**CONTACTOS**

Paco Portalo – pacoportalo@gmail.com

**FRASES Y LATIGUILLOS**

**.Nimrod:** “más rápido que el pensamiento”

**.Pong:** “*deposit quarter. Ball will serve automatically. Avoid missing ball for high score*”

**.Nolan Bushnell:** “regalar las maquinillas de afeitar y luego vender las cuchillas” refiriéndose a la idea de vender la VCS; los márgenes de beneficios de crear la consola eran muy bajos, pero hacer cartuchos costaba 10$ y los vendían por 30$.

**.**Años después, **Hiroshi Yamauchi** repetirá este mantra al presentar la Famicom al mercado japonés: “no es más que una herramienta para vender *software*”

**Henk Rogers**, vendiendo *Tetris* a Nintendo para que lo incluyesen de lanzamiento con la GameBoy**:** “Bueno, si quieres que los niños pequeños compren tu máquina entonces incluye a Mario, pero si quieres que todo el mundo juegue a tu juego, mete *Tetris*”.

**.Steve Race**, su discurso completo para anuncia PlayStation: “Doscientos noventa y nueve”.

**.Eugene Jarvis:** “Los mejores juegos son sobre supervivencia: de allí nuestro instinto más fuerte, más que el de alimentarse, el del sexo o la riqueza”.

**.Scott Cohen** en *Zap! The Rise and Fall of Atari*: “Pong *no era más emocionante que el ping-pong, pero* Space Invaders *era más emocionante que los bolos, que es básicamente lo que era* Space Invaders”.

**.Richard Bartle**, hablando sobre las dos variantes que surgirían en base a *MUD*: “Es la misma diferencia que se ve entre Alicia en el País de las Maravillas y Dorothy en Oz. Alicia explora y se relaciona; Dorothy intentaba volver a casa”.

**.Simon Parkin*,*** *Muerte por Videojuego*: “No negaremos que los videojuegos sirven para evadirse, pero allá donde nos evadamos, siempre iremos con nosotros mismos… y es posible que allá nos encontremos”.

.**Gil Kitt**, tras escuchar a Nolan Bushnell decir que los videojuegos son el futuro: “No hay futuro en los videojuegos y si llega el día en que los videojuegos se impongan, me comeré mi sombrero”.

**.Steve Wozniak**, hablando sobre cómo fue ver *Breakout* hecho con BASIC en el Apple IIen su biografía *iWoz*: “fue el mayor, más devastador momento ‘eureka’ de la historia”.

**.Anuncio de Infocom** en el que se muestra un cerebro: “desatamos la tecnología de gráficos más poderosa del mundo”, refiriéndose al conflicto de las primeras aventuras gráficas sobre si mostrar gráficos o sólo usar texto.

**.Ray Kassar**, describiendo a Fortune cómo son los diseñadores de Atari: unos “*high-strung prima donnas*”, unas “*prima donnas* nerviosas”.

**.Commodore**, anunciando el VIC-20: “¿Por qué comprar sólo un videojuego?”

**.Dani Bunten Berry**, creador de *M.U.L.E.*, hablando en GDC 1990 sobre las bondades y necesidad de más juegos multijugador: “Nadie ha dicho en su lecho de muerte: ‘Ojalá hubiera pasado más tiempo a solas con mi ordenador’”.

**.Ralph Baer** describiendo a Nolan Bushnell: “es un mierdas. Un auténtico hijo de puta”.

**.Ken Williams**, promocionando en los años 80 las bondades de trabajar en Sierra: “Esto es como la fiebre del oro. Será mejor que vengas y te unas a nosotros. Tú también podrías ser un millonario”.

**.Mike Morhaime** hablando con **Allen Adham** sobre fundar una compañía de videojuegos (Blizzard): “¿Qué sabemos sobre videojuegos?” “Nada, pero podemos aprender a base de hacer ¿Qué podemos perder? Somos jóvenes”.

**.Mike Morhaime**, sobre por qué no hacía falta trasfondo en el primer *Warcraft*: “No piensas en la historia de Sonic el Erizo o por qué recoge anillos dorados. Sólo quieres correr por ahí”.

**ÉPOCAS**

Los años 90 son una época de desencanto y oscuridad en general. En el videojuego, es el momento en que el público, que empieza a crecer, quiere alejarse de la idea del videojuego como producto infantil. Quieren tener sexo, consumir drogas, quieren ser *cool*. Es la obsesión de Rockstar, pero ellos no se dieron cuenta de que id Software ya lo estaba haciendo un lustro antes.

La ola *casual* de mediados de los 2000: Wii, iPhone, *Guitar Hero*, *SingStar*, *EyeToy*. El videojuego empieza a abrirse a un nuevo público que no lo ha tocado en décadas.

La muerte de los arcades. Dónde había arcades en mi barrio; ya ninguno de esos lugares prevalece. La gente prefiere jugar en su casa

La importancia de la plataforma; al principio era radicalmente distinto (véase las diferencias entre *Tempest* o *Pacman* en la Atari 2600 y el arcade). Ahora es más sutil, pero los controles siguen importando mucho (como demuestra *Diablo III*, que fue rediseñado para la versión de consolas).

En 2011 la Corte Suprema de los EE. UU. reconoció el videojuego como una forma artística protegida por la primera enmienda

**CONCEPTOS**

*Once Upon a Time in America* y la escena del maletín/*Nongünz* y disparar con R1. El videojuego también es un medio expresivo.

El videojuego, en general, nace del riesgo y enfrentarse a lo improbable. El propio medio nació gracias a la insistencia de Baer por enfrentarse a las compañías que no mostraban interés por un mercado sin probar: el de los juegos de televisión.

Curiosamente, ya desde el principio había otra tendencia que no ha cambiado: si algo funciona, sigue. Bushnell repitió *Pong* tantas veces como sus competidores, mientras que era Baer el que buscaba la innovación ya desde la propia Odyssey.

En cierto sentido es poético que Alamogordo, el lugar donde se probó la bomba atómica por primera vez, fuera también donde se enterró *E.T.* como señal definitiva de la crisis del videojuego.

La innovación y creación ha sido muchas veces impulsada por lo independiente. *DOOM* era *indie*, *Populous* era de una pequeña compañía, Activision nació como un grupo de rebeldes, *Prince of Persia* y *Karateka* fueron proyectos que desarrolló Jordan Mechner a solas, la escena europea se vio definida por lo indie y la naturaleza abierta del PC, *GTA* empezó siendo de una pequeña compañía llamada DMA Design. En ese sentido, vivimos el segundo *boom* independiente, aunque por la naturaleza de internet este es mayor.

El videojuego siempre ha sido político y, si no eres capaz de verlo, seguramente sea porque alude a la política con la que estás conforme. El ejemplo sería Nintendo y la controversia que hubo durante los años 90 en EE. UU. con Japón.

En su despedida en el DICE, Lowenstein acusó a la industria de cobarde, de tirar la piedra y esconder la mano, de no querer implicarse a nivel político con sus videojuegos. Esto ocurrió en un entorno post-*hot coffee*. Los videojuegos como *GTA* iban de transgresores, pero en realidad no son más que niños que quieren hacerse los rebeldes ¿qué consiguen, qué cambio político hay?

Las limitaciones siempre han definido al medio. Los primeros videojuegos eran multijugador porque no había otra cosa que hacer. No había IA. Por eso *Space Invaders* o títulos como *Breakout* que sólo exigían un desarrollo mínimo para o bien atar al mundo a un sistema de físicas o plantear un enemigo que se basaba en los números y no la maniobra.

Nolan Bushnell y Ralph Baer eran enemigos, pero en cierta medida se ayudaron, ya que sin el éxito de Atari, por admisión del propio Baer, Odyssey seguramente habría vendido poco, y de no ser por la invención de Baer, Bushnell no habría tenido nada que inventar.

Desde Taito pensaban que, a pesar del éxito de *Space Invaders*, este era un concepto demasiado extraño para tener éxito en los EE. UU., donde los juegos populares eran de deporte, conducción o guerra.

El tiempo es cíclico: en 1977 Bushnell abrió Chuck E. Cheese y estaban los arcades, mientras que hoy día los arcades han muerto y sólo sobreviven lugares como Meltdown o Elite Gaming, bares *gaming* que son más zonas comunes y variaciones del cibercafé.

Miyamoto quería que *Donkey Kong* se llamase “gorila cabezota” en inglés pero, como es obvio, no sabía mucho del idioma. Es normal hoy en día que haya muchos videojuegos con nombres estúpidos.

Los *mods* llevan existiendo desde que el tiempo es tiempo. Curran y Macrae, quienes luego harían *Ms. Pac-Man*, empezaron haciendo un *mod* de *Missile Command* con placas PAL: placas que se ensamblaban a los circuitos para modificarlos. Según cómo se mire, ambas modificaciones podrían ser o bien mods o, literalmente, parches.

Resulta curioso que Electronic Arts y Activision nacieran ambos con objetivos muy parecidos y hoy en día hayan traicionado por completo sus ideales en pos del capitalismo.

*Spacewar* incluía un manual de instrucciones, ya que el juego tenía muchos controles y opciones. En parte debido a eso fracasó. Dos décadas después *The Legend of Zelda* llegó no sólo con un libreto de instrucciones con el que resolver muchas dudas, sino con un teléfono de atención al cliente que permitiría resolver cualquier duda. Según Minoru Arakawa:

*Lanzamos al mercado* The Legend of Zelda *el 27 de junio de 1987. Y de pronto aquél teléfono empezó a sonar. Contratamos a cuatro personas para responder a las llamadas y no tenían tiempo para nada así que incrementamos los empleados a cinco, luego a 10, 20, 40, 50 y acabaron por ser 200.*

Los secretos siempre han fascinado en el videojuego. Los secretos hicieron atractivo el huevo de pascua de *Adventure*, los secretos hicieron interesantes los movimientos ocultos de *Street Fighter II* y Boon y Tobias diseñaron los *fatalities* pensando en movimientos secretos que pocos conocerían y servirían para pavonearse delante de los demás.

En cierta medida, es gracioso que el anuncio del precio fuera al mismo tiempo lo que hiciera que PlayStation tuviera éxito y que PlayStation 3 fuera el hazmerreír: algo tan simple como anunciar una cifra ha cambiado de significado.

Algunos llamaron a la PlayStation 2 el “caballo de Troya de Sony”, ya que no sólo era una consola a buen precio, sino que podía navegar por internet y reproducir películas y música. Es por ello que Teiyu Goto diseñó la consola bajo una mentalidad de VHS o un reproductor estéreo en vez del habitual diseño estrambótico de las consolas pasadas.

La mentalidad que dio luz a *Spacewar*, el “lo hago porque quiero y puedo” luego se llevaría a cosas como la escena del *mod* o la demostración tecnológica de Carmack con *Copyright Infringment*.

El primer juego de guerra de mesa es *Kriegsspiel*, un juego del s. XVIII creado para el ejército prusiano. Tras ganar la Guerra de las Seis Semanas contra Austria en 1866 y vencer a Francia en la Guerra Franco-Prusiana de 1870, el país agradeció su victoria a *Kriegsspiel*. Tras su adopción por otros países, Japón atribuyó su victoria de la guerra Ruso-Japonesa de 1905 a *Kriegsspiel*.

Tras la crisis del videojuego del 83, los arcades intentaron sobrevivir centrándose en que tenían mejores gráficos y sonido que las consolas, y además podían ofrecer experiencias físicas, como sentarte en un coche para conducir. Ahí dieron marcha atrás y se fijaron de dónde habían venido.

Hoy en día el juego online lo es todo, pero hubo un tiempo en el que nadie estaba dispuesto a invertir en él. Según Starr Long, quien concibió la idea de un *Ultima* a través de internet, el proceso de *pitch* a EA fue así:

*Puesto que no había habido un juego* online *de éxito, las proyecciones de ventas eran básicamente cero. Nos llevó mucho tiempo hasta que logramos convencer a Electronic Arts que nos diera algo de dinero para hacer un prototipo, y eso fueron 250.000 $. Ya estábamos en una época en la que los videojuegos costaban muchos millones, así que eso era inútil o casi inútil*.

Durante una época, sobre todo a principios de los 2000, el coste de desarrollar videojuegos era tan alto que sólo unos pocos equipos, los que estaban a cargo de los grandes estudios, podían desarrollar títulos realmente ambiciosos. Eso no significa que no hubiera buenos años (2004 y 2005 tuvieron juegos excelentes), pero ahí hubo una heterogeneización y la mayoría de ideas experimentales en grandes producciones murieron.

**TEORÍA**

Las limitaciones del medio y cómo el medio ha ido jugando con ellas. *Adventure* en su versión original y cómo la de Atari se adaptó y, de paso, creó toda una nueva forma de hacer videojuegos que influiría desde a *Zelda* hasta a las rutas oscuras de *Pokémon*.

Jesper Juul en [*The Pure Game*](https://www.youtube.com/watch?v=NwAuHhpbgfY) habla sobre los inicios del videojuego experimental/artístico, que rechazaba la esencia del videojuego.

*Fallout Shelter* y *This War of Mine* vienen a ser casi lo mismo, pero van a cosas radicalmente distintas.

El distanciamento ludonarrativo: en *Kingdom Come* hay una escena en la que buscas los cadáveres de tus padres entre los restos del pueblo. Te mueves bajo la lluvia entre cadáveres, pero esos cadáveres están llenos de comida, y hasta ahora se ha entendido que la comida es un bien escaso, así que por instinto te detienes a saquearlos casi todos a pesar de que no va nada con el tono de la escena.

La importancia de algo tan simple como la cámara. *Tempest*, por admisión del propio Dave Theurer, nació bajo la premisa de hacer un “*Space Invaders* en primera persona”.

*Super Mario 64* se basa por completo en la kinestética. Tal y como dice Miyamoto:

*Una de las características particulares de* Super Mario 64 *fue que queríamos hacer una montaña de nieve enorme, grande de verdad. Eso llegó primero, y luego ya empezamos a preguntarnos entre nosotros cómo usar esa montaña.*

*Fue más o menos como si construyéramos un parque de atracciones. Primero buscamos el terreno, compramos la montaña y luego pensamos en formas interesantes de implementar ideas con ella.*

La arquitectura del sistema en el que se programa es crucial. Tal y como dice Keiji Inafune sobre PlayStation 2:

*Hasta la fecha, debido a las limitaciones del* hardware*, cuando preguntaba a un programador si podía hacer algo, su respuesta solía ser que no. Pero con PS2 [los programadores] me dicen: “sí, tal vez, pero vamos a tardar mucho”. ¿Cuánto? No lo saben.*

Shinji Mikami:

*Sony nos proporcionó una librería muy extensa para trabajar con PlayStation que nos facilitaba mucho la labor, pero con PlayStation 2 no tuvimos esa librería. Tuvimos que crearla nosotros mismos, lo que dio lugar a muchos problemas, ya que había muchas maneras de conseguir los mismos efectos.*

Incluso si es una simulación sistémica como *Los Sims*, el jugador tiene que poder hacer algo. Los videojuegos pueden ser mucho más eficientes de lo que son, podrían ser perfectos, pero hay que abrirlos a los fallos. Como decía Will Wright:

*Tuvimos que atontarles porque se les daba tan bien cubrir sus necesidades que los jugadores no tenían motivo para interactuar con el juego, así que terminamos haciéndoles estúpidos para que el jugador tuviera un papel*.

*Bejeweled*, de base, parecería que rompe varios principios del videojuego porque hay mucho azar, pero según uno de sus creadores, Jason Kapalka, esto no es más que cosa del hábito:

*Una de las cosas poco habituales sobre* Bejeweled *es que sobre todo se basa en la suerte, pero no pasa nada con los juegos basados en la suerte. Es sólo que han tenido poca representación en los videojuegos porque nacieron en los arcades.*

*Los videojuegos han sido principalmente basados en la habilidad, y buena parte de eso se debe a sus orígenes en el arcade. Todos ponen a prueba tu habilidad para dominar el juego y mejorar en él. Eso está bien, pero lo cierto es que en el terreno de juegos que juegan y han jugado los humanos desde que el tiempo es tiempo hay más juegos de suerte que de habilidad.*