propio bolsillo

Tanto progreso tecnológico y esfuerzo se pagó caro: Devine y Landeros trabajaban a destajo, hasta tal punto de que Landeros se tomó un descanso durante una reunión de trabajo para casarse y volver de inmediato al curro.

En id Software también trabajaban a destajo, pero lo veían como algo positivo, como parte de su pasión. La anécdota de Romero vadeando el río para ir con Carmack en Shrevenport

¿Realmente esta es una historia positiva? La justificación del *crunch*, jóvenes y con energía que se dedican a...

... una partida de rol dirigida por John Carmack. Los sábados, los chicos de id Software se reunían a jugar a *Dragones y Mazmorras*. Uno de sus personajes, Quake, era un poderoso guerrero que enarbolaba una maza mágica, y el personaje de Romero buscaba obtener la Daikatana, el arma más poderosa del mundo

No nos hacemos una idea de lo influyente que fue *Dragones y Mazmorras*. Había otros juegos de rol, como *La Llamada de Cthulhu* o *Cyberpunk 2022*, pero *Dragones y Mazmorras* había nacido de los juegos de mesa bélicos. Por eso, hay una cierta poesía en que volvieran a sus raíces...

El nacimiento de Warhammer, de hacer figuritas de *Dragones y Mazmorras* a su propio universo. Llega *Warhammer 40k*. Ian Livingstone funda Games Workshop. *Warhammer* tendrá sus propios videojuegos – *Space Hulk* – pero ahora nos interesa cómo la estrategia estaba creciendo

Dune II cimienta las bases de la estrategia en tiempo real – RTS – y, poco después, su diseñador, Bret Sperry, participará en la creación de *Command & Conquer*, que se convertirá en otro fenómeno del género. Años más tarde, *Age of Empires II* será uno de los mayores éxitos del RTS, asentando la rama de diseño de Microsoft como una viable y convirtiéndose en un nombre que todavía perdura

De vuelta en España, a Gonzo Suárez le dice Ignacio Pérez Dolset que haga un juego de estrategia inspirado en la Segunda Guerra Mundial. A Dolset le encanta *Command & Conquer*, y Gonzo propone hacerlo, pero con menos personajes, más táctico

La historia de la autoría de este juego no me interesa tanto como el juego en sí mismo, así que tampoco le demos importancia

Otros títulos de estrategia optan por una dinámica por turnos. *XCOM*, *Heroes of Might & Magic* y *Civilization II*

Cómo nace el meme de Gandhi atómico en *Civilization II*... que resulta que es un “efecto Mandela”, aunque lo integraron en *Civ V*

Volvemos a Chaos Studios, que son comprados por Davidson & Associates en 1994, momento en que cambian su nombre a Blizzard Studios. Su franquicia de estrategia, *Warcraft*, está fuertemente inspirada en *Warhammer* – de hecho, iba a ser una adaptación de *Warhammer* – pero el verdadero éxito llega con *Starcraft*, que también bebe, en este caso, de *Warhammer 40k*

Starcraft llegará a Corea del Sur y echará raíces ahí. Por qué Corea del Sur está tan abierto a los PCs, por qué tiene tantos cibercafés

Con *Starcraft*, nace el sport en su faceta moderna, aunque las competiciones de videojuegos llevan existiendo prácticamente desde sus orígenes

Pero no todo es violencia. Algunos títulos de estrategia, herederos de *SimCity* y *Populous*, están más centrados en la gestión de ciudades o establecimientos

Bullfrog tiene unos cuantos títulos del género: *Dungeon Keeper*, *Theme Hospital*, *Theme Park*...

Habrán otros juegos que contesten a este género, como *Rollercoaster Tycoon*. En *Rollercoaster Tycoon 2* nace el meme de Mr. Bones

Otros, como la saga *Caesar*, *Knights and Merchants* o *Pharaoh*, permiten gestionar grandes naciones o imperios sin que el conflicto sea central

PC Fútbol se convertirá en un éxito de ventas, duplicando las cifras entrega tras entrega hasta *PC Fútbol 6.0*. La base de datos

detallista, cómo se van relacionando con iconos del fútbol, su expansión internacional

Mientras tanto, Maxis desarrolla un nuevo juego en el universo de *SimCity*: *SimCopter*. Un diseñador homosexual, Jacques Servin, mete ahí un *easter egg* que crea desfiles protagonizados por *himbos* como protesta por las malas condiciones de trabajo y para hacer un tributo al Día del Orgullo. Servin será despedido por esto

A quien parecían estar a punto de despedir era a Gonzo Suárez, que había estado trabajando a destajo en una *demo* de su juego de estrategia: *Commandos*. Había un problema: el “código espagueti” de Pablo Toledo, que vivía entre cafés y porros

Viajan a UK. “Tú defiende el de piratas, que *Commandos* lo defiende yo”

Todos los rechazaron... hasta que, en Eidos, entró Ian Livingstone, que se interesó por el juego. *Commandos* venció a *Corsarios* y se convertiría en un éxito de ventas, el primer juego español superventas con proyección internacional

Maxis desarrolla otro juego más dentro del universo *SimCity*; en un principio será llamado *Doll House* y parte de una premisa extraña: gestionar las vidas de personas normales. Años atrás, *Little Computer People* o *Pet Person* habían fracasado, así que los inversores no confiaban mucho en el proyecto. Electronic Arts lo acogió, aunque con algo de cautela

Otro programador homosexual metería código que permitía relaciones con el mismo género. Durante una *demo* del E3, dejó a varias IA sin *scripting* y el público vio cómo dos *sims* mujer se enamoraban y daban un apasionado beso lésbico. Esto haría que *Los Sims* llamaran la atención

Un análisis breve de *Los Sims*, cómo la gente lo ha utilizado para explorar sus propias expresiones de identidad de género y sexualidad

Pero volvamos a *Dragones y Mazmorras*, porque el rol también había seguido su curso en el videojuego, especialmente en el ordenador

A estas alturas, la división entre el rol en ordenadores y en consolas es tal que nace un género: el CRPG, que imita las partidas de rol de mesa. Varios de estos juegos – *Planescape Torment*, *Baldur's Gate*, *Fallout* – serán considerados obras maestras y algunas de las mejores historias que se han contado jamás en el videojuego

Volvamos a Blizzard, a *Justice League Task Force*. Había otro estudio, Condor, que había hecho una versión del juego para Genesis – la de Blizzard era de SNES – y Blizzard compró Condor y pusieron en marcha un proyecto de David Brevik: un juego de rol inspirado en la inmediatez de *NHL '94*, en los *roguelikes* como *Angband* e, incluso, las máquinas tragaperras. *Diablo* se convertirá en un éxito internacional y dará luz a un nuevo género: el *action RPG* o ARPG

Pero eso no era guay. Era cosa de frikis

Los 90 son una época de contracultura. Es el momento de los Juegos X, el VHS, *Reservoir Dogs*, MTV, *Beavis & Buttthead*, Kevin Smith, Rob Liefeld, Todd MacFarland, *Los Simpson*, Nirvana, *El Mundo de Wayne, Ren & Stimpy* y, sobre todo, *Explosivamente Goofy*

OK, lo retiro. Esa película es del 2000, no de los 90. Pero nos entendemos

Los estudios estaban llenos de gente joven y animada; en Pyro Studios se libraban partidas multijugador a horas intempestivas, los chicos de id Software se gastaban bromas y tenían arranques de violencia performativa y en DMA Design era habitual que te disparasen con una pistola NERF o que te gastasen alguna broma de mal gusto

También hay un perfil muy concreto: seguramente os hayáis dado cuenta, pero todos los protagonistas son hombres. Aunque hay mujeres, a nivel de comunidad, de imagen, no tienen ni la mitad del protagonismo

El caso de Donna Jackson en id Software

Lo que DMA Design también tenía era una de las mayores instalaciones de ordenadores *mainframe* de Silicon Graphics. Llegaba hasta tal punto que el Ministerio de Defensa llegó a preocuparse, pero Dave Jones lo tenía claro: él lo que quería hacer era un mundo vivo. Mike Dally diseñó una ciudad con perspectiva cenital y otro programador la habitó con dinosaurios; otro más probó a habitarla con vehículos y Dally entonces lo tuvo claro: “tenemos algo. Está de p...”

John Romero al equipo: “¡Estaría de puta madre si hiciéramos un *remake* de *Castle Wolfenstein* y lo hiciéramos en 3D!”. Qué era *Castle Wolfenstein*. Resulta que nadie tenía los derechos sobre el nombre. Todos están a bordo... menos Tom

El juego parecía muy violento y agresivo. Romero está decidido a hacerlo frenético e impactante, y le decía que volverían a Keen después

¿No será demasiado controvertido hacer algo de la Segunda Guerra Mundial? *Commandos* pasa por la misma controversia.

Esto es antes de *Medal of Honor*, de *Salvar al Soldado Ryan*

Aun con todo, Tom todavía disfrutaba; él y Romero se pasaban horas haciendo el idiota con las grabaciones de los soldados, que son suyas, pero estaba empezando a sentirse fuera

Gracias a Tom, *Wolfenstein 3D* tiene pavo asado como botiquín – un punto cómico – y hay oro y paredes ocultas para incentivar la curiosidad del jugador

Wolfenstein 3D se convirtió en un éxito del videojuego *underground*. Su presupuesto habían sido 25.000\$ y el primer cheque fue de 100.000\$

Por supuesto, todo esto tuvo su controversia, no sólo por la simbología nazi – el juego se prohibió en Alemania – sino porque había gente que se mareaba porque era acción demasiado frenética

El juego tendrá ramificaciones más allá: no sólo había *ports*, sino que licenciaron el motor y Carmack lo diseñó para que pudiese ser modificable, es decir, tener *mods*

La versión de *Wolfenstein 3D* en el Arca de Noé

Con el tiempo, sin embargo, los chicos de id querrán ir por libre y se desharán de Apogee. El nuevo modelo de negocio: distribuirían gratis el primer capítulo y el resto sería de pago

A Scott Miller no le parece tan horrible: tienen su propio plataformas – *Duke Nukem* – para sustituir a *Commander Keen* y también están teniendo éxito con otra compañía llamada Epic Megagames

Quien también tenía éxito era Trylobite Studios, de *The 7th Guest*. Decían que iba a ser mayor que Sega o Nintendo, y muchos invirtieron en el futuro del estudio. Devine y Landeros se vieron superados y con su siguiente proyecto, *The 11th Hour*, comenzaron a distanciarse y hartarse el uno del otro: Graeme quería *gore*, pero eso no le gustaba a Landeros.

El *gore* no le gusta a Tom Hall...

El equipo de id quiere un cambio de aires: van a tirar por la ciencia ficción. Inspirados por la partida de rol de Carmack, en la que luchaban contra demonios, y en *Aliens* y *Evil Dead II*, comienzan a desarrollar un nuevo FPS. Pero Tom no está tan contento. Tom quiere...

... **meter la posibilidad de ser un ladrón.** A Dave Jones no le gusta lo que está ocurriendo con *Race 'n' Chase*. Cómo la ciudad virtual se había convertido en un juego de policías... y cómo ese juego no era muy divertido (lo llamaban *Sims Driving Instructor*).

Entonces un programador crea una nueva iteración donde eres un ladrón. Al equipo le gusta esta nueva vertiente. Los hermanos Houser empiezan a tomar el control. Dave Jones, sobre todo, quería hacer una ciudad simulada

Sam Houser no ve esto como algo controvertido, sino divertido. Querían reflejar el cine de James Bond o películas como *Reservoir Dogs*, hacer un mundo abierto como el de *Elite*. Su reflejo con los chicos de id Software

Carmaggedon, donde también vas atropellando a la gente por ahí

Llegan otras ideas sobre la marcha: como el juego te hace conducir, meten radios en los coches. Dave Jones quiere que el juego dé *feedback* inmediato al jugador, así que crea un sistema de puntos y niveles de persecución. Para evitar que la policía te hostigue demasiado, meten talleres donde puedes pintar tu coche.

Curiosamente, el juego heredero de *Elite* sigue los mismos pasos que llevaron a que *Elite* fuese como fue

Para que el juego sea llamativo, Dave Jones lo ambienta en ciudades icónicas de los EE.UU. (San Francisco, Miami y Nueva York), pero cambia sus nombres: San Andreas, Vice City y Liberty City.

El juego, sin embargo, es un desastre y tiene una historia paupérrima. La gente lo juega y va por libre en vez de hacer las misiones. Aunque confían en el *gameplay*, gráficamente es pobre. Creen que será un fracaso

Cómo es desarrollar un videojuego; la mayoría son injugables hasta los últimos pasos. *Pokémon* no mete el combate multijugador hasta el final. *Diablo* en un principio iba a ir por turnos

Llega Max Clifford. Es aún más agresivo que Steve Race. Dice que se adueñen de la controversia, que se enorgullezcan. Literalmente inicia una polémica a través de un noble escocés: Lord Campbell of Croy. Todo Reino Unido pasa a conocer *Speed 'n' Chase*, que ahora tenía un nuevo nombre: *Grand Theft Auto*.

El juego sale a la venta en noviembre de 1997 y... vende bien. Se convierte, según Kushner, en “poco más que una anomalía de culto”, con más de un millón de copias vendidas en año y medio. Pero es muy polémico. A Dave Jones no le gusta la controversia. Él sólo quiere...

... **contar una historia**. El desarrollo de *DOOM*, Tom Hall escribe un GDD donde detalla mecánicas roleras y una historia muy profunda. Cómo quería que fuera el juego Tom Hall. Carmack le corta el paso: “la historia en un videojuego es como en una película porno”

Tom Hall se siente cada vez más descontento. Ya no es el director de *DOOM*, sino que Romero ha tomado su puesto. Está distanciado de él, ya no hacen tantas tonterías. Ve que nunca va a volver *Commander Keen*. Entra en una depresión.

¿Os acordáis del tal Lane Roathe que había mencionado al principio? Era amigo de Romero, pero se distanciaron después de que Roathe dijera que no creía en el PC como el futuro de los videojuegos de ordenador. La historia se repetía

El equipo trabaja en un *crunch* casi constante: 16 horas al día, siete días a la semana. Tom se echa novia y no quiere mantener ese ritmo horrible

Finalmente, Carmack le dice a Tom que debe irse. Tom en un principio está hecho pedazos, pero al salir, se da cuenta de que se siente mejor. Vuelve una última vez: “chicos, creo que esto es lo correcto”

La junta de Trylobite decide despedir a Landeros. *The 11th Hour* no ha salido bien, pero Graeme Devine decide seguir a bordo con el proyecto, casi por inercia. Landeros fundará un nuevo estudio con el que comenzará el desarrollo de su nuevo videojuego: *Tender Loving Care*

Tom es reemplazado por Sandy Petersen, cocreador de *La Llamada de Cthulhu* junto a Lynn Willis. Vuelve la marcha de la muerte.

Todos los estudios han sufrido la marcha de la muerte. En Dinamic Multimedia era frecuente que los trabajadores enfermaran. En Pyro Studios la gente trabaja de sol a sol. En DMA Design trabajan a destajo

DOOM sale y se convierte en un fenómeno que cambia los videojuegos y afianza el FPS.

Análisis breve de *DOOM* y las razones de su éxito

Con la llegada de *DOOM II*, que saldrá por primera vez en tiendas en vez de según el modelo *shareware*, id Software alcanza el éxito *mainstream*

Wolfenstein 3D era *modeable*, pero *DOOM* permite hacer modificaciones no destructivas con los WAD. Nacen las bases del *modding* moderno, entre la comunidad de *DOOM* la gente crea nuevas herramientas para facilitar aún más el *modding*

Antecedentes del *modding* en otros videojuegos. *Ms. Pac-Man* como primer *mod* oficial, los títulos de *Construction Set*

Con *DOOM* nace el *deathmatch*. Sus antecedentes: otros videojuegos permitían el juego *online*, pero no como *DOOM*.

John Romero y su hiperagresividad tóxica, el ambiente de id Software, el *gamer* rabioso, el *meme* del niño alemán

Id Software licencia el motor de *DOOM* y llega una ola de los llamados “clones de *DOOM*”: *Blood*, *Dark Forces*, *Alien Trilogy*

Tom Hall acabará haciendo otro clon de *DOOM: Rise of the Triad*

Los jugadores de Apple tienen otro clon de *DOOM: Marathon*, de un estudio llamado Bungie

Cómo nacen los géneros. También hubo un momento en que Edge hablaba sobre “clones de *Command & Conquer*”, y hace no tantos años existían los “clones de *Dark Souls*”

Gracias a *DOOM* se popularizaron algunos términos, como *deathmatch*, *frag* o *mod*

En efecto, el FPS demostrará ser un género inmensamente maleable, y en 1996, 3D Realms – antes Apogee – lanza *Duke Nukem 3D*, donde se ve que el género ya está cambiando en su relación con los escenarios y un protagonista provocador

Romero vive de los baños de masas. Ya no ve necesidad de continuar con las marchas de la muerte y se pasa todo el rato hablando con fans, jugando *DOOM* o haciendo declaraciones superlativas. Carmack comienza a ponerse nervioso

Romero se pasea por las convenciones con una camiseta donde pone “wrote it”. La gente empieza a considerarlo el rostro de id

En *DOOM II* Romero ya trabajaba mucho menos que en *DOOM*.

Romero comienza a producir *Heretic* con Raven Software

El propio equipo de id estaba tan harto de él que le convirtieron en el jefe final de *DOOM II*, pero Romero les siguió el juego

Mientras tanto, nace Rockstar Games a través de Take Two, que entonces Sam Houser consideraba “unos don nadies”. Comienza a haber un cisma y un culto a la personalidad dentro del estudio: ellos eran “los 575ers” y veían DMA Design, en Dundee como un lugar “remoto y atrasado”

Tanto en id Software como en Rockstar, se habla sobre la gente cambiando su actitud, su cuerpo, su ropa para adaptarse a la cultura de la empresa

Sam Houser lidera con el ejemplo un ritmo de trabajo demencial. Todo el mundo hace *crunch* en Rockstar y se rapan el pelo. En id Software, Carmack se definió un horario de 16.00 a 4.00, trabaja 80 horas semanales y espera la misma dedicación por parte del equipo. Comienza a ser paranoico y saca su escritorio al pasillo. En el desarrollo de *PC Fútbol*, el equipo de Gaby es menospreciado a pesar de que se matan a trabajar. Hacía falta...

... **el siguiente paso.** Carmack quiere dar el salto a la Holocubierta y comienza a desarrollar tecnología poligonal en 3D. Lo que están intentando nunca se ha hecho antes a ese nivel, y desde luego no para un FPS

La idea era crear un juego en primera persona basado en la campaña de *D&D* de Carmack: *Quake: Fight for Justice*, que tendría un mundo como el de *Ultima Underworld* o *The Elder Scrolls*, pero en un entorno 3D

Romero no está tan presente. Él confía en que, como siempre, Carmack desarrollará una tecnología genial y, entonces, ellos se pondrán en marcha para trabajar, pero Carmack no le ve iterando sobre sus creaciones. El equipo no ve que haya una visión unificada sobre qué están haciendo

Demos la vuelta a la perspectiva habitual: Romero quería no hacer *crunch*, pero *Masters of DOOM* lo plantea desde la perspectiva de Carmack. Es fácil caer en esa trampa de perspectiva

Este caos parece ser más normal de lo que cabría pensar. Hay desarrollos de videojuegos que, hasta el último momento, nadie sabe cómo van a salir. El propio Gonzo dice que nadie tenía ni idea de qué estaban haciendo – salvo, por supuesto, él

Dos nuevos miembros clave: Mike Abrash – junto a quien Carmack programa el motor de Quake – y American McGee – un diseñador de niveles

Mientras tanto, Rockstar comienza a desarrollar la secuela a *Grand Theft Auto: GTA 2*, que se inspira en *Blade Runner* y *The Warriors* para crear una ambientación futurista donde varias bandas luchan por el control de la ciudad. Los hermanos Houser se creen los jefes de todo. Dave Jones está cada vez más fuera

Pasa el tiempo y *Quake* no tiene forma. Finalmente American McGee y Sandy Petersen aceptan convertirlo en “*DOOM III*”: otro FPS con tecnología 3D. Romero se opone – y Carmack le apoya –, pero no tiene nada hecho. American sí.

Debido a la dirección de Romero, que deja que cada uno diseñe por libre, el juego tendrá una identidad muy dispar, con cada mundo poseyendo una identidad única pero inconexa del resto.

Decidieron integrarlo en la historia. De nuevo, así es como se suelen hacer las cosas

Romero recibió otro golpe: Carmack decidió que los primeros niveles de *Quake*, los de la versión gratuita – el mayor honor de los *level designer* – no serían los de Romero, sino los de Tim Willits, un chaval nuevo que había entrado en id Software a través de los mods. Romero se indigna: “¡Soy el *lead level designer!*”, pero es inútil

Carmack decide monitorizar las horas de trabajo de Romero instalando un programa en su ordenador. Ve que no está trabajando tanto como desearía. *Quake* sigue diseñándose sin un rumbo fijo

GTA 2 sale al mercado tras mucha fanfarria y con toda la arrogancia de los hermanos Houser y... va bien. No es un fracaso, pero vendió menos que *Grand Theft Auto* y las críticas decían que era muy parecido al primero. Fue una jarra de agua fría

Dave Jones está harto de ser el centro de la controversia. DMA Design iba a ser el Disney de los videojuegos. Tenía planes, pero ahora esto escapa a su control. Le llaman “abusador de ovejas” por *Tanktics*, *Grand Theft Auto* inspira una controversia que él no desea. Cuando, finalmente, Take Two compra DMA Design en septiembre de 1999 por 11 millones de dólares, David Jones abandona. Quiere fundar su propio estudio

Graeme Devine abandonó Trylobite y entró en una profunda depresión. “Esa amistad ha terminado. Me puse del lado de la junta. No me puse del lado de mi compañero. No me puse del lado de mi amigo. Y ahora me siento...”

“... **me he perdido algo?**” Carmack, decepcionado, reúne a los miembros clave de id Software y notifica a John Romero de que ya no le quieren en la empresa. Nadie le apoya. Después de *Quake*, Romero abandonará id Software y ya no recibirá nada del estudio. Llega el final de una era. Romero y Carmack intercambian una última mirada

John Romero se acerca a la puerta, pero todo el peso que cargara esta decisión se desvanece. Decide que esto va a ser el principio de algo nuevo. Recuerda todos los buenos momentos, recuerda a Tom Hall diciendo “esto es lo correcto”. Sonríe. Va a empezar una nueva vida. John Romero agarra el pomo de la puerta. Corte a negro. “Tío, lo tenemos. Nos largamos de aquí” suena de nuevo, ahora una llamada melancólica. Se corta la comunicación

INTERMISIÓN
