

**VIDEOJUEGOS DEL TERCER MUNDO**

**DIEGO ALEJANDRO VALDERRAMA LANCHEROS**

**PONTIFICIA UNIVERSIDAD JAVERIANA  
FACULTAD DE COMUNICACIÓN Y LENGUAJE  
COMUNICACIÓN SOCIAL  
2012**

## CONTENIDO

### VIDEOJUEGOS DEL TERCER MUNDO

INTRODUCCIÓN.....	9
1. Panorama histórico del videojuego.....	10
1.1 Antecedentes.....	10
1.2 Primeros pasos.....	11
1.3 Juegos de guerra.....	12
1.4 Máquinas inteligentes.....	14
1.5 Nacimiento del arcade.....	17
1.6 Los videojuegos invaden la televisión.....	19
2. Consolidación de la industria.....	24
2.1 El imperio Atari.....	24
2.2 El contraataque japonés.....	26
2.3 La crisis del videojuego.....	31
2.4 La era Nintendo.....	33
2.5 La maduración de los videojuegos.....	38
2.6 La era 3D.....	48
2.7 La guerra de las Consolas.....	53
2.8 La multifuncionalidad de las videoconsolas.....	61
2.9 La era del realismo virtual.....	63
2.10 Fenómenos de Internet.....	65
3. El videojuego en Colombia.....	67
4. Videojuegos del tercer mundo.....	71
Conclusiones.....	77

### **Artículo 23**

“La universidad no se hace responsable por los conceptos emitidos por los alumnos en sus trabajos de grado, sólo velará porque no se publique nada contrario al dogma y la moral católicos y porque el trabajo no contenga ataques y polémicas puramente personales, antes bien, se vean en ellas, el anhelo de buscar la verdad y la justicia”

## INTRODUCCIÓN

El presente documento escrito compila información sobre las diferentes versiones de los orígenes de los videojuegos para dar un panorama general de la historia de estos, el impacto y la industria mundial. Los fenómenos locales, en ocasiones resultan interesantes por el desempeño de un mercado y un comportamiento mundial en una economía que probablemente no esté preparada para ello, dando giros impredecibles que hacen interesante su proceder. En el caso Colombiano se centrará la segunda parte del documento escrito y el documental que vendrá más adelante.

Es necesario dar un panorama global para comprender el comportamiento local de un fenómeno de comunicación masiva. El caso de los videojuegos se combinará con otros medios como el cine, la televisión e incluso la literatura que aportaran y serán espacios en los que se comparte un personaje, historia o algunos elementos. La comparación de las diferentes maneras de juego y sus modalidades que difieren en muchos aspectos entre Colombia y los países desarrollados que fueron pioneros en la industria del videojuego se revelará a través de la historia mundial e historia local de este entretenimiento. Por eso es necesario comprender el entorno, mercado e impacto sobre el individuo en el que nació el videojuego y ver cómo mutó de ciertas maneras en Colombia.

# CAPÍTULO I

## **Panorama histórico del videojuego.**

### **1. Antecedentes**

Desde el principio de los tiempos, diferentes sociedades han tratado de inventar un medio de entretenimiento que mantuviera alegre a la gran mayoría de su población. La historia del entretenimiento se podría decir que inicia aproximadamente en el siglo V a. C., cuando se representaban las tragedias y comedias griegas en el anfiteatro griego, obras de teatro escritas por diferentes autores de la época, entre ellos Sófocles, Eurípides y Aristófanes, entre otros.

Los antiguos griegos por otra parte, inventaron uno de los eventos de entretenimiento masivo más importantes que existen hasta hoy en día. En el año 776 a. C. se dio inicio a la competencia deportiva más antigua del mundo. En la ciudad de Olimpia, se celebraron por primera vez las olimpiadas, diferentes eventos deportivos donde los hombres libres de Grecia competían por el honor y por una rama de olivo que los catalogara como los mejores atletas del país. El pueblo griego se reunía cada 4 años alrededor de estas fiestas que duraban de junio a agosto. Durante este tiempo, se declaraba una fiesta nacional de unión interhelénica, puesto que la gente se reunía de todos los estados de este imperio. Otro imperio, en este caso el romano, tenía una idea parecida, solo que un poco más sangrienta. Unos guerreros llamados gladiadores se enfrentaban a muerte en el coliseo romano. Este anfiteatro, construido en el siglo I, poseía lugar para más de 50.000 espectadores entre ellos el emperador, el senado y el pueblo que se juntaba para observar uno de los eventos más violentos de todos los tiempos. El coliseo romano era un método de entretenimiento utilizado por los césares para mantener feliz a su pueblo, que al verse rodeado de pan y de circo, lograba tener un mayor acercamiento a su emperador.

Estos son solo algunos ejemplos, de los más significativos de la historia occidental, ya que de éstos surgieron otros medios de entretenimiento como otros eventos deportivos, el teatro moderno, la radio, el cine y la televisión, que hoy en día tienen un alcance casi global y reúnen al mundo en torno al entretenimiento.

Pero el entretenimiento no siempre ha sido masivo, existen casos tan antiguos como el del anfiteatro griego, donde se generaba una competencia entre dos jugadores y se les mantenía entretenidos. Este es el caso del *Backgammon*, el primer juego de mesa de la historia, en el que dos jugadores debían cruzar sus quince fichas por todo el tablero, hasta retirarlos del mismo. Se cree que este juego fue inventado en el antiguo Egipto o en Mesopotamia.

Miles de años después, más específicamente en 1310 en España, fueron prohibidos los juegos de naipes. Este es el primer conocimiento histórico que se tiene sobre ese medio de entretenimiento. De su origen no se conoce mucho, aunque se sabe que fue inventado en Europa occidental entre en siglo XV o XVI. El naipе se permitió años después reunir a varias personas en juegos como el Bridge, la Canasta y el Póker, entre otros, o simplemente consistía en un modo de entretenimiento individual, donde el jugador podía divertirse en cientos de variaciones de juegos en solitario.

Otro de los ejemplos de entretenimiento individual, fue el que más fuerza le dio a los primeros inventores de los videojuegos. En el siglo XIX en los Estados Unidos, se le hicieron algunos cambios específicos a un juego inventado en Francia siglos antes. Al cambiar unos topes de maderas por unas puntillas metálicas, se le dio el nombre de *Pinball* a una caja de madera inclinada, donde el jugador debía evitar que una bola cayera en la parte inferior en la caja, moviendo dos palancas que empujarían la bola una y otra vez hacia la parte superior. Este juego se convirtió en uno de los pasatiempos favoritos de muchos jóvenes norteamericanos que encontraron una manera económica y divertida de entretenerse en cafeterías, bares y en el mismo hogar.

## 1.2 Los primeros pasos

Los videojuegos, en muchas ocasiones, son vistos de una manera ingenua y sobre todo como algo sin importancia. Hay muchas cosas detrás de estos alucinantes, ficticios y reales mundos que nos presentan los videojuegos, complejos códigos

binarios, extraordinarios circuitos, diminutos y gigantes dispositivos, imaginación, guiones, libretos, argumentos, puesta en escena, arte y demás. Muchas disciplinas y ciencias convergen en la creación de un videojuego, sus avances han condicionado la vida de muchos, y no sólo a jóvenes y jugadores. Más de una generación se ha criado bajo el entretenimiento o la herramienta del videojuego.

### 1.3 Juegos de guerra

Generalmente no se incluyen a los simuladores de vuelo en la historia del videojuego, pues en principio fueron hechos para que los aviadores se familiarizaran con las condiciones de vuelo. El norteamericano y pionero en aviación Edwin Link patentó en 1929 un prototipo mecánico llamado *Link Trainer* o *Blue Box* que consistía de válvulas y palancas para responder a las acciones que hiciera el piloto practicante.

La máquina en un comienzo sólo simulaba movimientos y sensaciones de vuelo y fue hasta 1934 cuando la fuerza aérea de los Estados Unidos compró seis. Los modelos posteriores como el *Pilots Trainer* y el *ANT-18 (Army Navy Travel modelo 18)* eran versiones más evolucionadas del *Link Trainer* que constaban de dos partes, un compartimiento donde estaba la silla del piloto, una completa cabina de vuelo con todas las palancas y botones que tenía la cabina de avión, partes electromecánicas que podían simular giros de 360°, vibraciones, sensaciones más reales de vuelo. La segunda parte contenía al instructor y un mapa que simulaba la trayectoria del avión y la manera en la que avanzaba; las dos cabinas o partes tenían dispositivos que comunicaban al entrenador con el inexperto piloto. Éste simulador entrenó a más de 500 mil soldados estadounidenses que aún siguen con vida. El simulador no sólo se usó en Norteamérica, llegó hasta Canadá, Australia, la URSS, Pakistán, Japón, Alemania, Reino Unido e Israel, participando en el entrenamiento de soldados que se batieron durante la Segunda y Primera Guerra Mundial. Se hicieron varias réplicas y copias del *Link Trainer*, pero este era el más famoso. El uso de éste simulador fue más que todo para entrenar pilotos de aviones de combate.

(Robertson Museum and Science Center, Binghamton, New York. The Link Flight Trainer. 2000.)

La compañía Curtiss-Wright, que para la Segunda Guerra Mundial era el mayor fabricante de aviones en Estados Unidos dio el siguiente paso en simulación para la vía comercial. Desde 1929 la compañía fabricaba aviones, válvulas y hélices para la industria militar, comercial y privada; en 1948 diseñó un simulador para la aerolínea Stratocruiser de Pan American, siendo pioneros de éstos dispositivos para entrenar pilotos comerciales. Este primitivo simulador aún no contaba con vistas exteriores ni simulaban los movimientos, fue hasta finales de la década de los 50 cuando éstas incluyeron monitores que tenían un área muy limitada de simulación, generalmente a los alrededores del aeropuerto.

A pesar de la gran utilidad de estos simuladores de vuelo, por la similitud de las cabinas y las palancas, no incluían computadoras, se enfocaban más hacia una verdadera sensación de vuelo para el piloto que a una resolución de problemas y probabilidades. Los ejes con los que estaban diseñados hacían que el simulador diera movimientos horizontales, verticales y algunos angulares y los llamaron simuladores físicos para que así el piloto se familiarizara con la cabina y los posibles movimientos en el vuelo.

Todos estos antecedentes empezaron a tomar fuerza en la cabeza de dos personajes que se convirtieron en los padres de los videojuegos. En el año de 1947, la idea del videojuego fue concebida y patentada por Thomas T. Goldsmith Jr. y Estle Ray Mann. Estos personajes intentaron recrear un lanzamiento de misiles basado en los radares de la Segunda Guerra Mundial. El juego se caracterizaba por el cálculo que debía hacer el jugador para la parábola del misil por medio de un comando de velocidad y de curva, para así darle al objetivo indicado. Hoy en día no se considera a este experimento como un verdadero videojuego, ya que no utilizaba movimientos de video en una pantalla de televisión o monitor.

Las primeras computadoras destinadas a la simulación eran las mismas que resolvían ecuaciones y operaciones matemáticas y sólo fueron incluidas en los

simuladores de las aerolíneas para 1977. No todos los simuladores eran para vuelo, durante la Segunda Guerra Mundial, los matemáticos astro-húngaros John Von Neumann y Stanislaw Ulam, estaban en el difícil reto de predecir el comportamiento de los neutrones, los experimentos de prueba y error resultaban muy caros y desarrollaron un método llamado "método de Montecarlo que utiliza números aleatorios y distribuciones de probabilidad. Aunque no es algo empleado en un dispositivo en electrónico o mecánico, se les atribuye a éstos dos el origen de la simulación. (Facultat d'Informàtica de Barcelona. Universitat Politècnica de Catalunya. Simulación. Consultado: 3 de Abril de 2013)

Durante la guerra fría, el uso de simuladores fue mucho más común, estos ya eran utilizados en computadoras y nuevamente fue para fines militares como movimiento de satélites y misiles dirigidos. La computadora resolvía la ecuación no lineal del comportamiento del objeto. Años más tarde, en la década de 1960 los simuladores se enfocaron también a la vía civil, resolviendo problemas de evacuación de personal en caso de situaciones extremas, son las mismas computadoras que luego se utilizaron para la predicción y el comportamiento de condiciones climáticas, la simulación de situaciones de tránsito vehicular y civil y demás. Pero ya desde 1990 los simuladores entrarán a ser de la industria del entretenimiento, tema que se incluirá más adelante. (Facultat d'Informàtica de Barcelona. Universitat Politècnica de Catalunya. Simulación. Consultado: 3 de Abril de 2013).

#### **1.4 Máquinas inteligentes**

Los videojuegos, en un principio recrearon actividades lúdicas comunes como damas chinas, ajedrez y juegos de dos jugadores, que en un comienzo jugaban contra la computadora, luego ya podían jugar dos personas al mismo tiempo. Todo comienza en la década de 1940 el matemático londinense Alan Turing y el norteamericano Claude Shannon para descifrar los códigos secretos usados por los submarinos alemanes U-Boot; luego se dedicaron luego a la programación, las matemáticas, los algoritmos y códigos binarios y sus ideas fueron aplicadas al

desarrollo de la inteligencia artificial. En marzo de 1950, Shannon Publicó un trabajo en la revista *Philosophical Magazine* titulado “*Programming a Computer for Playing Chess*”, donde describía la programación que necesitaba una computadora para jugar ajedrez; inclusive aún se usan sus algoritmos para programar los modernos juegos de “*Chess Master*”, pero debido a que no había una computadora lo suficientemente potente para ejecutar el juego, el desarrollo de éste fue hecho en 1952 por Alan Turing en el que simulaba los movimientos de una computadora y la que perdió su primera partida contra Alick Glennie. Shannon no sólo contribuyó al desarrollo del primer videojuego de ajedrez, que sólo lo podía jugar una sola persona sino que dedicó parte de su vida al desarrollo de la inteligencia artificial y a las teorías de la información con su importante trabajo “*A Mathematical Theory of Communication*” en 1948, donde demostró que todas las fuentes de información (medios de comunicación) se pueden medir y que los canales por donde se trasmite tienen una unidad de medida similar. Los videojuegos no sólo nacieron al lado de las teorías de información y modelos de comunicación sino que después de medio siglo se convertirían en un medio de comunicación masiva, incluyendo, mensaje, receptor, emisor y canal; interactuando con la máquina y con el medio que crecía poco a poco. (“Programming a Computer for Playing Chess,” *Philosophical Magazine*, Series 7, Vol. 41 No. 314, March 1950, pp. 256-275).

Desde ese entonces, varios matemáticos y científicos empezaron buscar la manera de desarrollar este invento patentado. En 1952, el profesor británico Alexander S. Douglas presenta su tesis de doctorado en la universidad de Cambridge en Inglaterra, la cual se basaba en la creación de un sistema de programación por computador específico, a partir de uno de los juegos más conocidos de la historia: el *Tic-Tac-Toe* (el mismo “tres en raya” o “triqui”, como es conocido en Colombia) en la computadora EDSAC (Electronic Delay Storage Automatic Calculator) mientras escribía su tesis basada en la interacción hombre-computadora. El juego lo llamó OXO y consistía en completar ya sea con una "x" o un círculo una línea recta de tres caracteres en una cuadrícula de tres por tres cuadros, un juego bastante popular entre los estudiantes de las escuelas primarias y secundarias. La EDSAC era la segunda

máquina en la que se podía correr un programa como este debido a su capacidad de procesamiento. Cuando llegó esta gigantesca computadora a la Universidad de Cambridge Douglas pudo probar sus descubrimientos y desarrollar el juego, pues no había muchas computadoras que pudieran resistir este programa, que para la época era bastante complejo. El joven estudiante siguió su carrera como científico de computadoras, creando nuevos discos duros y procesadores, además de brindar un gran aporte al progreso de la inteligencia artificial. Aunque este trabajo tampoco se considera como un videojuego en el sentido estricto de la palabra, ya que no funciona con video todavía, representa el primer acercamiento a una interactividad entre el ser humano y un computador. En ese mismo año, el ingeniero electrónico Arthur Samuel también desarrolló un juego de damas chinas para computadora, creía que enseñándole a las computadoras a jugar éstos juegos, éstas podrían resolver problemas generales en su posteridad, solo hasta 1961 Su juego logró ganarles a los campeones mundiales. (Facultat d'Informàtica de Barcelona. Universitat Politècnica de Catalunya. Simulación. Consultado: 3 de Abril de 2013)

Los juegos fabricados por Turing, Douglas y Samuel eran el principio del entretenimiento mediante un ordenador pero esto no iba más allá de estudios académicos, ferias y exposiciones donde estas primitivas formas de videojuegos eran exhibidas, además era una forma de entretenimiento unipersonal en donde la interacción era de la máquina con un solo individuo. Seis años después, después de muchos intentos, por fin aparece el primer experimento considerado un verdadero videojuego: William Higinbotham inventó "*Tennis For Two*" (1958) en donde dos personas podían jugar en el mismo ordenador al mismo tiempo, uno contra otro, individuo versus individuo. Sin duda es un gran avance en la historia de los videojuegos pues dio cabida a las partidas multi-jugador, ya no era el reto de vencer a la máquina sino que mediante el uso de ésta derrotar a otro humano. El juego era bidimensional con la vista lateral de una cancha de tenis en una pantalla de un osciloscopio y era exhibido, admirado, usado o jugado por las personas que visitaban la Brookhaven National Library. Higinbotham fue un físico nuclear estadounidense que participó en la fabricación de la bomba atómica para luego

convertirse en un activista antinuclear y la historia lo considera uno de los padres de los videojuegos, pues se verá que podría tener varios.

Aunque el *"Tennis For Two"* de Higinbotham es para muchos considerado el primer videojuego de la historia, en 1962 Steve Russell, inspirado en el sueño del hombre con el universo y sus miles de misterios, planetas y lugares extraterrestres por descubrir desarrollaron el conocido *"Spacewar"* que nunca fue comercializado por lo que la computadora que se necesitaba para su ejecución podía costar unos 120.000 dólares. Sí, era muy caro para venderlo, pero sería uno de los tantos videojuegos desarrollados en consolas como Magnavox Odyssey y Atari. Unos años después, en 1961 se continuaron con los estudios para la creación de los videojuegos. En este caso específico, Steve Russell crea *"Space Wars"*, el primer videojuego para computador diseñado para dos personas. Utilizando las instalaciones y la tecnología del Instituto de Tecnología de Massachusetts (MIT), crea la primera guerra intergaláctica virtual, donde cada jugador maneja una nave espacial y su misión consiste en la de destruir al otro, todo esto sin dejarse tocar por el planeta que los afectaba por medio de una fuerza gravitacional.

## 1.5 Nacimiento del Arcade

En el Instituto Tecnológico de Massachussets (MIT por sus siglas en inglés), Wayne Witaenem, Martin Graetz y Steve Russell que pertenecían a un club de estudiantes apasionados por los ferrocarriles a escala, los ordenadores y las novelas de ciencia ficción con extraterrestres y naves espaciales de Edward Elmer Smith decidieron desarrollar un juego en la recién llegada PDP-1 (Programmed Data Processor), una gigantesca computadora de 120.000 dólares en la década de 1960. El trabajo les tomó casi 200 horas, el resultado *"Spacewar"* el padre de los juegos de naves espaciales que disparaban a los marcianos que se les acercaran. La popularidad de los relatos de vida en otros planetas, seres alienígenas de un alto coeficiente intelectual que amenazaban a la raza humana y grandes batallas por el control del universo fueron de inspiración para éstos jóvenes. El juego nunca se vendió, no se

comercializó en una máquina de "arcade", pues la PDP era demasiado costosa para tenerla en casa, en un café o en los sitios de juego. El proyecto quedó ahí para la historia, aunque marcó el inicio y fascinación de los jóvenes por las máquinas "arcade" de videojuegos, totalmente electrónicos. En el MIT varios estudiantes hacían cola para jugar "*Spacewar*", también jóvenes de otras universidades compartirían el aparato de entretenimiento.

Los salones recreativos con máquinas mecánicas eran el centro de reunión de muchos jóvenes estudiantes en la década de 1960. A finales de ésta Bill Pits que había venido de la Universidad de Stanford y había quedado fascinado con *Spacewar* y quería recrear el videojuego como un fin comercial. Pensó en las máquinas tragamonedas que tenía juegos completamente mecánicos como Fútbolín, Pinball, Bagatelle y por qué no, algunas máquinas de casino. Este podría ser su ancestro más lejano, pues tenían, se exhibían en ferias, estaban en salones recreativos, se pagaba una moneda por jugar un rato, pero los "arcade" ya incluirían un sistema electrónico y el costo iba a ser mucho más alto y por lo tanto a veces era menos rentable. Esto sucedió con el primer prototipo de lo que sería "*Galaxy Game*", un juego bastante similar a "*Spacewar*" pero necesitó de la onceava versión de la PDP para que fuera un poco más rentable, pero no lo suficiente para los sitios recreativos y para Bill Pits. Durante tres meses Bill, quien era encargado de la programación y su amigo Hugh Tuck, ingeniero mecánico que diseñó la cabina, elaboraron el primer modelo que operaba con una computadora de 20.000 dólares. En los salones recreativos los dueños pagaban en promedio mil dólares por cada máquina y la partida costaba 10 centavos, iba a ser complicado que fuera rentable comprar una máquina que costara 20 veces el valor de las otras. Tuck y Pits decidieron utilizar una PDP-11 para 8 cabinas de "*Galaxy Game*" y se podían jugar 3 partidas por 25 céntimos y si aún le quedaba combustible a la nave electrónica, la siguiente sería gratis. El videojuego se estrenó por fin en junio de 1972 en el Coffee House at Tresidder Union, operando hasta 1979, con visitas de 10 a 20 personas por día, más aún en las noches de viernes y sábados. (<http://infolab.stanford.edu/pub/voy/museum/galaxy.html>).

## 1.6 Los videojuegos invaden la televisión

En 1972 se dio inicio a lo que inicialmente se conoció como la revolución del videojuego, ya que desde este año los dispositivos electrónicos empezaron a tomar fuerza entre la gente y se popularizaron de manera significativa. La guerra inicial de mercadeo se inició por parte de dos diferentes entidades y nombres específicos: Nolan Bushnell con su compañía Atari y Ralph Baer con su compañía Magnavox.

Ralph Baer, un judío alemán que tuvo que huir en muy temprana edad a Estados Unidos por la Segunda Guerra Mundial, se gradúa en licenciatura en Ciencias en Ingeniería de Televisión del Instituto de Televisión Estadounidense de Tecnología en Chicago y en 1949 y es considerado por muchos como el "Padre de los videojuegos". Cuando acabó la segunda Guerra Mundial Ralph Baer, quien desde pequeño demostró afinidad con los aparatos electrónicos arreglando los radios de sus vecinos e interceptando en Londres las emisiones radiales de los alemanes en plena guerra mundial, se hizo técnico de televisores (lo que era un conocimiento envidiable para la época) y empezó a trabajar en varias televisoras, pero cuando entra en 1958 a lo que va a ser Sanders Associates, desarrolla la idea de incorporar videojuegos a algunos televisores. Ésta idea le fue rechazada, y los miembros de la empresa que debían aceptarla demostraron poco interés en ésta. En 1968 empieza a desarrollar o evolucionar su idea haciendo un dispositivo externo al televisor con dos mandos de control y en 1971 presenta nuevamente su idea a la empresa y es aceptada sólo por Gerry Martín, pero como él era el jefe, le consigue la licencia para vender su producto al que llamó la Brown Box, por los utensilios que utilizó para cubrir los circuitos de la primera consola de videojuegos, que resultaron siendo maderas autoadhesivas. Obviamente cuando salió al mercado, se cambió su diseño por uno más doméstico y uno que otro circuito de su interior. También se le puso una ranura donde se pudieran insertar otros juegos que ellos mismos fabricarían y así volver de éste invento un negocio bastante próspero.

Ralph Baer, después de muchos años de investigación sacó al mercado la primera videoconsola de la historia, la *Magnavox Odyssey*, un aparato que podía llevar a los videojuegos a las casas de todas las personas. Dicha consola podía ejecutar 12

diferentes juegos: *Table tennis* , *Simon says* , *Submarine* , *Analogic* , *Haunted house* , *Roulette* , *States* , *Ski* , *Football* , *Cat and mouse* , *Hockey y Tennis*. La Magnavox Odyssey fue lanzada en 1972, casi 20 años después del primer videojuego fabricado por Alan Turing. Al principio no tenía memoria ni mucho menos un contador de puntos, por lo que los jugadores tenían que memorizarlo o anotarlos en un papel. La Magnavox fue plagiada en varios países de Europa e incluso en Argentina, con diferentes nombres y diseños, pero la empresa trataba de innovar creando nuevos juegos y controles de mando como el rifle (*Light Gun*) que permitía disparar a la pantalla, obviamente sin cartuchos ni balas y sin destruir el televisor. Debido a su poca publicidad y ciertas confusiones del usuario sobre si era compatible con todos los televisores, pues se creía que sólo lo era con los de la marca Sanders A. llevó a que al principio no le fuera muy bien en las ventas, pero después llegó a importar a lugares como Australia, Bélgica, Inglaterra, Francia, Alemania, Grecia, Israel, Italia, Suiza, USSR y Venezuela. La empresa se dedicó a demandar todos los plagios de sus juegos y consolas, ya que la indemnización que les hizo Atari por copiar "*Tennis Table*" con el nombre de PONG les salió muy lucrativa y dejaron de producir juegos. Y fue así cómo los videojuegos que años antes se ligaban a exposiciones científicas, ferias estatales, sustento de tesis de algunos matemáticos o simple entretenimiento para éstos, llegaron a la industria del entretenimiento (muy lucrativa por supuesto), su fusión con la televisión permitió que se abriera campo a un nuevo medio masivo de comunicación. "Los videojuegos son el hijo primogénito del encuentro de la informática y la televisión y prefiguran la nueva generación de los sistemas de comunicación" (Levis, Diego. Videojuegos, un fenómeno de masas). La consola tuvo mucho éxito y al final de 1972 se habían vendido más de cien mil unidades. Sin embargo, Baer creó la consola como parte de su investigación científica y no le vio el futuro a este nuevo sistema de entretenimiento. De todas maneras, algunos lo llaman el Thomas Alva Edison de los videojuegos.

Casi de manera simultánea al surgimiento de la consola *Odyssey*, Nolan Bushnell se había convertido en uno de los grandes admiradores del juego *Space Wars* en la universidad. Esto lo llevó a intentar llevar este videojuego más cerca de la gente.

Después de varios años de investigaciones, Bushnell sacó al mercado su primer *arcade* llamado *Computer Space*, que llevaba el juego de las universidades en computadoras gigantes, a una cápsula que tenía un televisor con diferentes interruptores y un control de mando que constaba de una manija circular que daba la dirección de la nave espacial y cinco diferentes botones, cada uno con una diferente acción. Sin embargo, este *arcade* no tuvo mucho éxito debido a la dificultad del juego y a la cantidad de mandos que poseía. Bushnell se dio cuenta que el negocio verdadero estaba en la facilidad y el entretenimiento para cada uno de los jugadores. Tras la visita a una feria de tecnología en 1972, donde vio por primera vez la consola Magnavox, Bushnell creó una empresa llamada Atari, palabra que viene de la terminología de los juegos de mesa, cuando un jugador va a atacar a su oponente y le advierte por medio de esa expresión. Bushnell convocó a cinco diferentes ingenieros e hizo pasar a su compañía como parte de General Electric, para evadir problemas legales y económicos. La primera labor de estos ingenieros fue crear un juego que funcionara de la misma manera que el *Table Tennis* de Magnavox, pero con algunas mejoras, entre estas, que el juego pudiera llevar el marcador del partido, que tuviera sonido y por último, que fue lo que llevó a Bushnell a convertirse en el denominado “Dios de los videojuegos”, que dependiendo de la posición en la que la pelota tocara la paleta, rebotara en un ángulo diferente. Todos estos cambios, hicieron que el negocio de Bushnell empezara a crecer significativamente.

La interacción hombre-máquina que existía en los años 50 había cambiado. Se sabía muy bien del poder ejemplarizador, dominante, persuasivo, influyente y directo que tiene un medio de comunicación al sólo ver la radio durante la Alemania nazi de Hitler, hasta teorías de la comunicación (tal como la de la aguja hipodérmica) se encargaron de estudiar éstos fenómenos con cálculos matemáticos, tal como lo hizo el modelo de Shannon y otros sobre las industrias culturales de aquella época; algunos a favor otros más radicales y en contra pero se había descubierto la manera de cómo el individuo no era un simple receptor sino que podía interactuar mediante el videojuego con la televisión y de cierta manera controlar lo que veía. Pero no era un medio que se supliera así mismo, las videoconsolas que desarrolló Sanders

Associattes y en un futuro el auge de Atari necesitaban de un televisor para funcionar, entonces era percibido como el juguete que necesitaba de un aparato transmisor o del medio para poder funcionar.

Así como la Magnavox Odyssey no nació en cuna de oro y mucho menos con un éxito total, así también empezó la historia de Atari. Nolan Bushnell inventó algo similar a *Spacewar* pero lo llamó *Computer Space* y al igual que Bill Pitts con *Galaxy Game* querían que su invento no necesitara un ordenador costoso y gigante para funcionar; evolucionando las máquinas de pinball y modernizándolas, puso en ellas un televisor y el mando para controlar lo que en la pantalla sucedía. El éxito fue rotundo en los alrededores del campus de la Universidad de Stanford y muchos estudiantes iban a jugarlo en dicha máquina. Seguro de que éste era un negocio rentable, Bushnell negoció con un fabricante de máquinas de pinball o máquinas del millón, para sacar una producción en serie de su videojuego *Computer Space*, pero según Diego Levis, no lograron vender ni un solo aparato o por lo menos los que instalaron en bares y salas de juego, no tuvieron la aceptación que se requería. Justo después Bushnell creó su compañía Atari dando a luz a su hijo (plagiado) Pong en 1972. Atari continuó por la misma línea de mercadeo, con un sistema *arcade*, un monitor y un mando, y decidió colocarlos estratégicamente en bares de los Estados Unidos y grandes ciudades europeas. Una de las primeras experiencias de éstos *arcade* se convirtió en una de las grandes anécdotas de la historia de los videojuegos. Una noche normal, dejaron un *arcade* en un bar y algunos curiosos se acercaron a verlo y estuvieron jugando *Pong*. A la mitad de la noche, el dueño del bar llamó a la compañía a decir que por favor retiraran ese aparato del lugar, ya que no funcionaba. Al día siguiente el propio Bushnell y sus ingenieros fueron a mirar cuál era el problema que tenía el *arcade*. Después de revisar las conexiones, abrieron el aparato para darse cuenta que el problema era que le habían introducido demasiadas monedas, es decir, el aparato se había convertido en un éxito rotundo y el arreglo para agrandarle la capacidad de recibir monedas fue muy simple de hacer. Las intenciones de Atari siguieron por ese mismo camino, mientras que Magnavox continuó por el sistema de videoconsola para jugar en casa.

La ventaja de tener una consola de videojuegos en la casa era que los jugadores podrían jugar a la hora que quisieran y no tener que insertar una moneda por partida como se hacía con las máquinas de arcade, su auge y crecimiento era casi paralelo. Es entonces cuando el videojuego o más bien la videoconsola, tomó un lugar tan importante en los hogares estadounidenses y de los países donde había llegado la industria de Ralph Baer. En 1974 el auge masivo que tuvo Pong de Atari hizo almacenar muchas de éstas máquinas del millón, sacándolas de bares, billares y demás salones recreativos; pero además de eso se coló en los hogares con la consola que sacaron tiempo después y a la que gracias a la publicidad que se le dio en televisión con la ayuda de grandes almacenes que antes no se habían atrevido a comercializar una consola doméstica de videojuegos. Sólo las 100 mil máquinas de arcade de Pong generaban más de 250 millones de dólares al año en Estados Unidos. Este era el momento necesario para dar inicio a la industria del videojuego (Donovan, Tristan Replay, The History of Videogames).

## CAPÍTULO II

### 2. Consolidación de la industria

#### 2.1 El imperio Atari

Nolan Bushnell, el creador de la Magnavox Odyssey y futuro fundador de la empresa Atari alza la bandera de la industria de los videojuegos en 1972. Con un capital de 500 Euros en inspirado en la Brown Box de Ralph Baer y con la ayuda del ingeniero Al Alcorn diseñaron “Pong” que tuvo gran éxito en algunas bares. Inclusive la primera máquina arcade que instalaron en “La Taberna de Andy Capp” tuvo que ser reparada al siguiente día debido al atascamiento por exceso de monedas. Funcionaba con dos mandos, uno para cada jugador, que se giraban como el control de volumen de un equipo de sonido y movían la raqueta o tabla de lado al lado para no permitir que la pelota pase al final de la línea. A los pocos meses tuvieron que contratar a aficionados entre los que se encontraban ex-convictos, hippies, desempleados, personas con libertad condicional y los contrataron con idea de que ningún ingeniero querría trabajar en tan subestimado proyecto, también compraron un viejo edificio donde establecieron la fábrica de Atari. (Bushnell sacó éste nombre de Japón, era la señal de aviso cuando un contrincante está por vencer al otro). Llegaron pronto a montar cien máquinas al día y decidieron apuntar su mercado ya no a los bares y sitios de recreación sino a las propias casas después de que lograron duplicar lo invertido. (Gameheadz, Discovery Channel).

Alcorn consiguió reducir en un microchip el juego y crear la versión doméstica de “Pong”. Atari era el líder de producción de videojuegos en la década de los 70. Existían más empresas y fábricas pero no llegaban a ser más que copias de los juegos que sacaba Atari. Se afirma que su éxito no solo radicaba en la producción y el ingenio sino también en la manera como Bushnell lideraba su compañía, no había horarios fijos, no había discriminación sobre el aspecto de sus trabajadores, las reglas de la compañía eran bastante cómodas para los empleados quienes no se les obligaba a usar cierta indumentaria, además celebraba grandes fiestas con los empleados en las que no escandalizaba el uso de la marihuana (“Replay: The

History of Video Games”). Ya siendo una empresa consolidada y fuerte, atrajo la atención de importantes ingenieros como el estadounidense David Crane y Steve Jobs que innovaron en el desarrollo y fabricación de videojuegos como “*Rebound*”, que era bastante parecido a “*Pong*”, pero las raquetas ya no estaban a los costados sino sobre la línea inferior vertical e intentaban pasar la pelota con varios golpes al lado contrario rebotando sobre la raqueta. (<https://www.youtube.com/watch?v=8vo1I00cqWA>).

“*Quadrapong*”, que era una versión en la que podían jugar 4 jugadores, “*Tank*” (<https://www.youtube.com/watch?v=3OsBUzYBJgU>), juego en que se tenían que destruir los tanques enemigos y romper las paredes para obtener bonificaciones, “*Soccer*”, “*Qwak*” (<https://www.youtube.com/watch?v=RFXkgXsUADc>), una especie de rompecabezas en la que el jugador armaba el camino que tenía que tomar un pato y sus hijos para llegar a casa, “*Outlaw*”, “*Canyon Bomber*”, “*Breakout*” y demás.

Nolan capturaba todas las ideas de sus ingenieros y por muy descabelladas que fueran, les iba dando forma, mejorándolas hasta que obtenía un gran resultado. El ambiente de la fábrica era envidiable y daba cabida a la imaginación y al bombardeo de ideas. Estando en la cumbre recibieron su primera demanda, Ralph Baer tenía las patentes del famoso “*Pong*” y se probó que Nolan Bushnell había ido a la feria donde la Odyssey había sido mostrada. El fundador de Atari había firmado en la lista de visitantes de aquella demostración y Baer cuando a la empresa que sacó el primer videojuego, Magnavox fueron indemnizados por más o menos 400.000 Euros, dinero que Atari no le dolería mucho con el imperio que ya tenían. Pero éste sólo fue el principio de lo que amenazaría la economía de Atari (Gameheadz, Discovery Channel).

Por otro lado la empresa de juegos Mattel y su división electrónica no se quedaría atrás y crearía la consola Intellivision en 1979, que poseía dos controles alámbricos que no se podían desconectar de la consola, una especie de palanca que rodaba y controlaba el juego y un teclado numérico con que oprimiendo diferentes botones se hacían trucos. La consola brindaba características superiores a las de el Atari 2600

vendiendo 175.000 copias en el mundo por el valor de 299 dólares por unidad. Años más tarde sacaría su segunda versión que se desplomaría debido a la competencia con el ColocoVision y el Atari 5200. Sus ventas se fueron a bajo y para recuperar algo de la inversión Mattel llegó a rebajar el Intellivision II a 69 dólares. La consola sería una de las pioneras en utilizar tecnología 3D, ofreciendo unas gafas al usuario.

## 2.2 El contraataque Japonés

En 1978, el monopolio norteamericano de los videojuegos empezó a verse amenazado por una nueva potencia que posteriormente se convertiría en la más grande diseñadora y creadora de videojuegos. Los japoneses habían sido uno de los países derrotados y destruidos en la segunda guerra mundial, por esta razón el país tuvo que enfrentarse a una reconstrucción que los llevó a pensar de qué manera podrían ellos destacarse en el mundo. Japón empezó a invertir grandes cantidades de dinero en el mundo de la tecnología, inversión bien hecha ya que desde los años 60 los japoneses se convirtieron en los líderes de las creaciones tecnológicas.

Era solo cuestión de tiempo para que Japón centrara su atención en los videojuegos. Toshihiro Nishikado presento una idea para un videojuego en la que el mundo estaba siendo invadido por humanos invasores y mientras esto pasaba, se creaba una guerra entre los invasores y los defensores del mundo. Esta idea que no fue aceptada, ya que hombres matándose los unos a otros se podría considerar violento e inhumano. Al ver que su idea no había tomado fuerza, Nishikado decidió crear un mundo de invasores del espacio, idea que sí tomó forma y lo llevó a convertirse en el creador de uno de los videojuegos más adictivos de la época. *Space Invaders* fue la carta de presentación de la empresa Taito en 1978, y lo llevó a convertirse en un nombre reconocido en la industria. El juego consistía en un cañón que debía defender la tierra de los invasores, que con el paso del tiempo se movían a mayor velocidad hacia la tierra y entre más tiempo el jugador pudiera defender la tierra más puntos conseguiría.

Al ver como el mundo giraba en torno a la lucha espacial entre los Estados Unidos y Rusia y el efecto que *Space Invaders* había tenido en los japoneses y en el mundo entero, Atari sacó su propia versión de guerra intergaláctica llamada *Asteroids*, basado en *Space Wars*, el juego favorito de Nolan Bushnell. *Asteroids* utilizaba una nueva tecnología en videojuegos. Estaba basado en vectores y esto hacía que la velocidad del juego fuera mucho mayor. El jugador (o *gamer*) debía manejar una nave espacial por el espacio peligroso lleno de asteroides y de esta manera la misión del jugador era destruir la mayor cantidad de asteroides posibles y poder continuar con su misión intergaláctica. Es así que desde el lejano oriente “*Space Invaders*” poco a poco fue desplazando a la consola Atari VCS de juegos intercambiables y entra a competir con la Odyssey II que había lanzado la compañía Magnavox para competir en el mercado de los videojuegos. Dos años antes, Bushnell había vendido Atari a la Warner Communications, que bajo el mando del ejecutivo sin experiencia Ray Kassar, dedicó su nueva adquisición a elaborar computadoras personales y ordenadores. La era de los 8 bits ya había empezado y Steve Jobs junto a Steve Wozniak fundaron Apple II con la ayuda financiera del millonario accionista Mike Markkula. El propósito de estos dos era crear ordenadores más potentes y en un menor tamaño, idea que había rechazado Nolan Bushnell en el 76. Los juegos de computadora comenzaron a producirse a la par de los de consolas domésticas y arcades y se hicieron nuevos géneros en como el de aventura, juegos de rol, y aventuras conversacionales en las que es vital la toma de decisiones, el ordenador lanza una pregunta, el jugador teclea un comando dando paso a la acción. Con estos nuevos ordenadores, era mucho más fácil diseñar un videojuego y mejorar detalles y gráficos de éstos dando apertura a la fabricación casera de videojuegos. (Goldberg, Marty. *Retro Rogue digs in to the full story behind Breakout*). La llegada de “*Space Invaders*” y la aceptación colosal de la película “*Star Wars*” dió un gran impulso a la internacionalización de la industria japonesa liderada por la compañía Taito. Desde la escasez de monedas en Japón en 1978 debido a este arcade, la actividad en los salones de juegos revivió y el auge de juegos sobre criaturas del espacio estaba recién comenzando. Habían dos gigantes compitiendo por el mercado mundial, en 1982 el mercado mundial liderado por Japón y Estados

Unidos habían generado ganancias de más de 5000 millones de dólares. El negocio era tan rentable que grandes compañías crearon subdivisiones para la creación y desarrollo de videojuegos como Lucasfilm, Walt Disney Pictures, Quaker Oats, Parker Brothers, 20th Century Fox o Thorn EMI, inclusive McDonald's tuvo una asociación con Atari. La industria no sólo le generaba ingresos a estos dos países sino que desarrollaba algunos ámbitos tecnológicos en las áreas sonoras y gráficas. (Donovan, Tristan (2010). *Replay, The History of Video Games*).

Los gráficos vectoriales irrumpieron en los videojuegos al principio de la década de los 80s; comenzaron con copias o juegos similares al antiguo "Spacewar" de Larry Rosenthal. Cinematronics fue la empresa pionera contratando al especialista Tim Skelly, pero Atari no se quedó atrás fabricando "Moon Lander", un videojuego en el que el objetivo era aterrizar una nave hecha de figuras geométricas sobre una zona específica. Paralelamente se llenaban de color los monitores y televisores, empezando con "Galaxian" de la empresa japonesa Namco (1979) seguido de "Asteroids" (1979), "Missile Command" (1980), "Tempest" (1981) y "Space Duel" (1982) de Atari.

Toru Iwatani, cansado de los juegos de disparar y destruir cosas, sacó al mercado un videojuego que demostraba la diferencia de pensamiento de los japoneses al del resto del mundo en cuanto a videojuegos. Iwatani creó un personaje gracias a una cita que tuvo con una amiga. Al sentarse ella a comer y quitar la primera rodaja de pizza, se creó *Pac Man*, un personaje que no quería matar ni destruir a nadie, simplemente quería comer. *Pac Man* luchaba contra cuatro fantasmas que querían comérselo a él, mientras que el protagonista debía acabar con toda la comida que había en el escenario para entrar a uno nuevo. *Pac Man* no solo dio una nueva imagen a los videojuegos, sino también le dio un nuevo target de mercadeo, ya que el juego era llamativo para hombres y mujeres, niños y adultos a la vez. Era un juego que cualquier persona de cualquier edad podía disfrutar. Nada pudo superar al popular "Pac-man" (1980) de Toru Iwatani, aún popular y aclamado en la actualidad que inclusive hace parte de una cultura retro («Pac-man». [arcade-museum.com](http://arcade-museum.com). Consultado el 25 de enero de 2011).

El viejo continente estaba bastante atrasado en lo que respecta a los videojuegos, pero los consumidores no habían escapado a las oleadas norteamericanas y japonesas. Atari puso una de sus franquicias en Irlanda pero los juegos seguían produciéndose en Estados Unidos. Es difícil desligar la historia de los videojuegos a la de la informática pues con los avances en computadoras y tecnología también evolucionaban los videojuegos y ese era el aporte de Europa, creando aparatos que podían hacer varias actividades al tiempo y ampliando la capacidad de soportar programas más complejos que necesitaban mayor RAM o memoria de acceso aleatorio y núcleos de 8 bits para mejor color y gráficos. Atari se desmoronaba poco a poco y para 1983 ya estaba casi acabada, habían cambiado la lógica del mercado y la producción de videojuegos era masiva, tanto así que había productos que casi nadie quería. Varios programadores y diseñadores se fueron de la compañía y crearon Activision, la primera compañía se dedicaba solamente a fabricar cassettes de videojuegos para la consola Atari VCS, una versión más avanzada. David Crane fue quien lideró la dimisión de la compañía Atari. Pronto la industria norteamericana pasaría a manos de los llamados "nerds", chicos jóvenes con grandes habilidades matemáticas pero con poco amigos. (Gameheadz, Discovery Channel).

En 1982 los gemelos Andrew y Phillip Oliver se dedicaron a elaborar videojuegos, trabajaban noches enteras en ello y ganaron premios en la escuela e incluso estaban en la televisión. Su primer videojuego se tituló "*Road Runner*" y consistía en un automóvil que esquivaba obstáculos en una pista y conforme a que el juego iba avanzando, salían más obstáculos y las curvas se hacían más estrechas. Una revista les pagó 75 Euros por el juego. Para sus padres esto no era un trabajo y cuando llegó la edad en que debían ir a la universidad, un profesor convenció a sus padres de que dejaran a sus hijos elaborar videojuegos, y hacer de estas habilidades, un negocio. En el transcurso del tiempo conocieron a otros genios de la programación, los hermanos Richard y David Darling quienes habían empezado a vender sus videojuegos por correo debido a la mala paga que les daban las empresas por su joven trabajo. Los hermanos Darling le compraron a los gemelos Oliver "*Super Robin Hood*", un juego que fue la sensación en ventas y que les trajo a los últimos

una retribución de 15.000 euros, la alianza resultó una de las más exitosas en la historia de los ordenadores.

El mercado japonés también estaba siguiendo su crecimiento. Después de *“Space Invaders”*, las compañías de Japón cogieron confianza y perdieron su miedo hacia el monstruo estadounidense. Nintendo abandonó completamente sus proyectos de juguetes y se dedicó solamente al desarrollo de videojuegos bajo el liderazgo de Hiroshi Yamauchi. La primera idea fue el Nintendo Game & Watch, la primera consola portátil que nació de la idea de ver a un hombre jugando con su calculadora; este tendría incorporado a *“Donkey Kong II”* que tenía su versión anterior en una máquina arcade y contaba con tecnología LCD o pantalla de cristal líquido, muy fácil de fabricar y sobretodo de transportar. El mercado japonés siguió siendo próspero y Yamauchi decidió crear un consola que sacó al aire el 15 de Julio de 1983 a la que llamó Famicom que llevaba incorporado *“Donkey Kong”*, no sólo tuvo un gran auge sino que no logró abastecer la demanda del público por lo que decidió vender licencias a varias compañías para que fabricaran la consola que ya incluía juegos como *“Super Mario Bros.”*, *“Legend Of Zelda”*, *“Final Fantasy”*, *“Dragon Quest”* y *“Tennis”*. Nintendo era el que dominaba el mercado de las consolas pero para este país eso no era suficiente, Capcom, Konami, Sega dominaban los arcades con juegos como *“Megaman”*, *“Commando”*, *“Street Fighter”*, *“Contra”*, *“Altered Beast”* y demás. Era la edad de oro de los videojuegos y la industria estaba consolidada.

Durante estos primeros años, la producción de videojuegos se convirtió en un negocio que generaba riqueza de una manera rápida y fácil, ya que la demanda era realmente grande, así que muchísima gente decidió dedicarse a este negocio. Fue tanta la gente, que la burbuja del negocio de los videojuegos llegaría a quebrarse en algún momento, situación que Bushnell alcanzó a prever e hizo algo al respecto que lo llevaría a mantenerse fuera de la bancarrota que esto causaría.

### 2.3 La crisis del videojuego

Nolan Bushnell recibió una oferta de compra por parte de Warner Communications, la cual aceptó. Se convirtió en un personaje multimillonario, pero al final llevó a la industria del videojuego casi hasta el abismo de su muerte. Gracias a los nuevos dueños de Atari, las ideas de mercadeo empezaron a cambiar, se dejó de lado el sistema *arcade* para entrar en el negocio de las consolas caseras por medio de la creación de una nueva consola llamada Atari 2600, llevando a la compañía al inicio de su fin. La nueva representación de Atari dejaba mucho que desear frente a varios temas, entre estos el mal trato a sus ingenieros y la facilidad con la que se sacaba al mercado cualquier videojuego sin pensar en su calidad. Esto llevó a que varios ingenieros salieran de esta empresa para salir a crear sus propias productoras de videojuegos, como el caso de David Crane, el ingeniero de los juegos *Outlaw* y *Canyon Bomber*, quien al ver como su trabajo no era valorado en Atari, creó Activision, una empresa que hoy en día es catalogada como una de las más fuertes del negocio.

Tanto Atari como Activision empezaron a sacar al mercado toda clase de videojuegos, ya que antes de 1983, cualquier juego que saliera al mercado era fuente de ganancia. Esto llevó a una sobreoferta en el mercado y condujo a una crisis a finales de 1983. Con más de 6 consolas en el mercado y la producción de videojuegos expuesta a su mayor productividad posible, el momento en que los videojuegos perdieran su calidad era solo de esperarse.

*Pac Man*, el juego que se había convertido en una sensación para el mundo en el *arcade*, fue lanzado como juego para la consola Atari 2600, pero el juego salió con unas imperfecciones al mercado que lo convirtió en una de las primeras razones de la crisis. Por otra parte, Steven Spielberg se había convertido en uno de los personajes más importantes de todo Hollywood en 1982 gracias a su película "*E.T. The Extraterrestrial*" éxito que Atari quiso aprovechar para sacar un videojuego basado en la película. El videojuego de *E.T.* es considerado como uno de los peores de todos los tiempos, y llevó a la industria casi a la quiebra. Dicho juego, que fue producido más de 4 millones de veces, fue únicamente vendido 1.5 millones, llevando a Atari a perder aproximadamente más de 536 millones de dólares. En

1983, un registro sanitario de Nuevo México registró la entrada de más de 8 camiones llenos de cartuchos de Atari que terminaron triturados y enterrados para esconder la crisis que se había generado. Atari quedó en bancarrota y tuvo que ser vendida posteriormente a *Commodore International*, su competencia directa.

Los años 1982 y 1983 vieron la más grande crisis en el negocio de toda la historia. Aunque casi todo fue negativo en esos años, hubo algunas cosas para rescatar. Al ver como los jugadores estaban perdiendo interés en los *arcades*, se buscaron nuevas formas de recuperar ese mercado. Por ejemplo, “*Hang On*”, un juego de motos donde el gamer se sentaba encima de una estructura similar a una motocicleta y la manejaba, buscando simular el motociclismo real. Posteriormente, se fueron sacando más juegos como este simulando armas, automóviles y otros diferentes aparatos para vivir el videojuego de una manera más realista.

Por otra parte, en 1982, la empresa Activision sacó al mercado un juego que se convirtió en uno de los más importantes de todos los tiempos. “*Pitfall*”, creado por David Crane, fue el primer juego protagonizado por un héroe los videojuegos: Harry, una especie de aventurero que debía encontrar un tesoro.

Después de la crisis, se empezó a dar la oportunidad a nuevos diseñadores y creadores de videojuegos, que en su mayoría no eran directamente ingenieros, diseñadores ni ninguna clase de profesionales. En Inglaterra, dos adolescentes que estaban todavía en el colegio, fueron los creadores de varios videojuegos, e incluso de una de las series más significativas de todos los tiempos. Los gemelos Philip y Andrew Oliver nunca tuvieron una videoconsola en su hogar, ya que se consideraban únicamente como un pasatiempo inútil, en cambio los computadores personales se consideraban educativos. Con el paso del tiempo, estos jóvenes se dieron cuenta que creando una programación básica, podrían hacer juegos como los de los arcades o las videoconsolas caseras e incluso mejores. En 1984, publicaron en la revista “*Codemaster*” su primer videojuego, “*Road Runner*”, un juego de carreras donde el *gamer* debía manejar un carro por una carretera con obstáculos. Cuando estos jóvenes cumplieron 18 años ya habían publicado más de 10 juegos, pero sus padres seguían pensando que ya era hora de estudiar alguna carrera y

conseguir un trabajo serio. En este momento aparece un profesor de universidad que logró convencerlos que el talento que sus hijos era digno para crear un negocio y un futuro. Este profesor los puso en contacto con otros dos jóvenes que llevaban más de 5 años trabajando en este medio y quienes eran dos hermanos que habían logrado un éxito parecido al de los hermanos Oliver: Richard y David Darling. Esta combinación llevo a la creación de más de 100 juegos y ventas de más de un millón de copias. Los jóvenes de no más de 21 años se convirtieron en millonarios rápidamente, gracias a que siendo *gamers* diseñaban juegos para otros *gamers*. Esto de alguna manera aseguraba que el juego fuera de calidad. Entre sus éxitos se encuentra la saga de “*Dizzy*”.

Dejando de ser algo nuevo, los videojuegos sólo podrían ofrecer mejores cosas, nuevas aventuras, mejores gráficas, otros géneros, diferentes modalidades de juego. Resultaba un enigma esperar qué sacarían de nuevo. La industria ya tenía sus personajes emblema como soldados, aventureros, magos, automóviles y demás personajes que ofrecen estos dioses del entretenimiento. El turno vendría para las computadoras domésticas que los estudiantes de escuela no utilizaban para hacer trabajos sino más bien para entretenerse.

## 2.4 La Era Nintendo

Al otro lado mundo, más exactamente en Japón, una compañía que llevaba más de 80 años en el negocio del entretenimiento, especializándose en naipes y otra clase de juegos de mesa, empezó a hacerse notar haciendo algunos videojuegos, como *Computer Othelo* y *Radar Scope*. En 1981, el diseño de los videojuegos para Nintendo cayó en manos de un hombre que posteriormente se convertiría en el personaje más importante de toda la industria hasta hoy en día.

Shigeru Miyamoto, era un hombre que quería ser alguien en el mundo del entretenimiento. Tenía la idea de convertirse en mago, por esta razón estudió mucho que era lo que el público quería. Para 1981, Miyamoto creó un personaje basado en una película norteamericana: un gorila llamado *Donkey Kong*, quien tenía malas

intenciones frente a una mujer llamada *Pauline*, a la que había secuestrado para quedarse con ella. El héroe de esta historia es un hombre llamado *Jump Man*, que debía subir por un laberinto de escaleras y saltar los barriles con los que el gorila lo atacaba para salvar a su novia de las garras de esta temible bestia. El personaje inicialmente conocido como *Jump Man* tenía varios aspectos específicos que lo hacían único para la época. El primero era que no se trataba del típico príncipe azul musculoso y atractivo. Este personaje era un sujeto gordo, pequeño, con mostacho y gorra de trabajador. El peculiar diseño de este personaje hizo que las personas pudieran identificarse con él, ya que el típico *gamer* se parece más a un *Jump Man*, que un galán de cine o televisión. *Jump Man* saltaba de un lado al otro (de ahí su nombre), y con el bajo nivel de resolución con la que se podía contar en esa época, mostrar que a la bajada de un salto el cabello se movía, era un reto para los diseñadores y programadores, dificultad con la que Miyamoto salió fácilmente al situar en su cabeza una gorra que hacía que el cabello se quedara quieto. El juego se convirtió en una sensación no solo en Japón sino también en el resto del mundo. Por esta razón, Nintendo amplió su compañía, creando Nintendo de América, con una sucursal en Seattle que debía monitorear el avance de los videojuegos japoneses en Norteamérica. Nintendo empezó a tomar fuerza hasta convertirse en la empresa más fuerte de videojuegos, pero solo hasta 1985 fue que se convirtió en el dueño del monopolio de este sistema de entretenimiento.

La entrada de Asia a este negocio fue muy fuerte. Era solo cuestión de tiempo para que Europa buscara incursionar en el medio. Alexey Pagnikov tenía un sus manos la llave para sacar a su país de la oscuridad en cuanto a videojuegos se refiere. Desde Rusia, Pagnikov creó uno de los juegos más importantes de la historia: *Tetris*.

Después de haber gastado millones de dólares en monedas de 25 centavos en los *arcades*, los *gamers* estaban listos para vivir un cambio que llevaría los videojuegos a las casas de cada uno de los jugadores. En 1985, se dio el lanzamiento de una de las videoconsolas más importantes de la historia. Después de éxitos como *Othello*, *Radar Scope*, *Donkey Kong* y *Mario Bros*, Shigeru Miyamoto sacó al mercado una de sus cartas más poderosas. La consola Nintendo Entertainment System o NES fue

lanzada para todo el mundo en 1985. Las 100 000 consolas iniciales que se vendieron, auguraron que esta consola iba a ser un éxito sin precedentes y este número inicial solo iba a ser el comienzo de la historia de la marca de videojuegos más importante de la historia.

La consola incluía dos mandos de control, una pistola y un accesorio “robótico”. Los mandos de control tenían cuatro botones, una flecha indicando los cuatro puntos cardinales, que controlarían los movimientos de los personajes, un botón A, otro B, que serían los encargados de las acciones del héroe y los botones de *select* y *start*, que controlarían las opciones de juego como “iniciar” y “detener” entre otras cosas. La pistola o el *NES Zapper*, consistía en un mando de luz, que cada vez que se halaba el gatillo, generaba un *frame* en negro. Encima de ese *frame* negro, algunos pixeles eran dibujados de color blanco dependiendo de la posición de la puntería del jugador. Después se hacía un cálculo donde el NES analizaba los colores blancos del disparo del jugador y los puntos negros donde se encontraría el blanco de disparo si coincidían el jugador habría logrado su cometido, de lo contrario tendría que seguir intentándolo. Por último el mando robótico, que solo fue lanzado para Estados Unidos y Japón, (R.O.B como se le llamó funcionaba con estímulos ópticos), cuando el robot se encontraba en frente del televisor donde se estaba jugando. La utilidad de este robot se daba para diferentes videojuegos, como “*Gyromite*” y “*Stack Up*”, donde R.O.B apretaba los botones de mando del control. Todo esto hacía parte de la funcionalidad del NES, pero solo gracias a los cartuchos donde se encontraban los juegos, era posible crear la interacción humana con la consola que llevaría a los *gamers* a divertirse como nunca. Con la compra de la videoconsola, venía un cartucho con dos juegos, “*Duck Hunt*”, un juego donde el *gamer* debía dispararle a unos patos con la pistola de luz, mientras más patos le atinara el jugador, más rápido estos se moverían. El otro juego en este cartucho, se convirtió en uno de los 25 videojuegos más vendidos de toda la historia. Después de varios años de estar diseñando videojuegos y al ver el éxito de *Jump Man* en “*Donkey Kong*”, la espera por otra historia con este héroe era de esperarse. Shigeru Miyamoto le cambio el nombre a *Jump Man* y lo transformó en un plomero de nombre Italiano llamado Mario, que el lado de su hermano Luigi debía pelear en

contra de Bowser, el rey de los *Koopas*, que por medio de secuestrar a la princesa Toadstool, la heredera al trono del reino de los Hongos o el Reino Champiñón, pone en riesgo la vida pacífica en este reino.

Mario y Luigi recibían la ayuda del reino por medio de los hongos, las flores y las estrellas, el primero de estos de color rojo, hacia crecer y le daba mayor energía al jugador, el de color verde le proporcionaba otra vida al jugador, el segundo de estos tenía el mismo efecto que el hongo rojo pero con la adición de poder lanzar bolas de fuego. Mario y Luigi debían cruzar el reino de los champiñones, entre campos, lagos y castillos debían enfrentar a más de 25 enemigos que están en búsqueda del diabólico plan de Bowser. El juego se convirtió en una de las franquicias más populares en la historia de Nintendo.

Miyamoto había probado su potencial en el diseño y la creación de videojuegos, pero solo hasta 1986 demostró que la industria estaba a sus pies. Un año después del lanzamiento del NES, Nintendo presento al mundo a Link, un “hyliano” responsable de salvar al mundo de Hyrule, y devolverle su paz por medio del rescate de su princesa Zelda y la destrucción de Ganondorf el temible señor del lado oscuro que intenta dominar el mundo de la luz. “*The legend of Zelda*” estaba basado en los escenarios donde Miyamoto creció, cerca de su casa en Kioto Japón, rodeado por ríos, bosques y montañas, Miyamoto decidió recrear este mundo donde él había crecido en un videojuego. Link debía cruzar por los diferentes paisajes de este reino para encontrar los ocho fragmentos de la Tri-fuerza de la sabiduría, artefactos que la princesa Zelda había escondido antes de ser secuestrada por Ganondorf el rey de del reino de la oscuridad.

Durante el viaje de este héroe, el jugador debía enfrentarse a diferentes malévolos personajes para conseguir armas que posteriormente serían necesarias para poder resolver el misterio de cada uno de los castillos, hasta destruir al maléfico Ganondorf y recobrar la paz en Hyrule. Nintendo vendió más de 6.51 millones de copias de este cartucho, que demostró el poderío que esta empresa estaba obteniendo.

Cansados los jugadores de estos juegos de fantasía con moralejas infantiles, el público objetivo de Nintendo se expandió a los *gamers* más grandes que estaban buscando emociones más fuertes. Fue entonces cuando Capcom una de las empresas más importantes en desarrollo de videojuegos, sacó al mercado “*Contra*”, un juego de guerra, donde un personaje muy parecido a John Rambo (personaje de la serie de películas protagonizadas por Sylvester Stallone desde 1982) que debía luchar contra la invasión de unos alienígenas que venían a intentar dominar la tierra. “*Contra*” se empezó a vender de buena manera por la violencia que implementaba y por la dificultad que tenía, hoy en día sigue siendo uno de los más complicados de todos los tiempos. El juego fue uno de los primeros para la consola NES que podía ser jugado en manera de equipo o conjunto, de esta manera cada jugador controlaba un héroe de manera independiente que debían trabajar en equipo para poder lograr la victoria frente a los invasores alienígenos. Una de las anécdotas más relevantes de este videojuego fue que al momento de iniciar cada partida se podía inscribir un código que les daba vidas interminables a los jugadores. La clave Arriba, Arriba, Abajo, Abajo, Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, B, A, B, A, *Select* y *Start*, se convirtió en uno de los lenguajes más utilizados para este medio, hoy en día es utilizado por redes sociales como Facebook para crear efectos especiales al momento de aparecer en el muro. Otra de las importantes creaciones de Capcom fue “*Mega Man*” o como se conoció inicialmente, “*Rock Man*”.

En 1987 una nueva manera de jugar surgió cuando la empresa Square Soft, saca al mercado un juego basado en el modelo de juego de rol o *Role Playing Game* (RPG) (un tipo de juego como “*Dungeons and Dragons*”, donde los jugadores utilizan su imaginación para crear personajes como elfos, enanos o magos, entre otros, para introducirse en un mundo fantástico donde se enfrentarían con Dragones o Hadas. Este juego se basaba en unos enfrentamientos con dados de diferentes denominaciones para definir las batallas. El creador Hironobu Sakaguchi, conocedor de los juegos de rol, utilizó este sistema para inventarse un nuevo sistema de juego para las videoconsolas, es entonces cuando apareció “*Final Fantasy*”, un videojuego que cambiaba la acción de sus predecesores y que presentaba una estructura donde los personajes simplemente escogían las acciones de cada uno de

sus jugadores pero no las ejecutaban. De esta manera, el *gamer* jugaba a la vez con 4 jugadores pero podía alcanzar a manejar hasta 32 personajes. Uno de los factores más importantes de este videojuego fue la música, ya que el sistema NES carecía de sistemas de música que se pudieran instalar a cada uno de los videojuegos, por esta razón Square Soft, contrató a un director musical para diseñar y escribir una pieza musical que pudiera ser interpretada por el sistema NES y le diera un aire nuevo a la creación musical de los videojuegos. “*Final Fantasy*” como su nombre lo indica, constituía lo que podría ser la última fantasía de una empresa como Square Soft que después de varios intentos fallidos, se acercaba a la quiebra, cuando Sakaguchi llegó a salvar la empresa, el juego se ha convertido en el representante más importante de este género sacando al mercado más de diez versiones.

Este mismo año, Nintendo empezó a sacar las secuelas de los videojuegos con los que habían logrado sacar mucho provecho, el primer en salir al mercado fue “*Zelda II, The Legend of Link*”, un juego que les dio resultado por lo mostrado en el juego anterior por Miyamoto, pero el juego no fue lo que la gente esperaba y no obtuvo tanto éxito como la primera versión de esta historia. 1988 podría catalogarse como el año de las segundas versiones: “*Super Mario 2*” y “*Super Mario 3*” salieron al mercado multiplicando las ventas que el primero había tenido, demostrando que la cara de este plomero italiano se convertiría en la cara de Nintendo y posteriormente en la cara que daría el significado a esta industria. Por otra parte, aparecieron nuevas versiones de “*Final Fantasy*” y se crearon las primeras versiones de juegos que se mantendrían vigentes hasta hoy en día como “*Metal Gear*” y “*Ninja Gaiden*”.

## **2.5 La maduración de los videojuegos.**

En 1989, Will Right, quien había diseñado un “mata-marcianos” (*Raid on Bungeling Bay*) para la Commodore 64, hizo varios prototipos de un nuevo género en el que el jugador controlaba las acciones de varios individuos virtuales y podría construir ciudades enteras. SimCity marcaría el inicio de un nuevo género; comenzó

en Apple y Peter Molyneux decidió tomar elementos de este para dar a luz a un nuevo género: el de simulación de dioses. El juego se llamó “*Populous*” y el jugador representaba una deidad que debía construir edificios, hacer adeptos a su religión mediante milagros, cuidar de los fieles y destruir a los creyentes de otros dioses. Su éxito fue total y lo mejor fue que era compatible con sistemas operativos y consolas como Atari ST, Commodore Amiga DOS, Mac OS, PC Engine, SNES (Super Nintendo Entertainment System), Gameboy, Sega Master System y Sega Mega Drive, el juego también tendría segundas versiones y aún más importante expansiones. En 1990 las revistas Power Play y Video Games and Computer Entertainment lo catalogarían como mejor juego del año y en la edición 156 de la revista Computer Gaming World estaría entre los 150 mejores juegos de todos los tiempos.( *Populous*. giantbomb.com Consultado el 11 de abril de 2013. <http://www.giantbomb.com/populous/3030-6210/> ) (IGN Hall of Fame: *Populous*. IGN.com .Consultado el 11 de abril de 2013. <http://games.ign.com/halloffame/populous.html>).

“*Populous*” creó un nuevo género, donde el *gamer* se convertía prácticamente en una especie de dios, creando civilizaciones y ciudades. En este juego, el *gamer* tenía una visión casi cenital del mundo que iba creando. La importancia del juego no estaba en la creación del mundo, sino en ver como el mundo iba evolucionando hasta convertirse en una civilización. Por otra parte, “*Sim City*”, de EA Games, a diferencia de “*Populous*”, se basaba únicamente en la creación de una ciudad y su buen desempeño, el jugador se encontraba con diferentes retos, como saber manejar las tres zonas, industria, comercio y residencia, que plantas de energía usar y otras complicaciones que el jugador debía afrontar. Este nuevo género era para un público específico, ya que se requería de mucho pensamiento y para mucha gente tenía muy poca acción, de esta manera se fue generando este nuevo target, que para hoy en día ha crecido de manera significativa y se ha consolidado como uno de los más fuertes del mercado. En 1991, Sid Meier, un importante diseñador de videojuegos y fundador de la empresa Microprose sacó al mercado “*Civilization*”, el primer videojuego de estrategia por turnos donde un jugador movía sus fichas plasmando en el tablero su estrategia para luego pasar a que el otro jugador respondiera. El

videojuego de Meier y el de Molyneux sentaron las bases para el alto impacto que generarían en los PC, juegos como “*Warcraft*”, desarrollado por Blizzard Entertainment en 1994, el mítico y popular “*Age of Empires*”, creado por Microsoft Games en 1997, “*Commandos: Behind Enemy Lines*” de la empresa española Pyro Studios y “*Starcraft*” también de Blizzard, entre otros. Todos estos videojuegos que controlaban a un pueblo, una aldea, una raza, una milicia desdibujaban las líneas de los géneros y combinaban varios de ellos como simulación de dioses, estrategia en tiempo real, simulación, de vida, simulación de construcción, juegos de rol etc. (Donovan, 2010, pp. 207-217).

En lo que respecta a la evolución gráfica de los videojuegos, desde 1979 ya habían salido al mercado varios juegos con gráficos 3D que en un principio constaban de trazos poligonales y formas geométricas ubicadas de perspectivas y ángulos distintos para dar una sensación más real del juego. “*Tailgunner*” se lanzó en este año como un arcade y fue uno de los pioneros de lo llamado realidad virtual, pues además de simular una guerra con otros aviones en 3 dimensiones, contaba de una vista subjetiva que involucraba aún más al jugador que ya no se identificaba con un personaje o héroe del videojuego sino que era él mismo el protagonista. Aunque en 1977, la compañía Cinematronics ya había desarrollado un videojuego con gráficos vectoriales este tenía varias mejoras en cuanto al diseño de las naves enemigas y la vista subjetiva. A “*Tailgunner*” le siguió “*Battlezone*” de Atari en 1980, un simulador de batalla en un tanque que contaba con gran profundidad de campo y se sentía como el vehículo avanzaba por el espacio hacia el horizonte dando una sensación de recorrido y de descubrimiento de los enemigos, ya no era su aparición sorpresiva. Se considera a la empresa Cinematronics como padre de los vectores en videojuegos, y pionera en “*Space Wars*” (The Dot Eaters. Player 2, Stage 1: The coin Eaters. Consultado el 13 de abril de 2013. [http://www.thedoteaters.com/p2\\_stage1.php#spacewars](http://www.thedoteaters.com/p2_stage1.php#spacewars)).

“*I, Robot*” llegó en 1983, un arcade en el que el jugador controlaba un robot que se movía sobre bloques, esquivaba rocas espaciales, pájaros y demás naves, su objetivo era destruir algunas especies de ojos después de pasar sobre bloques rojos desde los

que podía disparar. El juego ya incluía más colores que los simuladores de Cinematronics y las figuras geométricas se veían sólidas y rellenas de color, en “*Tailgunner*” eran transparentes. En años posteriores, los simuladores de carreras se adaptarían a la nueva técnica de gráficos poligonales y 3D con títulos como “*Indianapolis 500*” y “*Hard Driving*” en 1989.

Volviendo a Nintendo, “*Mario Bros.*” se había convertido en toda una imagen de reconocimiento mundial, para este momento tan reconocida como la de Mickey Mouse y los *gamers* más jóvenes estaban felices con lo que Nintendo les había proporcionado, pero el público juvenil de los videojuegos se sentía todavía excluido en esta industria. Pensando en ellos Sega, probablemente la empresa que más sufrió con la crisis del 89, sacó al mercado una nueva cara, que se convertiría en la cara de una nueva generación de *gamers* interesados en la industria pero con una visión más juvenil. De la mano de la consola Sega Genesis, se presentó un nuevo personaje, que no estaba basado en el manga y la ternura, todo lo contrario. *Sonic The Hedgehog* era un erizo con cara de rebelde, bastante presumido, que hablaba de manera irónica y sarcástica, típica actitud que un adolescente podría tener, por ello, los jóvenes lograron identificarse con él. Sonic se convirtió en el pasatiempo perfecto, por la mezcla de rebeldía con heroísmo que este nuevo personaje representaba. El planeta Mobius estaba bajo la amenaza del doctor Eggman, que uno a uno iba secuestrando a sus animales introduciéndolos en robots maléficos que quieren dominar el mundo, Sonic debía recuperar las siete esmeraldas mágicas para poder desarmar los robots y recuperar la paz para el planeta Mobius. Viendo el nuevo público que la industria de los videojuegos había recibido, en 1991 se sacó al mercado el primer juego basado en el mundo real y las verdaderas historias de la gente. *Leisure Suite Larry* era el primer antihéroe que aparecía en el campo del videojuego. Este era un personaje de pequeña estatura, físicamente poco agraciado y sobre todo con una personalidad bastante sexual. Su propósito era el de conseguir que diferentes chicas se acostaran con él, una labor bastante complicada para un personaje como él. Un grupo específico de *gamers* se sintieron identificados con Larry, ya que la historia se parecía bastante a la realidad, y en esta clase de juegos podían tener experiencias que en el mundo real no podrían, de alguna manera Larry

se convertía en la segunda oportunidad de vida que estos jugadores buscaban y deseaban. Principio básico que posteriormente se convirtió en una de las realidades virtuales de los videojuegos con más aceptación. Mientras esto ocurría, Nintendo seguía trabajando en sus fuertes, sobre todo en un producto que satisficiera a la afición de Mario. Nintendo opto por seguir la línea comercial que ya le había funcionado, por la compra de la nueva consola Super Nintendo Entertainment System el juego venia incluido, esto aseguraría que la consola estuviera de nuevo en el tope de las ventas. Esta versiona de Mario, llamado “*Super Mario World*”, no cambiaba mucho de las versiones anteriores, pero la fanaticada de Mario era fuerte, entonces por el simple hecho de vivir otra aventura en búsqueda de la princesa Peach, llevo a Nintendo a vender más de 20 millones de copias, un número nunca antes conseguido.

En esta versión, Mario y Peach se van de paseo a un lugar llamado la tierra de los dinosaurios, después de salvar al mundo champiñón, y en sus vacaciones Bowser aparece y secuestra la princesa. Mario tiene que atravesar este nuevo mundo venciendo a todos los dinosaurios hasta llegar a donde su rey, Bowser, con el cual se librara una lucha sin precedentes. Por primera vez podíamos ver a dos personaje interactuando en el mundo de Mario, ya que en este juego se presentó a uno de sus mejores amigos, Yoshi un pequeño dinosaurio que hacía las veces de caballo para un caballero. Mario podía montarse en Yoshi y así recibir una cantidad de nuevos poderes o habilidades que harían del juego algo más fácil de atravesar.

Miyamoto demostró que sus juegos eran inigualables y que por muchísimos años los *gamers* iban a seguir jugando sus historias, ya que el éxito de su marca estaba basado en la continuación de historias que ya habían enamorado a los gamers. Como por ejemplo “*The Legend of Zelda*”, que se convertía en uno de los juegos más esperados de 1990 y Miyamoto no decepciono, convirtiendo a “*A Link to the Past*” como uno de los juegos más recordados de la historia. Debido a que el juego había en su versión anterior había decepcionado a muchos de sus fans, por razones como la dificultad del juego y su jugabilidad, Miyamoto regresó a sus inicios haciendo de esta versión de Zelda una muy parecida a su primera versión, una

cámara casi en ángulo cenital que mostraba el mundo que Link debía atravesar para llegar a salvar a su princesa Zelda. Con respecto a la historia, Ganondorf secuestra a la princesa Zelda y busca que el mundo de la oscuridad reine sobre el reino de la luz, Link se verá involucrado en una aventura donde tendrá que estar saltando de un mundo al otro para poder detener los planes maléficos del rey de la oscuridad.

Buscando nuevas aventuras, Nintendo retornó a un personaje que llevaba más de 10 años olvidado, basándose en el poder de la nostalgia de esta industria, Tim Stamper regresó al videojuego que llevo a Miyamoto al reconocimiento mundial, y trajo de vuelta al gorila que hizo de Mario una estrella. En 1993, *“Donkey Kong Country”* salió al mercado, con unas gráficas nunca antes vistas, unas imágenes en tres dimensiones que llevaron a este juego en uno de los más vendidos de la época. En esta historia, Donkey Kong con la ayuda de su sobrino Diddy Kong, deben salir en búsqueda del tesoro más grande para la familia, sus millones de bananos que guardan en la casa. Estos fueron robados por un villano conocido como King K. Rool y sus aliados los Kremlings, que planean quedarse con todos los plátanos de la tierra de Donkey Kong. Durante su aventura Donkey y Diddy recibirán la ayuda de cuatro diferentes animales, un rinoceronte, un avestruz, un delfín y una rana, que harán de su búsqueda un poco más asequible.

Para esta época, los juegos individuales estaban perdiendo su poderío en el imperio de los videojuegos, se buscaba volver a traer una de las tradiciones más importantes, la competencia entre jugadores o el versus y de que mejor manera que cumpliendo los sueños de la mayoría de los *gamers*, dejando que las personas resolvieran sus problemas a través de los golpes, en los juegos de peleas.

Aunque la historia de estos juegos se inicia en 1979 cuando Tim Skelly lanza al mercado el *arcade* llamado *“Warrior”*, fue solo hasta 1991 cuando estos juegos se hicieron verdaderamente populares. El mundo de los videojuegos cayó en la mano de dos diferentes juegos de peleas, *“Street Fighter II”*, la secuela del *arcade* de 1987 que no había logrado el éxito esperado, vuelve en 1991 a la vida con grandes mejoras que harían de este juego uno de los más importantes de la historia. Por otra parte, en 1992 el mundo conoció un juego que llevó al terreno de la polémica a la

industria de los videojuegos por el contenido violento que contenía. “*Mortal Kombat*” no se diferenciaba de los otros juegos de peleas: *rounds* de 60 segundos, el jugador que perdiera su nivel de vida perdía y series de comandos llevaban a trucos especiales. Pero cuando un luchador vencía al otro, en este momento se generaba la controversia, ya que el luchador ganador tenía la oportunidad de terminar la vida de su oponente por medio de una maniobra sangrienta que le daría un perfecto final a la batalla. Un hombre que le sacaba el corazón con las manos a su oponente, un mutante que lanzando fuego de su boca dejaba en huesos a su contrincante o lanzar al perdedor desde un puente evidenciando como este caía sobre unos chazos gigantes, era solo un ejemplo de lo que este juego podía presentar a su público. El juego presentaba una nueva modalidad de entretenimiento, una manera violenta que no era la ideal para todo el mundo, sobre todo para el gobierno de los Estados Unidos.

Varios senadores estadounidenses empezaron a generar fuertes críticas frente a esta clase de juegos, sobre todo en contra de “*Mortal Kombat*”, ya que según ellos la enseñanza que este juego daba se iba a reflejar en los jóvenes tarde o temprano. Para evitar que esta clase de juegos dejaran de existir la industria de los videojuegos creó la ESRB (Entertainment Software Rating Board), es decir, junta de clasificación del software de entretenimiento, ellos se encargaban de catalogar los diferentes videojuegos dependiendo del nivel de violencia que cada uno tenía, generando así una tabla que definiera cada uno de los juegos. EC (*Early Childhood*), para juegos que ayudan a promover el conocimiento para jugadores muy pequeños, E (*Everyone*) para todo el mundo, T (*Teen*) para mayores de 12 años con un contenido de violencia moderado, M (*Mature*) para mayores de 17, con un contenido violento mayor y por último, A (*Adults*) para mayores de 21 años, con un contenido único para adultos. A pesar del sistema de clasificación de la ESRB, los juegos hoy en día siguen siendo blanco de controversia en el mundo del entretenimiento, ya que para grupos de personas, los juegos violentos lo único que logran es producir respuestas y estímulos parecidos a los del juego que se está jugando. Dejando un interrogante en este caso, ¿Son acaso los videojuegos los causantes de la violencia juvenil hoy en día?

Otro juego violento que cambió por completo el mundo de los videojuegos fue “*Doom*” en 1993. Primero era el primer videojuego que empezaba a utilizar una visión subjetiva para su modo de juego, esto llevaba a que el *gamer* sintiera que sus ojos y los del protagonista fueran el mismo y segundo por el nivel de violencia que tenía. “*Doom*” contaba la historia de un hombre que llega al infierno donde tiene que luchar con demonios y zombis que quieren acabar con la vida del último sobreviviente de la tierra. Mientras “*Doom*” se hacía popular, “*Wolfenstein 3D*” un juego básicamente igual pero con una lucha contra los nazis de la Segunda Guerra Mundial, se hacía igual de famoso que “*Doom*”, dando paso entonces a la tercera dimensión y a la visión subjetiva en los videojuegos.

El mundo de las peleas no era el único que generaba grandes competiciones, otro género de videojuegos también se estaba tomando el poderío de esta industria, que crecía y maduraba como los jóvenes y al igual que ellos empezaban a desarrollar un gusto y un interés por los automóviles y la velocidad. Lo cual llevó a las diferentes marcas a sacar uno de estos juegos. Sega optó por un juego realista, con pistas preexistentes, simulando un circuito de fórmula uno, mientras Nintendo experimentó con un juego futurista, con pistas imposibles y velocidades inimaginables. “*Virtual Racing*”, fue la apuesta de Sega para este género de videojuegos, un juego muy realista basado en la fórmula 1 con pistas y vehículos reales. Por primera vez en la historia un juego utilizaba elementos completamente poligonales y utilizaba una relación de aspecto 16:9, algo bastante futurista para la época. Por otra parte el juego contaba con diferentes cámaras, algo que llamaba la atención porque se podía jugar en primera persona mirando desde dentro del auto.

Mientras Sega buscaba el realismo, Nintendo sugería un mundo completamente diferente. “*F Zero*” se convirtió en uno de los juegos más conocidos de Nintendo en 1993, con más de un millón de ventas y paso a la historia de los videojuegos como uno de los más difíciles de todos, pocos *gamers* tienen el privilegio de decir que entre sus trofeos virtuales se encuentra la máxima estatuilla de “*F Zero*”. Este no era el típico juego de carros, “*F Zero*” presentaba un mundo futurista donde los

jugadores manejaban unos vehículos voladores que no tocaban en el cemento y tenían que pasar por unas pistas a velocidades de más de 500 kilómetros por hora a unas velocidades que un auto real nunca lograría conseguir.

Al ver el éxito que los juegos de autos estaban teniendo, Miyamoto no perdió ni un segundo en pensar en sacar uno, y de que mejor manera que utilizando los personajes que le ya había creado. Fue entonces cuando Nintendo presentó al mundo, “*Mario Kart*”, un juego que ponía a competir a los personajes más famosos de Nintendo. Mario, Luigi, Peach y Donkey Kong, entre otros, eran los corredores de karts que competían por los trofeos de los mundos champiñón, flor y estrella demostrando diferentes aptitudes y trucos al momento de manejar. Por primera vez en la historia, el mundo de los videojuegos podía ser dominado por los villanos, ya que en este juego uno podía escoger entre Bowser y Koopa Troopa entre otros personajes maléficos, y ganar cada uno de los trofeos que este juego presentaba. Dejando de lado los conceptos de bueno y malo este juego generaba un ambiente de paz y diversión entre los personajes. El mundo Mario o el mundo Miyamoto demostraron de nuevo que no había barrera que no pudieran traspasar, al vender más de ocho millones de copias y dejando la oferta abierta para un sinnúmero de opciones más, que posteriormente Miyamoto y Nintendo iban a experimentar. Este tipo de experimentación no se dio más en estas consolas, ya que las dos marcas se dedicaron a sacar continuaciones de sus propias historias, Nintendo utilizando la familia Donkey Kong, con “*Diddy Kong’s Quest*” y “*Dixie Kong’s Double Trouble*”, Mario por su parte también tuvo varias secuelas como “*Super Mario World 2*” y “*Super Mario RPG*”. Mientras tanto, Sega siguió con Sonic, sacando al mercado “*Sonic the Hedgehog*” 2 y 3 y vendiendo millones de copias cada uno, demostrando que los *gamers* querían seguir jugando las mismas historias que ya los tenían acostumbrados.

Volviendo a los ordenadores, la llegada de “*Doom*” movió la industria desde el sistema DOS, su alto contenido violento, sus gráficas mejoras, su diseño, su cámara subjetiva y la libertad de poder modificar los escenarios y la forma de juego era algo completamente nuevo en todos los títulos que se habían creado para el

entretenimiento de los jugadores. Aunque este videojuego que se resolvía en grandes lugares, enemigos monstruosos y mucha sangre no generó muchos escándalos en 1993, sí lo haría “*Street Fighter II*” y el aún vigente “*Mortal Kombat*” bajando las ventas en un 17% y 19% en 1994 y 1995, no porque los jugadores no los quisieran, sino porque sus padres no se lo permitían.

A partir de 1994 la Entertainment Software Rating Board (ESRB) de origen norteamericano y canadiense se encargaría de clasificar los videojuegos y destinarlos a las diferentes audiencias desde la Primera Infancia (3 años) hasta la adultez. En 2009 ya habrían clasificado 19.310 juegos de más de 350 distribuidoras. Los distribuidores y fabricantes no están en la obligación de enviar sus mundos virtuales a las empresas clasificadoras, es totalmente voluntario. La ESRB no es la única empresa que clasifica los videojuegos, también existe la Computer Entertainment Rating Organization de Japón o la británica Entertainment and Leisure Software Publishers Association (ELSPA), la Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) de Alemania que traducida al español sería Autocontrol en el Software de Entretenimiento y La Office of Film and Literature Classification de Australia que también se encarga de clasificar cine y literatura. (FAQ. [esrb.org](http://www.esrb.org) Consultado el 14 de abril de 2013 en: <http://www.esrb.org/ratings/faq.jsp>)

Mientras las consolas japonesas Super Nintendo y Sega Megadrive se peleaban el mercado, la industria norteamericana hacía fallidos intentos por competir. Atari haría un último esfuerzo por recuperar el mercado y a los jugadores con la consola Atari Jaguar que tenía 32 bits de color y un procesador que brindaba 850 millones de colores, la consola contaba con juegos como *Rayman*, *Battlemorph*, *Iron soldier*, *Alien Vs. Predator*, *Doom*, entre otros. Se dice que su fracaso se debió a un mal plan de mercado pues era mucho mejor que su otra competencia norteamericana la 3DO salida de una alianza entre las empresas de tecnología Panasonic, LG, Sanyo y Goldstar. Cabe añadir que estas dos últimas máquinas ya funcionaban con CD-ROM y que quizás no fueron entendidas en el momento que salieron. Mientras tanto Sony estaba fabricando un hijo que daría pie para una guerra de consolas.

## 2.6. La era 3D.

Pensando en la innovación de la industria, tanto Sega como Nintendo, buscaron generar un elemento diferente al cartucho de juego, que cambiará el sistema de los chips y lo reemplazara por algo que le diera mayor calidad de video, fuera más fácil y económico de producir. Sega aprovechó un invento que había salido en 1984 había salido al mercado, la consola Sega Saturn, que funcionaba con CD-ROM un sistema que le daba 128 bits de color a los videojuegos y generaba gráficas mucho más parecidas a la realidad.

Nintendo empezó a hacer el desarrollo de sus juegos en CD de la mano de la empresa creadora de este disco compacto, Sony, pero durante el trabajo conjunto, las empresas rompieron relaciones debido a que Sony sería el encargado no solo de producir los CD, sino también venderlos y por ultimo tendría los derechos sobre cada uno de los juegos. Frente a esto, Nintendo decidió retirarse del negocio, ya que no se sentía seguro del negocio con Sony. Nintendo volvió a su sistema de cartuchos y sus anteriores proyectos, mientras que Sony se sintió traicionado, sensación que llevo a un sinnúmero de cambios en la industria, ya que en medio de las ganas de venganza y los intereses que esta industria le causaba a Sony, esta marca decidió desarrollar su propia consola y sus propios juegos.

A diferencia de las otras marcas Sony, no se preocupó inicialmente por la creación de un videojuego que le diera una imagen representativa como Mario y Sonic. Ken Kutaragi, quien tomó las riendas del este nuevo proyecto, fue de empresa en empresa tratando de comprar licencias que ayudaran a Sony a convertirse en el líder de la industria. Konamy, Squaresoft, Namco y Capcom fueron algunas de las marcas que Sony salió en su búsqueda para que los juegos que se estaban desarrollando entraran en el catálogo de esta nueva consola que terminaría saliendo al mercado en 1994.

Mientras Sony desarrollaba su nueva consola y la manera de entrar pisando fuerte a la industria más lucrativa del entretenimiento, Sega no quería quedar atrasado. Después de haber logrado cautivar a la mitad de la industria de los videojuegos, y

viendo el riesgo que una empresa como Sony podía causar en el porcentaje de *gamers* que comprarían su consola, Sega no perdió tiempo y empezó a desarrollar su nueva consola, que también funcionaría con el sistema de CD. En 1994, Sega también presentó al mundo su consola Saturn, la última consola de esta marca. Uno de los juegos más importantes que Sega sacó para su consola, y el que más ventas le dio a la marca, estaba basado en la mezcla de dos factores que Nintendo había utilizado en su consola Super Nintendo. Donkey Kong había demostrado el poderío visual de la industria y Street Fighter había llamado la atención de todo el planeta que quería enfrentarse los unos a los otros a través de estos guerreros. Yo Susuki unió estas dos variables y creó a “*Virtual Fighter*”, el primer juego de lucha de la historia que generaba una tercera dimensión para que los luchadores se movieran. El juego rápidamente se convirtió en uno de los juegos más vendidos de esta marca, llegando a más de dos y medio millones de *gamers*.

El segundo juego de Sega que vendió más de un millón de copias fue “*Sega Rally Championship*”, un juego de carreras que a diferencia de otros, buscaba generar diferentes tipos de carreras a través de pistas de asfalto, barro y arena, este juego rellenaba los huecos que los anteriores habían dejado, ya que las carreras virtuales hasta ahora se habían hecho en pistas reales o en ciudades, pero nunca en espacios abiertos como pasa realmente en un rally. La estrategia de Sega para esta consola no estaba basada en la venta de juegos para el Saturn, muchos de los juegos, fueron pensados tanto para la casa de cada uno de los *gamers* sino también como *arcade*, para darle a diferentes targets. Esta estrategia funcionó para algunos juegos que fueron juegos desarrollados con gran calidad, así que su éxito para cualquier plataforma estaba asegurado.

Aunque la consola salió al mercado en 1994 fue solo hasta 1996 que Sony empezó a ver los frutos que su consola estaba logrando en la industria, con juegos como “*Gran Turismo*”, “*Final Fantasy*”, “*Metal Gear Solid*”, juegos que vendieron más de cinco millones cada uno, impresionantes cifras para un novato en la industria. “*Gran Turismo*” salió como la gran competencia a los juegos de carros, demostrando un realismo nunca antes visto. Carros reales, pistas reales y el

funcionamiento de un carro de verdad, mas unas gráficas dadas por el CD, le daban a este juego una ventaja de cualquier otro juego de carreras.

Para cualquier fanático de los autos, este era el juego que había que comprar, que gracias a las ventas del juego se demostró que era un target importantísimo en los videojuegos, con más de 10 millones de ventas, que para ser uno de los primeros juegos de PlayStation, le enseñaba un gran futuro. Yamauchi, el diseñador del juego no dudo en empezar a generar la segunda versión del juego, haciendo de esta saga una de las más fuertes del mercado hoy en día.

Por otra parte, “*Final Fantasy*”, una de las grandes sagas de Nintendo, fue comprada por Sony y gracias a la nueva consola, se pudo sacar adelante uno de los juegos más famosos de la historia. “*Final Fantasy VII*” fue considerado como el primer juego que llevo a llorar a algunos *gamers* por su intensidad, demostrando el poderío emotivo que estos juegos estaban adquiriendo. La saga que siguió funcionando como “*RPG*”, contaba con una historia futurista donde Cloud Strife y sus aliados hacen parte *Avanlanche*, un grupo revolucionario que van en contra de la corporación Shinra, que por medio de sus operación le están robando vida al planeta, para sacar un provecho económico. Sephiroth líder de esta organización y uno de los guerreros más fuertes del mundo, será el enemigo a vencer. Durante la historia, *Avalanche* entrara en diferentes conflictos con temáticas de traición, de guerra y de muerte, que emocionaran al espectador de manera nunca antes vista. El grupo Square consiguió un gran éxito con este juego vendiendo casi 10 millones de copias. “*Metal Gear Solid*”, sería la tercera franquicia más importante de PlayStation, que contaba la historia de Solid Snake, un soldado que debía infiltrarse en un cuartel de fuerzas especiales terroristas, para desactivar unas bombas nucleares que amenazan con acabar con Estados Unidos. “*Metal Gear Solid*” logró vender más de 7 millones de copias, por su gran historia y sus gráficos que hicieron de Solid Snake uno de los héroes más importantes de los videojuegos, porque no sería la última vez que nos encontraríamos con sus historias.

PlayStation había logrado cautivar un grupo de personas que habían cambiado de marca y su plan era mantenerse de esta manera, pero Nintendo no se iba a dejar tan

fácil y pronto sacaría al mercado una consola que terminaría de darle el nombre a esta generación de consolas. Con la llegada del Nintendo 64, la era del video juego en dos dimensiones llego a su fin, ya que se introdujo el 3D al videojuego, es decir, que el *gamer* veía en el juego de manera parecida a como ve en la vida real. Un tema que cambió la jugabilidad de Nintendo con esta consola fue el juego, ya que dejó detrás las flechas para darle paso al *joystick*, que le daba la oportunidad al jugador de moverse gradualmente 360 grados. Esto revolucionó al videojuego, ya que el protagonista del juego podía moverse por el mundo como él quisiera, dándole mayor libertad al jugador. Por otra parte, la consola también aumentaba la cantidad de jugadores para cada juego, llegando a 4 personas, de esta manera el modo de multi-jugador empezaba a llamar el interés de los jugadores, que encontraron en juegos como “*Mario Kart 64*”, “*Goldeneye*” (basado en la película de James Bond) y muchos otros, una manera divertida de reunirse a jugar como amigos o en familia.

El lanzamiento de la consola se dio con el juego “*Super Mario 64*”, una historia donde Mario se enfrentaba con su enemigo de todos los tiempos, Bowser que había tomado el castillo de la princesa Peach, Mario debía recuperar las 120 estrellas del castillo para poder salvar a su princesa. Los poderes que recibía Mario en este juego se daban gracias a su gorro, que lo hacía convertirse en un hombre de metal, en un hombre que podía atravesar paredes o por ultimo en un hombre volador, esto entre varios detalles que cambiaban del juego, pero hay un nuevo personaje que cambio la manera de ver a Mario. Este juego contaba con un camarógrafo, que siempre iba detrás del plomero, y era el encargado de mostrarle hacia donde debía mirar Mario.

La nueva modalidad de visión del juego y el hecho que el héroe empezara a ver como una persona real llamo mucho más la atención de los jugadores, vendiendo más de once millones de copias en el mundo. El segundo juego más esperado por los jugadores era “*Zelda*”, que aunque ya simulaba el 3D y la pérdida de las dimensiones, este juego exploro al máximo las posibilidades de Link e hizo de “*Ocarina of Time*”, el mejor juego de la historia, catalogado por la mayoría de críticos especializados. En este videojuego Link debía cruzar Hyrule, entre llanuras, montañas y lagos enfrentados con enemigos para poder salvar a Zelda que ha sido

secuestrada por Ganondorf. El héroe de este juego contaba con una Ocarina que sería la responsable de transportarlo de un lugar a otro, saltando en tiempo, buscando encontrar las armas para poder derrotar a todo malvado que pusiera en peligro a Hyrule. El juego vendió más de 7 millones de copias en el mundo, afianzando el de esta saga en el mundo de los videojuegos. Una de las revoluciones de esta consola para la marca Nintendo, fue el modo multi-jugador, por eso aparecieron diferentes juegos que exploraban más esa posibilidad que la versión de jugabilidad de una persona.

“*Goldeneye*”, uno de los primeros juegos del agente secreto más famoso de la historia, James Bond, llevo a la pantalla un modo de juego, donde 4 jugadores podían entrar en una batalla violenta de pistolas, ametralladoras y bombas, haciendo de la estrategia de guerra la mejor manera de salir victorioso. El juego vendió más de 8 millones de copias. Por otra parte, uno de los juegos con los que contaba Miyamoto no decepcionó a los espectadores, que encontraron en “*Mario Kart*” y su nueva versión en 3D un juego de carreras de autos mucho más real, pero con la diversión de siempre. Su versión multi-jugador, constaba de dos modalidades, uno de guerra muy parecido a cómo funcionaba “*Goldeneye*” donde los jugadores tenían que destruirse los unos a los otros, de una manera menos violenta, utilizando tortugas y trampas, una manera característica de Nintendo. El juego vendió más de 9 millones de copias.

Por último, una nueva creación de Miyamoto salió al mercado, “*Super Smash Bros*”, donde sus personajes se enfrentaban los unos a los otros en un juego de pelea, por primera vez Mario y Luigi podían luchar para demostrar quién era el mejor, o Link y Donkey Kong se enfrentaban en una batalla de velocidad con fuerza, entre más de 20 posibilidades que este juego daba, el juego se convirtió en una buena salida para los fanáticos de Nintendo que estaban cansados de los juegos de fantasía. El juego tuvo gran acogida con más de 5 millones de compradores.

Nintendo siguió demostrando que era dueño del monopolio de los videojuegos, por esta razón las continuaciones de los juegos no se hicieron esperar, “*Donkey Kong*

64”, “Star Fox 64”, “Zelda: Majoras Mask” y otros, fueron los encargados de seguir vendiendo millones de copias en todo el mundo, pero la dicha de Nintendo no duraría tanto, un negocio que no funciono vendría a cobrarle con creces.

## 2.7 La guerra de las Consolas

Sony surgió en la industria de los videojuegos gracias a Nintendo, hicieron un alianza para lanzar una consola que funcionara con CD-ROM, sería algo revolucionario para los comienzos de la década de los 90 pues el rival Sega aún seguía usando un sistema de cartuchos o cassettes. Nintendo se echó atrás en el proyecto con Sony uniéndose con la compañía Phillips para desarrollar la consola que funcionaría con discos compactos. Iracundo, Norio Ohga, presidente de Sony, decidió hacer una división en la empresa dedicada especialmente al desarrollo de videojuegos; su emisario sería Ken Kutaragi quien desde los años 80 al ver a su hija jugar en la Famicom sabía el gran potencial que tenían los videojuegos. Ken estaba en el proyecto con Nintendo para sacar la Super Nintendo Entertainment System CD-ROM pero tras la retirada de la empresa japonesa, Kutaragi haría un gran rival, la Playstation que se lanzó en Japón el 3 de diciembre de 1994, casi después de 4 años de desarrollo. En Estados Unidos la consola se vió en el mercado casi un año después, pero sus ventas arrasaron; el primer fin de semana se vendieron casi 100.000 consolas y seis meses después ya habían superado el millón con un costo de \$299 dólares de la época. (Colin Ryan (Enero de 2011). Sony PlayStation - Icon. European Car. Consultado el 15 de abril de 2013 en: [http://www.europeancarweb.com/features/epcp\\_1101\\_sony\\_playstation\\_icon/](http://www.europeancarweb.com/features/epcp_1101_sony_playstation_icon/) .)

Sega decaía poco a poco por las varias consolas incompatibles entre sí que tenían entre las que se encontraban Sega Saturn, Megadrive, Game Gear, Sega Pico, Sega CD, Sega 32X y Sega 32XCD, decidieron enfocarse en la primera pero las dificultades para diseñar juegos, y los chips de baja calidad que poseía, hizo que la gente optara por el hijo de Sony. Nintendo no se quedaría sentado viendo el éxito de la Playstation y en 1996 lanzó la Nintendo 64 con exitosos juegos como *Super*

*Mario 64, Mario Kart 64, Golden Eye, Mortal Kombat, Donkey Kong 64*, pero tenía un gran problema, la consola funcionaba con cartuchos lo que hacía el costo de cada videojuego mucho más alto y los espectadores seguían obtando más por Sony. Ni siquiera la Sega Dreamcast pudo competir con la poderosa Playstation que sin duda alguna era la consola doméstica más famosa de todos los tiempos con títulos como *Crash Bandicoot, Resident Evil, Need for Speed, Ace ombat, FIFA, Pro-evolution Soccer, Silent Hill, Syphon Filter, Metal Gear Solid, Final Fantasy VII*, entre muchos más que resultaría excesivo nombrar en este párrafo. Ésta década también ofreció una gran cantidad de oportunidades a los desarrolladores, pues ya no eran los programadores domésticos y adictos a las matemáticas, ya ganaban grandes sueldos en ambientes destinados solo para el desarrollo de los videojuegos. También se hacían franquicias en las que se desarrollaban diferentes versiones y continuaciones de videojuegos como el ya nombrado *Resident Evil* que aún sigue sacando versiones, *Tomb Raider, Prince of Persia*, y los deportivos que se actualizan cada año debido a los cambios en las integraciones de los equipos. En un principio era una consola cuadrada, gris y del tamaño normal de las consolas pero pronto sacarían una versión mucho más pequeña, casi del tamaño del CD-ROM que contenía los juegos y de color blanco. Las dos versiones no guardaban lo dato en una memoria interna de la máquina sino en una o dos tarjetas de memoria extraíbles. En principio resultaba un problema porque al comprar la consola tenías que comprar la tarjeta de memoria o no podrías pasar un juego en varias sesiones sino tenías que hacerlo de seguido.

Por otro lado, la industria del arcade y de las salas recreativas estaba decayendo completamente, lo jugadores preferían sus consolas, sus computadoras e inclusive sus celulares, en estos últimos se incluían juegos sencillos como Pinball, algún simulador de carreras, juegos de acción, de rol, versiones de mata-marcianos e incluían gráficos de baja calidad. Los visionarios en gráficos sin duda eran los llamados RPG (Role Playing Game) como *Final Fantasy* (en sus varias versiones), *Alundra, Diablo, Valkyrie Profile, Star Ocean: Second Story, Castelvania: Symphony of the Night*, entre otros. Sus gráficos superaban a otros juegos pero para

algunos resultaban tediosos por la falta de acción con el control pues se limitaban a darle órdenes a los avatares para que atacaran.

La reivindicación del arcade vendría con pequeño impulso llamado *Dance Dance Revolution*, lanzado en 1998 en Japón por la empresa Konami. Se clasificó como un juego Bemani por su abreviación japonesa de su nombre original *Beatmania*. Su éxito llegó Europa y Nortamérica dándole vida a los salones recreativos y lugares de máquinas arcade. El juego constaba de una pantalla al frente del jugador y 4 botones en una plataforma metálica bajo los pies del jugador quien pisaba alguno de los botones en forma de flechas dependiendo de las que aparecían en la pantalla, siguiendo el ritmo de la canción que sonaba. El objetivo era acumular puntos que se ganaban dependiendo de la precisión con que el jugador pisaba el botón en el momento indicado. Pronto salieron versiones posteriores con muchas más canciones, diferentes niveles y distintas formas de jugar. Parecía que los arcade volvían a tener vida. Pronto salió una versión doméstica que constaba de una plataforma en materiales más livianos y lo llamaban "tapete", pero solía dañarse rápidamente por los débiles sensores que no resistían el peso del jugador. El compositor de la mayoría de las canciones era Naoki Maeda e inclusive artistas como Aerosmith donaban sus líricas para que sonaran en los juegos.

Pero aún no estaban todas las fichas, quedaba un último participante. Sony decidió lanzar la segunda versión del PlayStation en el año 2000, dando inicio a una nueva generación de consolas que superaba tecnológicamente a las máquinas tragamonedas. Fue un éxito total, se vendieron a la fecha más de 150 millones de consolas con casi 10 mil títulos lanzados, también ha sido la consola que más tiempo ha durado en el mercado, el cese de producción de esta fue en enero de 2013 siendo su último título FIFA13. Ésta consola también sacaría una versión más pequeña llamada Playstation 2 "Slim" que funcionada con DVD's, debido al peso en bytes de los juegos. Su tarjeta de memoria también aumentó de tamaño, llegando a los 8 gigabytes de capacidad. Microsoft se encontraba un poco temeroso de la racha arrasadora que tenía Sony en el mercado de las videoconsolas y se asustaba de pensar que también podría invadir los videojuegos en las PC, del que Microsoft

había sido líder y le generaba grandes ganancias; pero también querían probar suerte en el mercado de las consolas y el 10 de marzo del año 2000 empezaron el proyecto. En Estados Unidos se estrenó la Xbox el 15 de noviembre de 2001 y habría dado inicio a una guerra, en la que competían tanto juegos como consolas. A pesar de que tuvo gran éxito, la descontinuaron en 2006 para dedicarse plenamente a la segunda versión, la Xbox 360. (Manuelk .Historia del "Xbox". 3djuegos.com. Consultado el 16 de abril de 2013 en: <http://www.3djuegos.com/foros/tema/342282/0/historia-del-xbox/>)

Nintendo, por su parte, intentaría remendar los errores del pasado a lanzar en 2001 su nueva consola GameCube que seguía disponible para insertar cuatro controles sin un accesorio adaptador y con nuevos adelantos como acceso a internet y los juegos ya venían en discos. Pese a sus innovaciones no pudo competir con los grandes de Sony y Microsoft y Nintendo se dedicó a consolidar el mercado de los videojuegos portátiles, al mejorar su Gameboy y convertirlo en Gameboy Advanced. (Marconi. La triste vida del GameCube. Consultado el 16 de abril de 2013 en: <http://www.3djuegos.com/foros/tema/234379/0/la-triste-vida-de-la-gamecube/>).

El mercado estaba liderado por los novatos de los videojuegos en consolas, pero en las PC estaban de moda los simuladores y algunos juegos en línea. El *Flight Simulator* de Microsoft era uno de los reyes sacando versiones cada dos años desde 1995, lo utilizaban aficionados, *gamers* y profesionales. También el fenómeno de *Age of Empires* con sus expansiones y nuevas versiones daban mucho de qué hablar en las comunidades estudiantiles. Los juegos de PC también resultaban exitosos por las modalidades online, sobretudo en plataformas de acción como *Call Of Duty*, *Halo*, *Medal Of Honor* y *Battlefield 1942*.

En 2004 Sony penetró en el mercado de las consolas portátiles lanzando su PSP (Playstation Portable) que constaba de los mismos botones que el de un control de Playstation 2 sin R2 y L2 y con una pantalla en el medio. La consola portátil sacó sus propias versiones de videojuegos como *Grand Theft Auto Liberty City Stories*, *Grand Theft Auto Vice City Stories*, *God of War Chains of Olympus*, *God of War Ghost of Sparta*, *Metal Gear Acid*. Eran juegos que habían sacado en consolas

domésticas pero con distintas historias de cada una de las sagas, hechas especialmente para PSP. Igual que la PS2 sacaron versiones mejoradas como el PSP "Slim" e hicieron modificaciones de software y la PSP Go. La consola no sólo ofrecía videojuegos, también se podía escuchar música mientras se jugaba, conexión inalámbrica a internet, lector de libros y documentos, ver videos e imágenes. En 2011 saldría al mercado la sucesora PS Vita, pero había ciertos rumores antes de que saliera, de que se retrasaría el lanzamiento debido a los terremotos en Japón, esto lo dijo Jack Tretton, presidente de Sony Computer Entertainment America pero posteriormente fue desmentido por otro representante de la compañía en The Wall Street Journal. Ésta nueva consola contaba con pantalla táctil, conexión a redes sociales y acceso WiFi a redes 3G y era compatible como control del Playstation 3, además de tener mejor procesador gráfico, dos cámaras (frontal y trasera) y una memoria RAM de 512 más 128 de VRAM. (<http://www.infonucleo.com/2011/06/07/sony-playstation-ps-vita-caracteristicas-de-la-consola-portatil-ngp/>)

Sony había entrado en el mercado de las consolas poco después de que Nintendo, con su racha de consolas portátiles de GameBoy, hubiera sacado una nueva versión llamada Nintendo DS en 2003 y superaba a la PSP en ventas y algunas especificaciones tecnológicas incluyendo pantalla táctil, texturas más reales y un 3D mucho más avanzado. Ésta al igual que las otras empresas, lanzarían versiones mejoradas como DS Lite, DSi y DSi XL. Los héroes seguían siendo, popularmente hablando, los mismos de siempre: Mario, Kirby, Link, Donkey Kong entre otros.

Nick Baker, uno de los desarrolladores de la 3DO y algunos proyectos de Apple Inc. fue escogido para liderar el proyecto de la Xbox 360, él sería uno de los arquitectos de la nueva consola de Microsoft con colaboración de ATI Technologies, una compañía que se encargaba de la parte gráfica en términos de procesadores, e IBM. El proyecto se inició en 2002, pero fue hasta el siguiente año que Microsoft firma con ATI para elaborar el procesador gráfico y luego con IBM para el procesador central y los tres núcleos que tendría. Sony por su parte inicia su proyecto PS3 en el mismo año, asociándose con IBM y Toshiba. Pese a que comenzaron casi que al

mismo tiempo, la PS3 saldría un año después y no lo haría en cuna de oro, como lo había logrado su antecesora. La Xbox 360 fue lanzada el 22 de Noviembre de 2005 en Estados Unidos, el 2 de diciembre en Canadá y en Europa, ocho días después llegaría a Japón. La consola fue muy atrevida al llegar en su primer año a 36 países entre los que se encontraban México, Colombia, Corea del Sur, Hong Kong, Singapur, Taiwán, Australia, Nueva Zelanda, Sudáfrica, Chile, India, Brasil, Polonia, República Checa, Rusia, Hungría, Eslovaquia, y Filipinas. Era una proeza que no había hecho ninguna consola en su primer año y además tomo ventaja de un año a sus próximos rivales. La consola había dejado atrás a los enredos de los cables, obtando por controles inalámbricos que funcionaban con baterías, tenía mejores gráficos y sobretodo había interacción y juegos con jugadores de todo el mundo a través el innovador Xbox Live, en el que con una conexión a internet podía unir al solitario jugador con otro, en cualquier parte del mundo. El número máximo de jugadores dependía del juego pero cabrían bastantes, inclusive hasta 16. (Manuelk .Historia del "Xbox". 3djuegos.com. Consultado el 22 de abril de 2013 en: <http://www.3djuegos.com/foros/tema/342282/0/historia-del-xbox/>)

Nintendo no pretendía quedarse sentado viendo cómo se disputaban el mercado, estas novatas, pero exitosas compañías. Desde su fracaso con el GameCube quisieron atraer nuevos y antiguos jugadores que ya no dedicaban el mismo tiempo a los videojuegos, y seguir con la línea de jugadores empedernidos. Nintendo estaba pensado en el núcleo familiar completo, ya no sería una consola dedicada al niño o adolescente varón (por lo general) que gastaba todo su tiempo libre, sino llenar el espacio de jugar en familia, atraer a las chicas que rara vez eran invitadas a jugar videojuegos y por qué no al papá, la mamá y a posiblemente a los abuelos. Esto era algo completamente nuevo y en sus comerciales mostraban a personas de todas las edades, usando el Wii con una manera totalmente distinta de jugar; ya no sólo interactuaban los dedos sino todo el cuerpo gracias al lector de movimientos y el mando inalámbrico llamado Wii Remote que podía ser acompañado del Nunchuk, un control que venía conectado al mando anterior y funcionaba como palanca para las mover al personaje o la mira en diferentes direcciones. El Wii también llamó la atención de los nostálgicos de viejas épocas de los videojuegos pues tenía varios

juegos de Super Mario como la versión popular que habían lanzado en la Super Nintendo pero que además podían jugar hasta 4 jugadores al mismo tiempo. El éxito fue rotundo debido a su económico precio de \$249.99 dólares por consola (25,000 yen en Japón) y a su capacidad de unificar familias y amigos entrono a la pantalla de un televisor. Versiones mejoradas de *Mario Kart*, *Donkey Kong*, *Kirby*, franquicias como *Call of Duty*, *Medal Of Honor*, *Resident Evil* y la nueva modalidad de juego donde se podía apuntar como si fuera la mira de un arma, algo que ya no se veía en las consolas sino más bien en los arcades desde el juego de cazar patos.

Mientras Nintendo lanzaba su consola el 19 de Noviembre de 2006 en Norteamérica y el 8 de diciembre en Europa, Sony lanzó su tercera versión de la PlayStation el 12 de noviembre del mismo año en Japón y posteriormente en Norteamérica, Europa y el resto del mundo. La consola podía venir de 40 o 60 GB, constaba de controles inalámbricos y luego, gracias al éxito de Xbox Live incluiría el poder jugar en línea totalmente gratis con una conexión WiFi. La ventaja vendría en los controles que se recargaban con el mismo PlayStation mediante una conexión USB, no había que comprar pilas, ni baterías recargables para utilizar el control. Pero la consola tenía un gran defecto, el costo de producción inicial era bastante alto, la consola de 20 GB costaba fabricarla \$805.85 dólares y la de 60 GB \$840.35, en su lanzamiento vendió muchas unidades, pero el mercado se estancó debido al alto costo de la consola, Sony tuvo que bajar los precios y perder casi \$250 por unidad y perder 1,97 millones de dólares en el año fiscal de marzo de de 2007. Para la PS3 era bastante difícil competir con la Xbox 360 de similares características en gráficas y juego en línea con la arrasadora Wii de Nintendo. Tuvieron que reducir costos en la producción y sacar una consola de 40 GB que subiría las ventas en 2007 entre los meses de junio y julio.

Las franquicias se movían fácilmente por las tres consolas, pero cada una tenía su mascota emblema que podría ser sustituido por otro. En Xbox 360 seguía siendo en soldado de Halo llamado John que se mueve en un entorno futurista y extraterrestre del siglo XXVI del cual han sacado novelas gráficas y un intento de película que se

estancó cuando aún era un proyecto. Microsoft se valió muchas veces de franquicias para sacar ediciones especiales de su consola, como *Halo 3*, *Star Wars*, *Los Simpson cuando iban a estrenar la película*, *Final Fantasy XIII*, *Call of Duty: Modern Warfare*, *Gears of War*, entre otros exitosos juegos. También sacaría versiones mejoradas del primer Xbox 360 como la Arcade, Premium y la Elite que mejorarían gráficos, conexiones y capacidad de la consola. Por su parte Sony tenía a Kratos de la saga God of War, un rabioso espartano con una gran sed de venganza hacia los dioses del olimpo que llegó hasta las consolas portátiles. Sony sacaría ediciones especiales de juegos como *Call of Duty: Black Ops II*, *Tomb Raider*, *God of War: Ascension*, entre otros; también sacaría versiones mejoradas de su primera PS3 como la Slim y la Super Slim que vendrían en tamaños más pequeños y diferentes capacidades y además el PSP y PS Vita pueden funcionar como controles de la PS3

Nintendo, podría decir que tenía a Mario, pero según las estadísticas de juegos, Wii Sports es el que ha tenido más ventas en el mundo desde su lanzamiento en 2006 seguido de Super Mario Bros. en la Super Nintendo. Ésta compañía se adelantaría a la siguiente generación de consolas lanzando el Wii U el 18 de noviembre de 2012, que tendría gráficos de alta definición y su control tendría una pantalla táctil. Esta será compatible como los juegos de su antecesor. Esta nueva consola brinda una interacción de juego más compleja, debido al mando con pantalla táctil, joysticks y botones. Aunque pudiera funcionar como una consola portátil, el GamePad de Wii no se puede alejar mucho de la consola o perderá la señal. Por otro lado está el Wii U ProController que tiene gran similitud al control de Xbox 360 pero sus productores afirman que es mucho más avanzado. El GamePad no se vende por separado, una falencia que si le ocurre algún accidente no se podrá re adquirir sino hasta que se compre otra consola, por lo que ésta no soporta en sus juegos aún dos GamePad. Nintendo aún no tiene competencia en esta generación de consolas, por lo que espera el lanzamiento del PS4 y lo que sea que esté preparando Microsoft. (Baeza Cabrera, Italo. Juegos de Wii U y Pro Controller tienen precio, GamePad no se venderá por separado. niubie.com En internet: <http://www.niubie.com/2012/09/juegos-de-wii-u-y-pro-controller-tienen-precio-gamepad-no-se-vendera-por-separado/>)

## 2.8 La multifuncionalidad de las videoconsolas.

Con la aparición de la sexta generación de las videoconsolas, se empezó a cambiar la naturaleza de las mismas ya que empezaron a convertirse en un aparato con diferentes tareas. Sony saca al mercado la segunda versión de PlayStation, que a diferencia de las otras consolas, aparte de ser un simulador de videojuegos, se podía utilizar como reproductor de películas en DVD. Nintendo y su GameCube, contaba con un modem integrado para generar una conexión a internet y así lograr una comunidad de *gamers* en línea y por último, Microsoft ingresa al negocio de los videojuegos con su consola Xbox, que reproducía música, películas y juegos, un sistema que buscaba unir a la familia bajo la misma consola.

La lucha inicial se dio entre Nintendo y Microsoft en 2001, pero la diferencia de cantidad de juegos, hizo que la gente empezara a preferir la consola de Microsoft, que estaba basado en el sistema operativo de una empresa solida con muchísimos años de experiencia. Xbox sorprendió al mundo del videojuego con “*Halo*”, un mundo futurista donde los hombres tienen que luchar contra la fuerza invasora de unos extraterrestres. Este juego tomo fuerza gracias a sus gráficos, a la modernidad de sus armas y sobre todo por la modalidad de multi-jugador que se parecía mucho a la de “*Goldeneye*” de Nintendo 64. Entre sus dos versiones, “*Halo*” logró vender más de 8 millones de copias. “*Splinter Cell*” fue otro exitoso videojuego, que se basaba en la modalidad de juego de “*Metal Gear Solid*”, y que se convirtió en una de las caras más importantes de Xbox. Sam Fisher, un agente de seguridad nacional debía ir por todo el mundo, atendiendo al miedo de ataque terrorista contra su país. 3 millones de copias fueron vendidas de este juego.

Los juegos de guerra se habían convertido en los más fuertes, pero había un género que Microsoft no tenía: las carreras de autos. Nintendo tenía a “*Mario Kart*”, y PlayStation su “*Gran Turismo*”. Xbox decidió aliarse con “*Need for Speed*”, una franquicia que no había sido lo suficientemente fuerte hasta entonces. Con “*Need for Speed Underground 2*” se logró el éxito deseado, con más de 3 millones de copias vendidas en todo el mundo.

Mientras Microsoft innovaba, Nintendo mantenía el mismo sistema de juego, Para el

GameCube, salieron al mercado, “*Super Smash Bros Melee*”, una versión con más opciones de jugadores y más escenarios de batalla, “*Mario Kart: Double Dash*”, con diferentes pistas y diferentes tipos de karts, “*Super Mario Sunshine*”, una nueva batalla contra Bowser y “*The Legend of Zelda: The Windwaker*”, una nueva batalla contra Ganondorf. Estos temas que en muchos casos aburrieron a los jugadores, llevaron a la crisis de Nintendo en 2003, que empezó a buscar desde entonces la manera de recuperar su público.

Sony tomó provecho de la crisis de Nintendo y se llevó a la mayoría de sus clientes cuando en 2003 salió la consola PlayStation 2. Uno de los factores que llevo a Sony a convertirse en el líder en ventas de consolas de la sexta generación de videojuegos fue la libertad que le dio a los *gamers* por medio de un juego, que podría decirse que después de Mario, es el juego que más ha revolucionado esta industria. Después de varios intentos, la compañía Rockstar Games logró un best seller con “*Grand Theft Auto*”, un juego que llevó a la libertad del *gamer* al extremo, cambiando absolutamente todo lo que el jugador había vivido anteriormente. El protagonista del juego hacia un vínculo con el *gamer* nunca antes visto, como si fueran exactamente la misma persona. Premisa que posteriormente se convertiría en la misión de la industria. En GTA el jugador no estaba obligado a hacer nada, existía una línea de juego, pero si el *gamer* no quería seguirla, podía robarse un taxi y dedicarse a ser carreras por la ciudad. El juego no se basaba en una historia ni en un personaje, se basaba en una ciudad, por esto el motivo de la libertad del jugador, que debía enfrentarse a mafias de drogas, de prostitución y de armas entre otros para conseguir pasar la historia donde su deber era hacer misiones para el que más pagara, un tema difícil que encanto en el mundo de los videojuegos.

Por otra parte, uno de los juegos que mejor la había vendido a Sony fue “*Gran Turismo*”, así que el desarrollo de la segunda versión de este no se hizo esperar. En su segunda versión el realismo del juego fue lo que lo caracterizo, llegando a más de 15 millones de personas.

Estos dos juegos y sus siguientes secuelas fueron las que hicieron de Sony el más importante creador de juegos de esta generación, sin desmerecer a juegos como “*Metal Gear Solid 2*”, “*Final Fantasy X*” y XI, entre otros que ayudaron a las ventas, pero Nintendo no se iba a perder su monopolio tan fácil, así que se empezó el desarrollo de la séptima generación de consolas, que empezaría a acercar el mundo real al videojuego.

## 2.9 La era del realismo virtual

La última generación, hasta la fecha, se caracteriza por acercar los videojuegos a la realidad del hombre. Las tres marcas que han demostrado su poderío en la industria Sony, Microsoft y Nintendo le apostaron a diferentes maneras de llevar el mundo virtual del juego a la realidad humana. Sony y su PlayStation 3 buscaron por medio de la alta definición logrando gráficos que se confunden hoy en día con la televisión, Microsoft y su Xbox 360 aunque iniciaron con un target parecido al de Sony terminaron por apostarle a un sistema de juego en línea, que simulaba la libertad en cualquier juego, como si se jugara en persona, por último Nintendo y su Wii inventaron un nuevo sistema de controles, donde el jugador mueve al héroe como si fuera sí mismo.

En 2003, Microsoft sacó su segunda consola, la Xbox 360, que mejoró sus gráficas, pero se dedicó más al desarrollo de un sistema de juego en línea que satisficiera el interés de los jugadores de enfrentarse entre ellos. El sistema Xbox Live, es el canal que desarrolló Microsoft para unir a todos los jugadores del mundo en una misma batalla de ver quién es el mejor jugador de todos. Por esta razón los juegos de guerra han sido los más importantes para esta consola, “*Halo*”, “*Gears of War*”, y “*Call of Duty*”, son los juegos que más se han vendido con más de 30 millones de copias entre ellos. El otro proyecto de Microsoft que llevó al Xbox 360 a los millones de ventas es el Kinect, un lector de movimiento que deja obsoleto el uso del control de mando, solo con el movimiento del cuerpo el héroe del juego imita el movimiento del jugador, cada vez más acercando el jugador y el héroe. Su juego, “*Kinect Adventures*”, cuenta con 5 plataformas de juego, donde la familia se puede divertir de manera significativa

simplemente saltando y jugando con su propio cuerpo, más de 10 millones de usuarios usan el Kinect.

En 2001 Nintendo sacó al mercado su quinta consola: el Nintendo Wii, la consola que más revolucionaria el género de los videojuegos, por sus mandos de control que con rayos láser y sensores de movimiento, reproducen el movimiento del jugador y los simulan en el héroe. Ahora manejar autos, jugar tenis o bailar son posibilidades reales en la consola de Nintendo. Nintendo bajo esta nueva idea de Miyamoto busca abordar a un público completamente diferente, ampliando su rango de edad de 5 a 90 años de edad, de esta manera el videojuego se centra en la diversión familiar.

“*Wii Sports*”, el juego de lanzamiento de la consola que cuenta con 4 diferentes plataformas de juego, béisbol, golf, bolos y tenis, ha sido el más vendido con más de 76 millones de copias, cifra nunca alcanzada por ningún juego de videoconsola. “*Mario Kart Wii*”, una de las mejores armas de Nintendo, gracias a su nuevo mando y al hecho que manejar un carro sea parecido a manejar el kart de Mario lo llevo al estrellato, con más de 28 millones de copias. “*Super Mario Galaxy*” fue uno de los juegos que más cambió a comparación de la anterior consola, ya que esta aventura se da en el espacio, saltando de planeta en planeta, cada uno de ellos con una gravedad propia que hacía que el jugador en momentos se pudiera perder. Los otros personajes del juego, Peach y Bowser siguen siendo la razón para que Mario se embarque en nuevas aventuras. Otro tema importante para Nintendo y su nueva consola, fue buscar la manera de hacer del videojuego algo más activo, por esta razón sacaron al mercado “*Wii Fit Plus*”, una tabla donde los jugadores pueden pararse a hacer ejercicio. Yoga, pilates, fuerza y cardio son diferentes acciones que se pueden efectuar en el Wii Fit logrando quemar calorías y bajar algunos kilos, más de 18 millones de usuarios utiliza la tabla como su ejercicio personal. Juegos como “*Zelda*”, “*Donkey Kong*” y “*Star Fox*”, se continuaron desarrollando, pero con menos ventas por la nueva modalidad de juego.

Ese mismo año conocimos la tercera consola de Sony, quien siguió con el desarrollo de productos con gran calidad visual y para su tercera versión de PlayStation, sus juegos dejaron el DVD y empezaron a ser quemados en BluRay un disco óptico que optimiza

la calidad de video llegando a 1920x1080 pixeles, la mayor calidad de video conocida hasta hoy en día, que en algunos casos se ha llegado a comparar con el cine. Por otra parte, Sony llevaba desarrollando el sistema de 3D para sus televisores, intentando lograr unificar estas dos tecnologías para darle mayor realismo a los juegos. Sus apuestas en temas de juegos se basaban en algunos de los títulos que ya habían aparecido anteriormente, como “*Gran Turismo*” y “*Grand Theft Auto*”, vendiendo más de 11 millones y más de 2 respectivamente. Estos juegos aunque mejorada su parte visual no cambiaban mucho de los anteriores, esto demuestra del poderío de estos juegos, que no han perdido a sus seguidores.

Pero la gran revelación de esta consola son los juegos de guerra, ya que entre “*Call of Duty*”, “*Killzone*” y “*Metal Gear Solid*” lograron vender más de 10 millones de copias. Estos juegos de estrategia militar se han convertido en el género más importante de los videojuegos ya que generan una afición al juego en línea, donde enfrentarse con grupos terroristas es uno de los pasatiempos favoritos de los *gamers*. Y como si fuera poco, la historia como “*Pitfall*”, uno de los pioneros en este mundo, siguen consiguiendo fanáticos, con “*Uncharted*” y sus 3 versiones, cada uno con más de 3 millones de copias vendidas, donde Nathan Drake su protagonista tiene que hacer todo lo posible por encontrar un tesoro perdido.

La séptima generación de videojuegos nos deja una visión clara de cuál es el reto de los videojuegos, acercarse cada vez más al mundo real por medio de nuevas generaciones de mandos de control o de perfección visual. El último proyecto de PlayStation fue crear unos controles parecidos a los del Nintendo Wii para generar la misma clase de modo de juego que su competencia. Habrá que esperar a ver que se inventaran los diseñadores de videojuegos para lograr hacer de la vida real un videojuego o un videojuego de la vida real.

## **2.10 Fenómenos de Internet**

Antes de la llegada masiva y aplastante de las redes sociales que empezaría en 2002 o 2003 con la llegada de MySpace o Xing habían páginas como cartoonnetwork.com que

proporcionaban juegos al usuario. Cortos pero entretenidos juegos de las series que emitía en la canal como *El Laboratorio de Dexter*, *Las Chicas Super Poderosas*, *Coraje: El perro cobarde*, *Tom y Jerry*, *Los Jóvenes Titanes*, *Scooby-Doo*, *Pókemon*, *Johnny Bravo*, *Las Sombrias Aventuras de Billy y Mandy*, *Ed, Edd y Eddy*, *Los Chicos del Barrio*, entre muchos más. El sitio era bastante visitado por sus juegos, pronto otros sitios harían sus propios videojuegos diseñados en Flash, Javascript y PHP bajo el código HTML.

Con la llegada de las redes sociales, estos juegos se potenciaron dando inicio a fenómenos de marketing y demás. En 2009, la compañía finlandesa Rovio Mobile creó un juego llamado *Angry Birds* que no sólo invadió las tiendas de aplicaciones en la red, ni las redes sociales sino que transgredió el mercado digital para vender peluches con las figuras de las aves y cerdos del videojuego, memorias USB, carteras, maletas y demás. Del juego se hicieron varias versiones con más mundos que pasar pues la demanda era gigante; en 2012 llegaría a las casi mil millones de descargas en la App Store de Apple. Este videojuego es punto en la lista de descargas y le sigue en el octavo lugar *Plants Vs. Zombies* otro videojuego creado para dispositivos portátiles y teléfonos celulares. (<http://www.vanguardia.com.mx/aplicacionesimprescindiblesenloscelulares-632876.html>)

En Facebook, una de las redes sociales más grandes, dedica un espacio a los juegos y a las aplicaciones, existe una versión de *Tetris* para algunos nostálgicos del juego llamado *Tetris Battle* en el que pueden divertirse hasta 6 jugadores simultáneamente. También existen juegos de simulación, como *FarmVille*, *CityVille*, *PetSociety* entre otros. Existen innumerables juegos de rol, aventura acción, disparos y demás que hacen de la red social algo más con muchísimas posibilidades.

## CAPÍTULO 3

### El videojuego en Colombia

La historia mundial de los videojuegos se encuentra fácilmente en internet y libros de Diego Levis, Tristan Donovan y demás autores que han dedicado a compilar los datos de las grandes empresas de entretenimiento y tecnología, de algunos matemáticos, jóvenes y hippies que pasaban horas inmersos en sus computadoras para ganar premios escolares, hacer su propio negocio y para divertirse.

En un principio fueron tomados como simple entretenimiento en bares y cafés de Estados Unidos, inocentes del fenómeno de masas que se convertirían en un futuro. No solo son puro entretenimiento, su alcance mediático es muy alto; en varios juegos se utilizan Advergaming que son publicidades hechas para videojuegos, con el fin de aumentar ventas de un producto, promocionarlo o darlo a conocer. También se ha hablado de posibles reacciones en la mente del jugador como fantasear con algún héroe de videojuegos y cometer actos delictivos en contra de la vida humana. Rockstar Games, una filial de Take Two Interactive Software de Nueva York se ha llevado varias demandas a juicio por juegos como Grand Theft Auto y Manhunt a los que acusan de haber influenciado menores y adultos para cometer asesinatos escalofriantes. Manhunt se prohibió en Dixons, una gran cadena británica de objetos electrónicos, en 2004 cuando Warren Le Franc (17 años) asesinó con un cuchillo y un martillo a Stefan Pakeerah de 14 años de edad.

El anterior argumento no es para escandalizar ni para degradar la reputación de los videojuegos sino para mostrar su alcance y capacidad de penetrabilidad en la mente del consumidor. Tienden a ser profundamente adictivos, un fenómeno comparable con la televisión, la música y el cine; además de estar muchas veces en colaboración con estos, basando películas en videojuegos y viceversa. Este viejo fenómeno que podría haber empezado con Star Wars de George Lucas y el éxito que tuvo en Atari, luego quizás con el fracaso del videojuego de E.T. y ya ha llegado a mezclarse con series animadas e historietas como las de Marvel y DC Comics. La industria se retroalimenta con ayuda de otros medios de comunicación como la televisión, la internet y en algunos casos, la

literatura. Se añade la literatura no como un medio de comunicación sino por el aporte que le ha dado entorno a la narración de historias en los videojuegos, elementos de suspenso y estructura además de que algunos videojuegos recientes como la saga de God of War de los estudios Santa Monica de California, basado en mitología griega y probablemente en libros como la Ilíada o la Odisea del poeta griego Homero del que aún se duda su existencia debido a que hay varias versiones de su biografía. Otro ejemplo es Dante's Inferno, de Electronic Arts que no hay que jugarlo bastante para darse cuenta que sus creadores basaron el juego en la primera parte de la Divina Comedia del poeta italiano Dante Alighieri, en el que el protagonista tiene que atravesar los 9 círculos del infierno, luchando contra demonios y criaturas para salvar a su amada Beatriz de las garras de Lucifer.

La historia mundial de los videojuegos se encuentra reseñada en libros y en varias páginas de internet. Cada país podría contar la historia de la llegada de los videojuegos a su territorio y quizás tendría diferencias en fechas de llegada y lanzamiento de los juegos, pero Colombia y para generalizar Latinoamérica dibujan otra cara distinta en la que interviene el contrabando y la piratería, aumentando la accesibilidad a los usuarios y jugadores, generando desconfianza en las empresas creadoras de consolas y videojuegos, haciendo empleos, quitando otros, dando un panorama dudoso para la inversión extranjera, evitando la inversión cultural por parte del Estado pues al estar la piratería al servicio de los videojuegos existe una evasión impuestos, la posibilidad de tener grandes cantidades de videojuegos al escaso costo de un DVD o CD-ROM virgen o sin datos.

Narrar la historia de los videojuegos en un país tercermundista al que le vendían las máquinas arcades cuando el negocio mundial de estas estaba decayendo a velocidades comparables con las de Need for Speed resultaría interesante, no sólo para el jugador sino para un público un poco más grande que le compra juegos a sus hijos, los lleva a parques de diversiones donde hacen uso de estas "maquinitas" o les da dinero para que jueguen en salas donde hay varias consolas domésticas y les cobran por hora, compra o vende artículos piratas o de contrabando, o simplemente quiere ahondar en otro de los negocios lucrativos de los "San Andresitos".

La ausencia de expertos en el tema de la historia de los videojuegos en Colombia hace claro su camino. Contada a través de los jugadores, vendedores, comerciantes, hackers, programadores, diseñadores y personas que tengan mucho que ver con los videojuegos debido a su trayectoria pasada y/o presente en este mundo virtual es un largo recorrido por la ciudad de Bogotá donde inició la actividad económica en torno a este medio del entretenimiento.

El documental comenzará con la historia de la llegada de estas extrañas máquinas a eso de las décadas de 1970 y 1980 donde el Intellivision, Atari o Telebolito invadieron algunos de los hogares de Colombia y específicamente en Bogotá. Es curioso que la gran mayoría de estas consolas entraban por el contrabando de las islas de San Andrés o alguna tía que vivía o vive en Estados Unidos se lo trajo a su sobrino. La máquina de Atari proporcionaba un sólo juego llamado PONG que podía transformarse en un juego de tenis al poner una espedi de acetato transparente sobre el televisor. Era clásico en los hogares colombianos que los adaptadores de energía de estas primeras consolas tuvieran remiendos amontonados de cinta aislante por su facilidad para recalentarse y por la promiscuidad de estos jóvenes al no quitarse del frente del televisor. La Intellivision, una consola poco nombrada en la historia de los videojuegos desarrollada por una división electrónica de juguetes Mattel compitió con el Atari 2600 y en Colombia invadió los hogares de los más pudientes en la década de los 80's (Es bastante complejo referirse a fechas exactas en Colombia debido la falta de expertos y datos sobre la llegada de estas consolas).

El documental se referirá a las peripecias por las que pasaron los videojuegos en Colombia, empezando por la difícil e infructuosa llegada de las primeras consolas, el contrabando de los conocidos centros comerciales, llamados popularmente como "San Andresitos". Sus vendedores y algún jugador contará la manera en que los importadores de electrodomésticos se involucraron en el negocio de los videojuegos hasta que hubiera representantes de las marcas en el país. Algunos de los entrevistados coinciden en que nuestra condición de país tercermundista hacen que la tecnología llegue meses después a las tiendas y la piratería podría ser una forma de globalización. Fenómenos y pensamientos como este han generado los videojuegos en su corta historia. No se

recreará toda la historia de éste pues sería repetitivo e insuficiente respecto a los documentales de cadenas investigativas como Discovery Channel. En Colombia se viven fenómenos frente a la historia de los videojuegos que serían más interesantes de narrar y que causarían mayor impacto y atracción local.

La transformación del arcade al "Arcade-Consola", un término que necesita inventarse para denominar a los sitios en los que se alquila una consola doméstica por horas es un fenómeno para generalizar casi latinoamericano que varios documentales han pasado por alto en la historia de los videojuegos que generalmente es narrada desde el primer mundo y que será un elemento importante para el presente documental. La piratería que cambió la lógica de los videojuegos en la interacción máquina-jugador y vendedor-comprador es uno de los hilos narrativos del producto audiovisual.

En Colombia no es necesario pasar por todas las consolas, ni por las más famosas en el mundo, pues la piratería condicionó el mercadeo y la popularidad de algunas como la GameCube de Nintendo que pese a tener más juegos y tener un sistema operativo más avanzado fue opacado por la Xbox de Microsoft debido a su facilidad de leer copias y los emuladores que venían incluidos en esta al ser adquirida en algunos de estos "San Andresitos".

La historia culminará con la industria de videojuegos colombiana que a pesar de estar destinada a algunos dispositivos portátiles como Tablets, iPad y teléfonos inteligentes ha diseñado videojuegos para consolas como el PS3 y la Xbox. Ya existen más de 30 empresas nacionales que están destinadas a eso y uno de sus desarrolladores cuenta que está cifra no cuenta con algunos programadores y diseñadores que trabajan desde sus casas sin tener una empresa registrada legalmente.

## CAPÍTULO 5

### **Videojuegos del tercer mundo**

En la década de 1970 llega a Colombia la Magnavox Odyssey que fabricó Ralph Baer en 1972. Es difícil calcular la fecha exacta de llegada de la primera consola al país, pues conocida localmente como "Telebolito" era traída por parientes de colombianos en Estados Unidos e importada ilegalmente por Venezuela a través de la frontera de Maicao. La falta de un representante legal de la consola para poder comercializar el aparato electrónico dentro del país hizo que los comerciantes de los "San Andresitos" que se dedicaban mayormente a importar electrodomésticos, pusieran poco a poco su atención en el nuevo objeto de entretenimiento. Obviamente no invadieron muchos hogares colombianos, era un privilegio tener una consola de estas en la sala o en la habitación, lo que haría popular a las "maquinitas".

Debido a la mayoría de la población solo hablaba el español, muchas cosas fueron rebautizadas en el país. A los gigantes aparatos de madera que incluían una pantalla, palancas, botones, un chip de computadora que estaba oculto por la paredes de madera, un receptáculo interior de monedas y una ranura para insertar el dinero que condicionaba ya sea el tiempo de juego o el número de muertes que soportara el personaje, se les conoció como "maquinitas", cuando mundialmente se les llamaba "arcade", y no solo se ubicaron en salones de juego gigantes y oscuros con filas de estos aparatos y varios niños, jóvenes y adultos al frente de sus pantallas sino que fueron negocio para panaderías, droguerías y demás tiendas que se ubicaban en los barrios de las ciudades, donde solo habían una o dos de estas máquinas y donde los chicos gastaban el dinero de la leche y el pan por una vida de diversión o por unos pocos minutos en los que sus ojos no producían un parpadeo.

Nombrar el "Telebolito" es una parte importante y poco conocida por la población general, debido al alto costo que representaba y porque pudiera ser la primera consola que llegó al país inocente de inaugurar la industria en ésta parte del tercer mundo.

Dos de los juegos más conocidos en las "maquinitas" eran *Pacman* y *SpaceInvaders* a los que se les rebautizaron como "comegalletas" y "marcianitos" respectivamente. Estos nombres no son generales pues en otros lugares, comunidades y barrios les pudieron llamar de otra manera como "mosquitos" a *Space Invaders* e inclusive *Pacman* podría conservar su nombre original porque no había otra manera de llamar a una bola amarilla que tragaba pixeles en formas de círculos y algunos "fantasmas", además que no era muy difícil de pronunciar.

Aunque habían lugares como "Videoplay" que eran salones de juego muy parecidos, o iguales a los estadounidenses, la variante estaba en las pequeñas tiendas de barrio que vieron el instalar una máquina arcade como un negocio que consumía las monedas que les sobraban a los muchachos que iban a comprar el roscón, el café, las pastillas de chocolate, el acetaminofén o el famoso y extinto "dolorán"; o que pedían a sus padres algunas monedas para gastar en algunos disparos virtuales y otros golpes sangrientos

Estos oscuros lugares donde abundaban los matices azules de los rostros de los jóvenes, no eran vistos como cunas de vicio y extrañas conspiraciones en su mayoría como en los Estados Unidos o Japón, pero algunos chicos eran asaltados por otros mayores o más fuertes para robarles sus monedas y seguir jugando. Javier Pinto uno de los mayores coleccionistas de videojuegos en Colombia asegura que de vez en cuando las cosas se ponían difíciles con los abusivos y tocaba huír. Otros iban con sus padres quienes patrocinaban el juego y veían como sus hijos sonreían al frente de lo que podría parecerse a un ordenador, sin embargo eran muchos más comunes las "maquinitas" en el barrio.

La consola más popular de la época fue la versión que sacó la compañía Atari, llamada 2600 y que ya poseía cartuchos intercambiables. Colombia es conocida por su mercado pirata e ilegal, donde es más rentable plagiar un producto de una famosa marca extranjera que sacar a la venta un producto bajo el nombre de una industria colombiana. Pero la piratería colombiana no iniciaría con estas consolas de segunda generación que poseían más de un solo juego por medio de "cassettes" o cartuchos. El atraso tecnológico del país haría que también fuera difícil "piratear" estas consolas.

La llegada de dichos aparatos electrónicos serían truncadas e ilegales pero en el caso del Atari 2600 habían ciertas tiendas que las venderían de una manera legal pero mucho más costosa por el tema de los impuestos y aranceles de importación. La compañía Mattel entraría a competir en la década de los 80 con estas consolas de segunda generación con un nivel tecnológico mucho más alto y a color con su consola Intellivision que engañaba a los televidentes que veían un programa llamado Telectrónico, conducido por Reinaldo Moré, quien aseguraba tener un computador gigante que permitía jugar en vivo con otros jugadores a través del teléfono. Los neuróticos jugadores gritaban por la bocina ciertas palabras para disparar durante el juego, pensando que su voz era la que activaba el movimiento o el disparo del personaje, pero en realidad algún operador de esta consola oprimía el botón cuando escuchaba el grito del televidente que estaba al otro lado de la bocina.

La piratería de videojuegos no es un fenómeno único de los países del tercer mundo. En la década de 1980 llegaban copias de los cartuchos de Atari 2600, Nintendo Entertainment System (NES), Sega Master System y otras consolas, desde Japón, Korea y otros países de oriente. Por ejemplo la conocida "Family" era la copia del "Famicom" de Japón y este último era copia del NES. En la historia mundial de los videojuegos, se copiaban las consolas, cambiando las cubiertas de estas pero tenían juegos muy similares, casi iguales, solo cambiaban su nombre y algunos gráficos, pero por la resolución pixelada que tenían era bien difícil modificar estos últimos.

En Colombia no había la tecnología necesaria para copiar los "chips" envueltos en los cartuchos de algunas de estas consolas. Las copias extranjeras se reconocían mayormente por el contenido. Habían cartuchos que tenían 8 juegos en un sólo chip y estos generalmente eran los "piratas" pero de otras aguas, amarillas y pacíficas. pero pronto con la irrupción de la compañía de objetos electrónicos Sony, el mercado del videojuego colombiano daría un vuelco total. Colombia sacó una copia muy parecida al NES y al Atari 2600 llamada Nichiman que podría también ser otra de las lanzadas en Japón y que llegó a Suramérica, pero en su caja se leía "Hecho en Colombia" pero que haría falta hacer un seguimiento de éste misterioso aparato que vendían en varias cadenas de comercio en el país.

El Super Nintendo Entertainment System (SNES) tuvo gran auge en Colombia y fue aceptado en muchos hogares Colombianos, sería el primer gran paso de la transformación del "arcade" en el país. Muchas "maquinitas" las armaron con Family y SNES; metían dentro del mueble la consola, sacaban las palancas o controles y ponían un temporizador que iniciaba el conteo regresivo cuando el jugador insertaba una moneda. Algunas salas de juego poseían sus "maquinitas" mecánicas y electrónicas pero empezaron a incluir alguna consola como Atari 2600 o SuperNintendo. Nuevamente con el lanzamiento del SNES Japón lanzaría la SuperFamicom una consola con esquinas de curvas más pronunciadas al igual que sus cartuchos y un mando muy parecido.

La pequeña invasión de estas consolas sería el enemigo que acabaría con las conocidas "maquinitas" en las salas de juego. La SNES dio un pequeño paso, pero la consola PlayStation de Sony arrasaría con los "arcades" de tiendas de barrio y las salas de juego de centros comerciales, convirtiéndolos en desiertos de jóvenes y niño que antes poblaban y se formaban en filas para poder jugar. Con la llegada de esta nueva consola la piratería se volvió una industria colombiana ya que el formato de CD-ROM era mucho más fácil de copiar que los cartuchos de las anteriores consolas, sólo bastaba una modificación en la consola ya sea mediante un software o un hardware y la consola leería videojuegos piratas.

A pesar de que la piratería hizo de la adquisición de juegos un mercado mucho más barato, el costo de la consola aún seguía siendo muy alto para las clases bajas que gastaban sus monedas en las "maquinitas". Empezaron a emerger locales en los que se alquilaban las consolas por horas o algunos por días, dejando al jugador llevársela a su casa. La PlayStation desbancó a las "maquinitas" de sus lugares e inundaron, barrios y pueblos de Colombia con sus miles y baratas copias de juegos originales que costaban un poco más que los CD-ROM vírgenes.

En la década de 1990 la piratería tuvo un auge preocupante para la economía del país y los desarrolladores de videojuegos extranjeros que veían al país con recelo. Después del fuerte impacto de la Super Nintendo, la Playstation reinó compitiendo con la Nintendo 64, el Sega Saturn y los últimos pataleos de Atari con su consola Jaguar que eran consola de 32 y 128 bits con una mejor resolución de imagen y una paleta de colores mucho más amplia a finales de la década. La innovación del CD-ROM en la mayoría de consolas de quinta

generación había dejado a los cartuchos atrás, ya no se soplaba el chip para eliminar el polvo e irlo dañando por que los soplidos salían con pequeñas partículas de babas afectando los circuitos sino que desde la boca del jugador se emitía un aire cálido empañando una de las partes del disco para después quitar la suciedad con los bordes de la camisa. La consola de Sony se llevó por delante la Nintendo 64 porque la primera se podía "piratear", "chiviar" o modificar para que leyera copias de discos compactos que eran mucho más baratas que los cartuchos.

La Playstation no sólo modificó a los salones de juegos, cambiándolos de muebles de madera a un televisor conectado a la consola sino que también opacó a otras consolas que eran difíciles de "piratear" como la GameCube de Nintendo, Sega Dreamcast que ya funcionaba con CD-ROM o que la creación de un hardware que permitiera que funcionara con copias, fue muy tardía .

Los "San Andresitos" siempre estuvieron en el negocio, siguiendo la segunda versión de la Playstation y lograron introducir juegos de antaño como Donkey Kong, Super Mario en la consola de Microsoft, la Xbox, que hicieron a algunos padres revivir viejas épocas. Otros preferían tener la vieja consola y jugar estos juegos con su control original, lo que podría haber generado un fenómeno de coleccionismo, o como en los demás objetos coleccionables, la nostalgia de revivir un pasado que nunca volverá.

En las consolas portátiles como PSP (PlayStation Portable), Nintendo DS, PS Vita también hubo piratería y se le instalaban los juegos directamente en la memoria de la consola, por lo que se requería llevar los aparatos a locales que hicieran este tipo de trabajos.

En Colombia la piratería no es un fenómeno clandestino, pues la policía y el Estado conocen aquellos "San Andresitos" donde la comercialización de videojuegos piratas se da de una manera masiva y ha llevado a que el jugador compré mucho juegos pero en realidad no disfrute ninguno. Testimonio de jugadores sostienen este argumento ya que en el caso de la PlayStation 3, de la que no existe manera de modificar para que lea videojuegos piratas en sus últimas versiones, los usuarios escogen sus juegos cuidadosamente, y disfrutan más del videojuego debido a que comprar un DVD o un Blu-Ray original es hasta 50 veces más caro de lo que podría costar una copia de PlayStation 2. En el caso de la Xbox 360 que sí

se puede piratear, el comercio de juegos es mucho más grande y vuelve a estos discos casi desechables, de una corta durabilidad.

Nintendo sigue entrando en la competencia del liderazgo de las consolas apuntando a un mercado más familiar, desarrollando juegos interactivos para todo el cuerpo y todos los miembros de la familia pero también, con una unidad que lee DVD externa, permite leer videojuegos piratas.

Las compañías desarrolladoras de videojuegos han restringido accesos en Colombia y en las modalidades de juego en línea que trajo internet, muchos tienen que buscar ubicaciones en otros países para registrar sus consolas y obtener ciertos permisos, no es algo difícil pero sí preocupante, sobretodo que el país ha empezado a salir a flote como un desarrollador de videojuegos. La IGDA (International Gamers Developers Association) en Colombia ya ha identificado 47 empresas dedicadas al desarrollo de videojuegos. Una de las pioneras fue la extinta Immersion Games que desarrolló tres juegos para las consolas de Sony y Microsoft entre los que se encuentran CellFactor, un juego de disparos o "shooter" con vista subjetiva, Monster Madness Battle for Suburbia de aventura y Lucha Libre AAA: Héroe del Ring de pelea.

Otras crecientes compañías le apuestan a juegos en dispositivos móviles como iSaveU, NitroChimp, Virtual Tejo, Grabbity y demás, gratis o con algún costo la industria empieza crecer como algo realmente inesperado y muy parecido a cómo empezó la historia mundial de los videojuegos, con "noños" trabajando desde las computadoras de sus casas y aficionados que ven en esto una nueva manera de vivir, un vuelco que vió su cuna en la piratería y la popularización de los videojuegos en Colombia, haciendo del país un territorio consumidor de este medio masivo de entretenimiento.

## CONCLUSIONES

No solo es un fenómeno mundial sino que guarda particularidades en un país tercermundista como Colombia que siendo su economía sostenida mayormente por la agricultura le ha abierto las puertas de los videojuegos, una combinación de tecnología, entretenimiento, publicidad y diseño. Tomado como medio de comunicación, esta industria abarca gran parte de la población colombiana que ha creado espacios y ambientes para el desarrollo, educación y comercio del videojuego, que quizás sea bastante subestimada y no se tome muy en cuenta. Con piratería o no, este medio virtual y tangible se ha apoderado de varios espacios desde los años 80, ha creado mutaciones bastante similares en América Latina.

Hay conceptos que necesitan inventarse y debido a que este es un pequeño acercamiento, no se está en la capacidad de ahondar y nombrar fenómenos como los locales de alquiler de videojuegos que quizás hayan comenzado con el alquiler de cartuchos de videojuegos, "*arcades*" o "*maquinitas*" con el auge masivo de la piratería del "*PlayStation*" de Sony o la necesidad de revivir aquellos salones de videojuegos de los años 80 y 90.

Las comunidades alrededor de los videojuegos han surgido independientes de las marcas que las patrocinan, quizás aquellos objetos virtuales de entretenimiento doméstico hubieran llegado un poco más tarde si no fuera por el contrabando o por los familiares de colombianos en Estados Unidos que se daban el lujo de regalar tan costosa máquina a sus sobrinos o nietos. Lastimosamente gracias al contrabando y la piratería las consolas invadieron los hogares colombianos y son tan comunes como la televisión y la radio.

La tecnología también fue un bache en el curso de la piratería y las primeras copias de cartuchos tenían que ser traídas de algunos países asiáticos. de ahí se creó una triste manera de ganarse la vida. Las historias que cuenta Colombia a través de lugares internacionales como las redes sociales, el consumo de licor, las drogas, las marchas, el deporte y como estas dibujan un entorno totalmente distinto al percibido globalmente resulta increíblemente estudiar cualquier fenómeno. En el caso de los videojuegos, su

historia en el país se contó a través de los que la hacen y es difícil especular qué va a suceder, la riqueza de la conducta social colombiana aporta diferentes directrices al trabajo documental que da paso a un sin fin de maneras de resolver el rompecabezas en la edición.

La comunicación se incluye en el espacio virtual del videojuego desde la historia del personaje, el héroe, el vengador, el soldado o el guerrero. Se construye toda una narrativa que se hace más evidente en el fenómeno de plataforma, donde el videojuego crea una alianza con la televisión o el cine y viceversa, haciendo una autor reproducción del producto y convirtiéndose también en un medio de comunicación masiva. Su ejemplo más grande, del videojuego hacia otros medios quizás sea "*Prince of Persia*" un videojuego del sistema DOS que llegó hasta la última generación de consolas y de los que se sacó una película. Los "*Advergames*" o juegos publicitarios existen desde hace mucho, sus ejemplos se encuentran en grandes empresas como *Coca-Cola*, *Pepsi* y *Budweiser*.

Las comunidades y espacios de videojuegos son muy poco estudiados y se ha pasado por alto las consecuencias que puedan tener socialmente ya sea en la conducta del individuo, el mercadeo y la comunicación. Simplemente han causado noticias, conversatorios y comunidades entorno a este, pero no hay un análisis profundo del fenómeno colombiano que se dedique a investigar estas peripecias por las que pasan los cartuchos, máquinas, programas y discos que llevan entretenimiento a una población que no respeta sus restricciones, por lo tanto es aún más libre y quizás aún más caótica.

