

¿OTRA PARTIDA?

LOS VIDEOJUEGOS CUMPLEN 50 AÑOS Y EL MÍTICO TETRIS, 25. HOY PADRES E HIJOS SE REPARTEN EL TIEMPO FRENTE A LA CONSOLA

TEXTO JANO REMESAL

Hace medio siglo las visitas al neoyorquino Laboratorio Nacional de Brookhaven debían de ser bastante aburridas. William Higinbotham, trabajador del centro y uno de los padres de la bomba atómica, tomó cartas en el asunto creando un rudimentario osciloscopio en un par de horas. Ayudándose de unos mandos analógicos, consiguió convertirlo en una aplicación de ordenador que simulaba un partido de tenis para dos jugadores. Se necesitaba mucha imaginación para ver algo parecido a una raqueta en aquella pantalla, pero había nacido el entretenimiento electrónico. La novedosa ciencia informática dejaba de ser árida, indescifrable y alejada de la sociedad para dar paso a tardes de diversión frente a un ordenador. Pero Higinbotham cometió un error: se le olvidó patentar un invento que 50 años después ha revolucionado el mundo del ocio. La industria del videojuego genera hoy más de 1.500 millones de euros al año sólo en España. Factura más que el cine y la música juntos y está

presente en el 85% de los hogares con niños... aunque no sólo juegan ellos. La adicción hecha bloques, el Tetris, mostró al mundo hace ya 25 años que la edad no es obstáculo para divertirse con un mando en la mano.

Tennis for two tiene el honor de ser el primer videojuego de la historia y la Magnavox Odyssey el de ser la primera máquina creada exclusivamente para jugar. Salió a la venta en 1972 al precio de 90 dólares y vendió 100.000 copias en su primer año de vida. Una cifra sorprendente pero muy lejos de los 25 millones de Playstation 3 que Sony ha colocado ya en todo el mundo. Entre ambos aparatos, siete generaciones de videoconsolas han ido consiguiendo el más difícil todavía: lejos quedan las Atari que parecían una computadora de la NASA y apenas permitían interactividad, las cintas de cassette de la Spectrum, soplar el cartucho de la Master System para que el polvo no impidiera *echar unas partidas*, la revolucionaria diversión portátil de la Game Boy o los increíbles 16 bits de la Neo Geo y la Super NES, allá por los primeros años 90. El nuevo

FOTO: DENNIS HALLINAN



1980. Idílica imagen de dos niños jugando a la Atari 2600, lejos de las calles. El artilugio creado por Nolan Bushnell inauguraba un nuevo concepto de ocio infantil.



1972 Magnavox Odyssey



1972 Sears Tele Games



1977 Atari 2600



1982 Commodore 64



1982 Spectrum ZX



1983 NES



1984 Amstrad CPC464



1985 Master system



1988 Sega Genesis



1989 Game Boy



1994 Play Station I



1996 Nintendo 64

LARA CROFT. La heroína de la saga *Tomb Raider*, ocupa el puesto número 12 del ranking.



► siglo supuso un impulso de sofisticación en el mundo del videojuego. El mercado infantil debía seguir siendo el protagonista, pero la Sony PlayStation 2 y la entrada de Microsoft en el mercado con su Xbox requerían ampliar horizontes. La popular firma Sega se quedó atrás. Decidió dejar el desarrollo de nuevas consolas tras los fracasos consecutivos de la Saturn y la Dreamcast y abandonó a Nintendo como la única marca romántica en el panorama virtual.

Muy atrás quedan los inocentes juegos del boom de los ochenta, con sus comecocos, marcianitos y rompecabezas.

La primera industria del videojuego se basaba en colores contrastados para captar la atención de los menores de edad, la música machacona reinante en las salas de máquinas recreativas y una dinámica muy sencilla, basada en un mando con apenas dos botones. Hoy, los videojuegos crean una *entente cordial* de la que se benefician padres e hijos: por un lado, los adultos acortan la brecha tecnológica que inevitablemente existe entre ambas generaciones; y por otro, el niño comprueba orgulloso que por fin supera en algo a su padre. La mejor adaptación del hijo a la máquina lo convierte en maestro, pero muchos

detalles del juego quedan fuera de su alcance y es ahí donde lo adultos deben asumir su rol, explicando porqués y resolviendo dudas. Los padres juegan un papel decisivo a la hora de coger el joystick. Por extraño que parezca, se debe elegir videojuego mirando la contraportada. Ahí se encuentra la calificación PEGI (Información de Juegos Europea en sus siglas en inglés). Se trata de un sistema de autorregulación voluntario utilizado ya en 29 países. Se divide en dos tipos de información: edad mínima recomendada (desde +3 hasta +18) e información sobre su contenido (lenguaje soez, violencia, etc). Lo el-

bora el Instituto Holandés de Clasificación Audiovisual a partir de la información ofrecida por los fabricantes y el testeo de los videojuegos.

USO O ABUSO

Con la elección ya en casa, todo es cuestión de control. "Por supuesto que es muy negativo que un niño pase 12 horas delante de la videoconsola, pero también es negativo que pase tanto tiempo haciendo cualquier otra cosa", afirma Miguel Vallejo, coautor de *Mundo Pixel* (Editorial Tébar), quizá el primer intento editorial serio de llevar los videojuegos a las librerías españolas.

► Pero la evolución por edades fue más allá. 1984 fue la fecha clave para que los padres pasaran de simples guías a protagonistas de la historia. El científico ruso Alexei Pajitnov empezó a juntar *tetrominós* en la pantalla de su ordenador, le dio formas lógicas y creó una secuencia tan sencilla como adictiva. No tenía niveles, ni puntuación, ni siquiera colores, pero no pudo dejar de jugar durante horas. Un cuarto de siglo después sigue vendiendo licencias del incombustible Tetris, el primer videojuego al que los adultos jugaron sin ruborizarse. Seguir pensando que los juegos de ordenador son exclusivamente para niños es una

LOS MEJORES VIDEOJUEGOS

Las listas pueden ser democráticas, pero no suelen dejar satisfecho a nadie. La clasificación de 'Los 50 mejores videojuegos de la historia', que presenta el *Libro Guinness de los Récords 2009*, mantiene al *Super Mario Kart* (lanzado en 1992) en primera posición, con el mítico *Tetris* (1984) y el actual *Grand Theft Auto* (acaba de ser presentada su última edición) completando el podio. En la tabla se mezclan representantes del ayer como *Bomberman* (1983) o *Street Fighter* (1987) con novedades como *Wii Sports* (2006) o *Pokémon* (1996). Cada título lleva adosada una explicación sobre por qué se merece la posición que ocupa, basada en cifras, anécdotas y estadísticas. Sin embargo, la coronación como



rey virtual a la versión motorizada de *Mario Bros* (en la foto), unida a la ausencia de clásicos del calibre de *Doom*, *Pac-Man* o *Space Invaders*, ha levantado tanta polémica como probablemente se pretendía. Pero la repercusión de los juegos de ordenador es tanta, que incluso hay una edición especial del *Libro Guinness de los Récords* dedicada en exclusiva a los videojuegos (en España lo publica Planeta). ¿Cuánto es posible aguantar delante de la pantalla? ¿Quién fue el primer personaje femenino que apareció en una consola? ¿Qué juegos fueron prohibidos? Hay quien se ha encargado de investigarlo.



NINTENDO WII. Ha logrado que mucha gente que nunca había cogido un pad empiece a hacer ejercicio, boxear o cantar en un karaoke... en familia.

más sutil. No es lo mismo vender un *Brain Training* que un *Ejercicios y multiplicaciones 2.0*".

Además, los juegos digitales crean sinergias positivas con otras industrias: "Los títulos musicales como *Guitar Hero* o *Rock Band* permiten que la gente vuelva a pagar por la música gracias a la posibilidad de descargar canciones a la carta para este tipo de juegos. Incluso salen ediciones dedicadas en exclusiva a grupos concretos, y hay bandas que publican sus discos en versión videojuego", afirma Miguel Vallejo. Pese a que, Metallica o Ozzy Osbourne se han subido ya al carro virtual. "Todo esto provoca un cambio de mentalidad. Ya no se vende el mundillo como esa afición para raritos con problemas sociales que crea psicópatas y autistas, como se hacía en los 90. Ahora la industria es capaz de hacer juegos para todos los gustos.", opinan desde *Mundo Pixel*.

Pero este boom del juego virtual no parece acabar de cuajar en el

ámbito empresarial español a pesar de ser el país europeo que más ocio electrónico consume, sólo por detrás del Reino Unido. Gonzalo Suárez, *Gonzo* es el creador de la saga *Commandos* (1998-2001), el título más exitoso desarrollado nunca en España. Se coló en la lista de más vendidos del mundo, pero "no supimos reclamarlo como patrimonio propio", comenta. "España es una potencia creativa, hay una quincena de programadores de gran calidad, pero el panorama de producción es muy escaso a pesar de que el consumo sigue creciendo".

VIVIR JUGANDO

A muchos jóvenes les gustaría dar el paso definitivo, y hacer de su afición una forma de vida. ¿Cómo entrar en este mundo? Lo normal es empezar como *tester*: gente que se encarga de probar el juego para arreglar errores y para que los diseñadores vayan puliendo el guión. El siguiente paso es el más codiciado: convertirse en vide-



2005 Nintendo DS



2005 Xbox 360



2006 PlayStation 3

ojugador profesional. "Empiezan a darse casos puntuales, aunque no deja de ser algo puramente anecdótico", se lamenta Gonzo. Hay bastantes competiciones *on-line* con jugosos premios en metálico. En países como Corea del Sur las competiciones del juego de estrategia *Starcraft* se retransmiten en televisión, y hay una competición llamada World Cyber Games (www.wcg.com) a la que se le ha colgado la etiqueta de *las olimpiadas del videojuego*. En la última final, celebrada el año pasado en San Francisco, participó gente de 73 países y se repartieron cientos de miles de dólares en premios.

Gonzo Suárez siempre fue un autodidacta abriéndose paso hacia lo desconocido. Desde los tiempos de *Goody* (1987) o *Sol Negro* (1988), sus primeras creaciones para Spectrum, todo fue experimentar. "El elemento esencial en este mundo es socializar, conocer gente dentro. A partir de ahí, necesitas suerte y una gran idea". El delicado momento de la creación virtual en nuestro país se resume en un dato: el programador más exitoso de la historia del videojuego español lleva cuatro años intentando sacar a la luz su último proyecto, *Lord of creatures*. "Desgraciadamente, la velo-

cidad de desarrollo de esta industria es mucho más rápida que la velocidad de desarrollo de la propia sociedad. Y así es difícil convencer a la gente", sentencia Gonzo.

Quizá esto cambie en los próximos años, tras la recientemente aprobada Ley del Videojuego, que sitúa al entretenimiento virtual dentro de la industria cultural, pudiendo recibir las mismas subvenciones que el cine o la música. Quizá algún día veamos a Mario Bros abandonando su querida Italia para dar saltos por el Raval o al mítico mensaje de *Game Over* por fin traducido como: Fin del juego. **COM**



1998 Dreamcast (tarjeta de memoria)

► idea equivocada. La edad media del videojugador supera ampliamente la mayoría de edad y en 2007 "el regalo predilecto de los españoles en el día del padre y de la madre fue una consola o un videojuego", según el Anuario de la Asociación Española de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento (ISFE). La revolución definitiva llegó con el videojuego de destreza mental *Brain Training*.

"Lo que ha hecho Nintendo ampliando el mercado a los jugadores que nunca habían cogido un mando es increíble. Y en el fondo no ha sido una decisión tan arriesgada: hay mucha gente que no se acercaba a los videojuegos por su temática o por ser demasiado complicados, pero es un mercado que siempre ha estado ahí. ¿O no nos acordamos de los mayores jugando al Tetris? La diferencia es que ahora se piensa en ese nicho de mercado sin tapujos", matiza Miguel Vallejo. "También la estrategia de *marketing* ha cambiado, es mucho



2001 Game Cube



2003 Nokia N-Gage



2004 PSP