[Una cacofonía de sonidos; *Pac-Man*, *Pong*, *Street Fighter II*… todas las generaciones entran lentamente hasta ser un caos sonoro. Se hace el silencio] **[Episodio 11 – Los rebeldes]**

**[Audio] [*Dangerous Dave in Copyright Infringment*, “1990” sobreimpreso] [ROMERO]** ¡Tío, lo tenemos, nos largamos de aquí! ¿Os acordáis de *Dangerous Dave in Copyright Infringment*? Para nosotros fue apenas un instante, pero para sus creadores… **[John Romero, John Carmack y Tom Hall están en un despacho, frente a un ordenador, felices. Comentan lo mucho que les gusta]** … fue el comienzo de algo nuevo. OK, presentemos a los implicados. **[*Dame La*]** **[John Romero]** Este es John Romero, nacido en el seno de una familia humilde. **[Romero de pequeño dibujando un coche]** Era un niño creativo al que le gustaba dibujar y la programación, y se le daba bien. **[Romero con Jay Wilbur]** Con apenas 20 años, Romero fue acogido por un hombre, Jay Wilbur, quien había publicado muchos de sus juegos independientes, para trabajar en una empresa llamada Softdisk. **[John Carmack]** Nuestro otro protagonista es John Carmack. **[CARMACK]** Sí, pero mi familia me llama “Johndi”. **[Curioso]** Oh, ¿y eso por qué? Porque mi nombre completo es… **[BSO *One Piece* - *Overtaken*]** **[Cartel de One Piece, la cifra de Carmack son todo nueves]** John D. Carmack. **[vuelve]** **[Carmack programa junto a Romero, que gesticula con pasión]** Carmack era lo opuesto a Romero: venía de una familia acomodada, y mientras que Romero era enérgico y cálido, Carmack era reservado y frío. **[Carmack tomando notas tras una pantalla de DM]** Carmack era un seguidor del credo *hacker*, odiaba la autoridad y disfrutaba con los sistemas: le gustaba modificar las partes de sus coches y, cuando no estaba programando, desarrollaba su campaña de *Dragones y Mazmorras*. **[Carmack programando a horas intempestivas]** No tardó en llamar la atención de Softdisk, quienes insistieron durante meses que trabajase para ellos. **[Carmack mira a Romero]** Según parece, Carmack finalmente aceptó para conocer a John Romero, una de las pocas personas que sabían más que él de programación. **[Carmack, Romero y Tom Hall frente al ordenador]** Junto a Tom Hall y Lane Roathe, otros dos trabajadores de Softdisk, formaron una división de videojuegos: Gamer’s Edge. **[*DDiCI*]** Pero aquí, en este momento, Romero ve que tenían la tecnología y la habilidad para trazar su propio camino. El equipo alquiló una casa junto a un lago y, después de todo el día trabajando, “tomaba prestado” el equipo de Gamer’s Edge para dedicarse a sus proyectos. **[Audio]** **[Despacho]** Es una forma elegante de decir que metían los ordenadores en una furgoneta y se los llevaban para luego devolverlos al día siguiente. Era un ritmo de trabajo inhumano, pero daría sus frutos: Ideas From the Deep, el estudio que habían formado los trabajadores de Gamer’s Edge, **[*Commander Keen*]** crearía *Commander Keen*, una trilogía de plataformeros que cambiaría sus vidas. Pero la historia ahora mismo nos lleva…

**[*The Lost Vikings*, “1993” sobreimpreso]** … a Chris Metzen, un tipo que busca su hueco en el mundo. [ambiente, música *rock* de fondo] **[Metzen dibujando en el bar]** Metzen llevaba una banda de rock *amateur* y le encantaba dibujar, **[una persona se acerca y señala el dibujo]** y un día, alguien se fijó en esos dibujos. Eran buenos, así que le pasaron el contacto de una empresa local: Chaos Studios, **[*The Lost Vikings*]** responsables en aquél entonces de un videojuego llamado *The Lost Vikings*. **[Despacho]** Quizá les recordéis bajo el nombre de Silicon & Synapse. Era un poco lío, así que decidieron cambiar a Chaos Studios. Metzen entró a trabajar como artista, y su primer videojuego… **[*Justice League Task Force*]** … sería *Justice League Task Force*, un título de lucha basado en los personajes de DC. Sin embargo, la oportunidad de Metzen llegaría un año más tarde, **[*Warcraft II*]** cuando Chaos Studios, que para entonces había vuelto a cambiar su nombre, lanzase *Warcraft: Orcs and Humans*. Mientras que sólo hizo diseños en el primero, a partir del segundo, Metzen comenzaría a meter una historia y crear su propio mundillo. **[Anticipación]** Pero el mundillo que ya era un éxito… **[Fútbol, partidos de Emilio Butragueño, “1987” sobreimpreso]** … era el fútbol en España. El “deporte rey” daría pie al videojuego más exitoso de la llamada “edad de oro del software español” en los 80. Este de aquí es Emilio Butragueño jugando al fútbol… **[*Emilio Butragueño Fútbol*]** … y esto es *Emilio Butragueño Futbol*, el mayor superventas de la época. Como imaginaréis, sigue la estrategia Electronic Arts de llevar el rostro de un atleta famoso para darse publicidad. Originalmente iba a ser desarrollado por Dinamic, una de las grandes compañías de aquél entonces, pero al final, el susodicho acabó firmando con otro estudio, así que en Dinamic se decidieron por el plan B: **[*Míchel Fútbol Master*]** *Míchel Futbol Master*, en 1989. Dinamic había sido fundada por los hermanos Ruiz: Pablo, Nacho y Víctor, pero había un cuarto: **[Gaby Ruiz]** Gaby Ruiz, que en vez de videojuegos había optado por hacerse periodista deportivo. Gaby se mantendría alejado de Dinamic durante casi toda su carrera, **[*Football Manager*]** pero hará una excepción al descubrir *Football Manager*, un simulador británico que te permite llevar a un equipo a lo largo de la temporada. Gaby consideraba que sus gráficos eran primitivos y que en Dinamic podían hacer un juego mejor, así que convenció a sus hermanos de darle un segundo intento a esto del balompié: **[*Simulador Profesional de Fútbol*]** el resultado será *Simulador Profesional de Fútbol* en 1992, que destacaba no sólo por sus gráficos sino por una detallada base de datos con información de todos los jugadores. Esta base era obra de Gaby, que se pasaba día y noche recopilando información. **[Ilusión]** De aquí podría salir algo grande. Podría salir…

**[*Menace*, “1988” sobreimpreso]** **[interesado]** … cualquier cosa. Esto es *Menace*, el primer videojuego comercial de un estudio escocés fundado por un tal Dave Jones. Originalmente se llamaban Acme Software, pero pronto descubrieron que ya había otra empresa con el mismo título, así que, cuando *Menace* llegó al mercado, les conocieron bajo un nuevo nombre: DMA Design. **[*Lemmings*]** Tiempo después, uno de los programadores descubrió una forma de animar cientos de personajes al mismo tiempo e hizo una demo en la que un grupo de criaturitas se coordinaban para evitar su propia muerte. Al equipo le gustó la idea, y el resultado de este experimento sería *Lemmings*. **[despacho]** Y sí, sé… **[suspiro] [Despacho]** Dije que *Lemmings* era de Psygnosis, resulta que es de DMA Design*.* No me echéis la culpa, yo soy sólo el mensajero, las culpas se las echáis a *Console Wars*, ese libro es propagand-**[corte]** **[*Jakarta*]** **[*Lemmings*]** **[Cada vez más esperanzado]** *Lemmings* pasará a convertirse en un éxito internacional, con más de dos millones de unidades vendidas en todo el mundo, y pondrá a DMA Design en el radar de los estudios de Reino Unido. Comienza una época de bonanza. **[*Simulador Profesional de Fútbol*]** Todo va a ir bien. **[*Warcraft II*]** Será un éxito. **[*Commander Keen*]** Van a cambiar el mundo. **[Cambia] [Despacho]** Todos estos estudios y más, cada uno a su manera, triunfarán y marcarán a toda una generación. Son historias humanas, fascinantes y, por desgracia, historias en las que no podremos ahondar tanto como me gustaría. Pero mientras las contamos, conviene recordar que la Historia no se detiene y que todo esto no ocurre de manera lineal, sino en paralelo. La Historia es el universo cinematográfico original. **[Empieza]** **[Anuncio *Sonic the Hedgehog*]** Al mismo tiempo que ocurren estos eventos, Sega se enfrentará a Nintendo por el control del mercado estadounidense del videojuego. **[*Anuncio* 3DO]** Cuando sale *Lemmings*, 3DO Multiplayer es apenas un sueño, pero para cuando llegue *Final Fantasy IX*, ya será un fracaso confirmado. **[*DDR*]** Todavía existimos en la segunda edad de oro del arcade; recordad que *Dance Dance Revolution* no saldrá hasta 1998, casi al final de nuestra cronología. **[*Time Crisis*]** Varios de los títulos más recordados de esta época vienen precisamente del arcade, como *Time Crisis*, **[*Crazy Taxi*]** *Crazy Taxi*, **[*TMNT: Turtles in Time*]** o *Teenage Mutant Ninja Turtles: Turtles in Time*, que tendrá una adaptación a la SNES y es considerado como uno de los grandes de su género. **[*Killer Instinct*]** Nintendo demostrará su nueva tecnología en los arcades, como *Killer Instinct*, un juego de luchas de Rare que utiliza la tecnología ACM antes que *Donkey Kong Country*, **[*Cruis’n USA*]** o *Crus’n USA*, dirigido por el legendario Eugene Jarvis, que presentaba un primer atisbo de hacia dónde iría la alianza de Nintendo con Silicon Graphics. **[*SFII* y *Fatal Fury*]** A la vez que llegan PlayStation y Saturn, la revolución de *Street Fighter II* y *Fatal Fury* está ocurriendo y el género de lucha se diversifica. **[*Mortal Kombat*]** *Mortal Kombat* popularizará los videojuegos de temática más *gore* con gráficos digitalizados, **[*Way of the Warrior*]** como *Way of the Warrior*, de Naughty Dog o, por supuesto, **[*Killer Instinct*]** el susodicho *Killer Instinct*. **[*SF Alpha*]** El propio *Street Fighter* evolucionará, con *Street Fighter III* y la serie *Street Fighter Alpha*, **[*KoF*]** a la vez que sus rivales directos se definen con títulos como *King of Fighters*, de NEO-GEO. **[Despacho]** También hay que tener en cuenta un cambio cultural: si los años 80 se caracterizan por las series hechas para venderte juguetes, en los 90 el anime termina de aterrizar en Europa y América. Esta es la época de *Sakura Cazadora de Cartas*, *Sailor Moon*, *Dragon Ball* y tantísimos otros anime que tendrán su réplica en el videojuego. **[*Castlevania: Dracula X*]** Pero esto va más allá: gracias a que la tecnología de 16 y 32 bits permite crear gráficos más detallados, muchos videojuegos japoneses utilizarán una estética marcadamente anime, como *Castlevania: Rondo of Blood*, conocido en Japón como *Dracula X*, **[*Guardian Heroes*]** o *Guardian Heroes*, un *beat’em up* de Saturn que utiliza la tercera dimensión para añadir distintas “calles” por las que tu personaje puede moverse para luchar y que permite tomar decisiones a lo largo de la historia… **[Audio]** **[clip]** **[frustrado]** … hasta que el emulador falla. **[Risa frustrada]** ¿Por qué es tan difícil emular una Saturn-**[corte] [*Jojo’s Bizzarre Adventure*]** Muchas de las grandes historias del cómic japonés se convertirán en algunos de los videojuegos más icónicos de la época, como esta adaptación de *Jojo’s Bizarre Adventure*. **[OVA *Jojo’s*]** En la historia, el villano principal, Dio, detiene el tiempo para lanzar cuchillos a su protagonista y, más adelante, intenta rematarlo con una apisonadora. **[*JBA*]** Esto, en el videojuego, se convertirá en su ataque final. Años más tarde, internet recogerá este ataque tan hiperbólico y lo convertirá en un meme. **[clip] [Memes wryyy]** La pose y aquel sonido, ese “wryyy”, **[*No Game no Life*]** hoy se han convertido en su propia marca. **[clip] [*Recognized by Accident*] [*Darkstalkers*]** Esto va más allá del *look*; es el nacimiento de una nueva escuela centrada en largas y complicadas cadenas de ataques especiales y combates a un ritmo frenético. **[*Guilty Gear*]** Juegos como *Guilty Gear* o *Darkstalkers* entrarán en el subgénero de los *anime fighters*. **[Anime *Darkstalkers*]** Por supuesto, la cosa no quedará ahí, y algunos de estos títulos tendrán su adaptación al anime en forma de series o películas.

**[Despacho]** ¿Pero sabéis quién tiene una película de imagen real? Exacto, *Mortal Kombat*. **[Película *MK*]** La película se estrenará en 1995 bajo la dirección de Paul W.S. Anderson, **[sorprendido, feliz]** y es… ¡una adaptación sorprendentemente sólida! Casi nadie creía en el proyecto, pero acaba siendo un éxito de taquilla. Su estructura puede ser muy básica, **[*MK X*] [curioso]** pero irónicamente, es la misma estructura básica que tendrán los futuros *Mortal Kombat*, así que, retroactivamente, el equipo hizo un gran trabajo. **[clip]** **[Anime *Street Fighter*]** Por supuesto, el padre del género también tendrá su adaptación. Dos, de hecho, ambas en 1994: **[obvio]** la primera, *Street Fighter II: The Animated Movie*, es, como bien dice su nombre, una película anime. **[Película *SF*]** Pero la que destaca es la segunda: *Street Fighter*, protagonizada por Jean Claude Van Dame. Esta es una adaptación muy libre que es más recordada por su maravillosa ridiculez y por ser el último papel del actor Raúl Juliá, quien lo da todo en el rol de Mr. Bison. **[clip “para mí fue sólo un martes”] [*SF La Película*]** La película tendrá su adaptación al videojuego y, para mantener la coherencia con la imagen real, utiliza gráficos digitalizados al estilo de *Mortal Kombat*, dando luz a esta curiosa criatura: **[en efecto]** el videojuego de la película del videojuego que imita los gráficos del videojuego inspirado en el videojuego de la película. **[*Metal Slug*, distintos clips de sus animaciones, detalles]** Como imaginaréis, el avance tecnológico no sólo afecta al 3D, y estos años marcan el canto de cisne del pixel. **[*Metal Slug*]** Los videojuegos de NEO-GEO, como *Metal Slug* o el susodicho *King of Fighters*, tienen algunos de los modelados más hermosos que se han visto hasta el renacer del pixel, **[*Gundam: Battle Assault*]** y la tecnología permitirá cosas como *Gundam: Battle Assault*, donde los cuerpos de los *mechas* están compuestos por partes que se mueven independientemente, como una marioneta. **[*Castlevania SotN*]** *Castlevania: Symmphony of the Night* mezcla los gráficos pixelados con gráficos poligonales 3D para crear efectos que antes serían imposibles y dan un aura especial a su castillo. **[*Super Metroid*]** Unos años antes, en 1994, *Super Metroid* trajo a Samus Aran a SNES y continuó su fórmula de otorgar nuevos poderes y herramientas a su protagonista para que avanzara progresivamente a nuevas zonas del mapa. **[*C: SotN*]** *Symphony of the Night* cierra el círculo ofreciendo un videojuego del mismo estilo, pero con un acercamiento más de JRPG, con distintas armas con atributos o hechizos que desbloquean ataques especiales. Ambos, *Symphony of the Night* y *Super Metroid*, crearán un nuevo género: el *metroidvania*, basado en la progresión del personaje para explorar de manera libre un mapa que se abre conforme vas adquiriendo nuevas habilidades. El género se convertirá en uno muy popular, y *Symphony of the Night* cosechará millones de…

**[Termina] [Jay Wilbur agita un sobre: “¡Dinero de pizzas!” Romero, Hall, Carmack y los demás se acercan con ilusión. “1991” sobreimpreso]** Ideas from the Deep ha evolucionado; el estudio de Romero, Carmack y compañía vivía al límite. **[John y Tom Hall haciendo el idiota, Carmack programa]** De día, trabajan en Softdisk, y por la noche programan sus propios videojuegos. **[Es de madrugada. John Romero intenta mantenerse despierto. Carmack sigue como si nada. El resto duerme]** Es un ritmo de trabajo agotador, pero para ellos forma parte de la experiencia. Y ese “dinero para pizzas”, un cheque de cien dólares que llega cada semana, no viene de ninguna parte. **[*Pyramid Skeme*]** **[Scott Miller]** Este es Scott Miller; en 1986, Scott fundó una empresa llamada Apogee, con la que distribuía videojuegos en formato *shareware*. **[Despacho]** El *shareware* consiste en que lanzas el primer capítulo de tu videojuego gratis y, si a la gente le gusta, te pagan para que les envíes el resto. La ventaja es que no dependes de las tiendas y el empaquetado es simple, así que te ahorras costes. Tienes que encargarte de la distribución, pero todo el dinero va para ti, y a Miller le iba bien. Quería expandirse, y propuso financiar la trilogía *Commander Keen* a cambio de que id Software contase con Apogee para distribuir por *shareware*. Los chicos aceptaron, y *Commander Keen* fue un éxito. Disparó los ingresos de Apogee de 7.000 a 30.000$ mensuales, y el primer cheque de id Software fue de 10.500 dólares. **[Softdisk, la gente enfadada con Gamer’s Edge] [Preocupado]** Sin embargo, las cosas no iban tan bien en Softdisk. El claro favoritismo hacia Gamer’s Edge tenía hartos al resto de trabajadores, y además tenían que soportar el carácter tajante de John Carmack. Algo tenía que cambiar. [silbato de fútbol] **[Audio] [*PC Fútbol 2.0*, “1993” sobreimpreso]** Las cosas habían cambiado para Dinamic. El estudio ahora se llamaba Dinamic Multimedia y se había unido a una de las grandes editoriales españolas. **[Jose Ignacio Gómez-Centurión]** Este es Jose Ignacio Gómez-Centurión, dueño de Hobby Press y, ahora también, de Dinamic Multimedia. Era uno de los grandes magnates del papel en España, y los hermanos Ruiz le necesitaban para distribuir su nuevo proyecto, el heredero de *Simulador Profesional de Fútbol*. **[ARTLIST - *Afternoon*]** **[*PC Fútbol 2.0*]** Gracias a la estructura de Hobby Press, *PC Fútbol 2.0* se distribuyó por quioscos de todo el país. **[Inciso, en fin]** Y no, no hay un *PC Fútbol 1.0*, eso sería *Simulador Profesional de Fútbol*. El juego vendió menos de 40.000 copias, pero sus costes de producción y distribución eran tan bajos que bastaron para hacer una secuela. **[Despacho]** Y, mientras tanto, irán formando comunidades *online*; estoy seguro de que recordáis los BBS del episodio de Spectrum, **[zoom]** igual que os acordáis de darme dinero en Patreon. **[Despacho]** Había mucho pirata en los Bulletin Board Systems, y en los Países Bajos, un grupo de *hackers* que se hacían llamar The 1001 Crew eran tan buenos que comenzaron a “firmar” sus copias piratas, o *cracks*. **[Audio]** **[*Soul Reaver*]** Aquí, por ejemplo, podéis ver la firma de Paradox, el equipo que me ha permitido jugar una copia emulada de *Soul Reaver*. **[grito desde lejos, exagerado]** ¡Gracias, chicos! ¡Pero bajad el volumen, que me vais a dejar sordo! **[Vuelve]** **[Despacho]** La cosa es que había un cierto desafío en eso de firmar tus *cracks*. Tu firma no debe afectar al tamaño ni a la integridad del juego, así que trabajar con esas limitaciones se convirtió en un arte en sí mismo. **[Demos]** Estas introducciones, o “demos”, se volvieron cada vez más elaboradas hasta convertirse en la base de lo que hacían en The 1001 Crew. Había nacido la *demoscene*, que se extendería por toda Europa y no tardaría en saltar a otros continentes. Muchos programadores darán sus primeros pasos en la *demoscene*, y hay algunos estudios, como Remedy o Guerrilla, cuyos miembros empezaron aquí. Pero, al otro lado de Europa, la realidad era distinta. **[Termina]**

**[Audio]** **[Juegos Edad de Oro]** La llegada de los 16 bits golpeó a la industria española. La mayoría de estudios desaparecieron o se fueron a otra parte, y las consolas y videojuegos internacionales acapararon la mayoría de ventas. La llamada edad de oro terminó con este salto a principios de los 90, pero no sería el final. **[*Igor: objetivo uikokahonia*]** Algunos estudios que todavía hoy continúan, como Péndulo, especializado en hacer aventuras gráficas, empezaron en esta época, **[*Three Skulls of the Toltecs*]** y en 1994 se lanzaría *Three Skulls of the Toltecs*, el primer AAA español que contaba con distribución internacional. **[Despacho]** Sin embargo, no era ni tanto ni tan fuerte como antes. Pero entre estos, hay un estudio que destaca: Arvirago. **[ARTLIST – *café-da-manhâ*]** **[Gonzo Suárez con actitud chulesca]** El estudio era un proyecto de Gonzo Suárez, **[obvio]** hijo del cineasta Gonzalo Suárez. Llegada la adolescencia, Gonzo comenzó a interesarse en los videojuegos, y se involucró en algunos títulos importantes de los 80. **[Gonzo, Javier Arévalo, Jon Beltrán de Heredia y Diego Soriano]** Llegada la crisis, Gonzo decidió buscar su propio camino y fundó un estudio a mediados de los 90 junto a otros veteranos de la llamada edad de oro: Javier Arévalo, Jon Beltrán de Heredia y Diego Soriano. **[Se une Unai Landa]** Más adelante se uniría otro miembro más: Unai Landa, **[*Speed Haste*]** que había trabajado con Javier Arévalo en *Speed Haste*, un juego de carreras con gráficos poligonales 3D. **[Todos se alejan de Gonzo, que se queda frustrado]** Los chicos de Arvirago intentaron desarrollar un juego llamado *Head Hunter*, pero era difícil y demasiado ambicioso, así que no lograron financiación. **[Audio]** [Suena un Nokia] **[Todos se paran y miran a Gonzo, cuyo teléfono está sonando. Gonzo está paralizado]** **[Misterioso]** Hasta que Gonzo recibió una llamada. **[Gonzo coge el teléfono. Todos se acercan a mirar]** Tristemente, no era para financiar *Head Hunter*, pero sí tenía que ver con videojuegos. [ecos de una batalla] **[Ignacio Pérez Dolset, envuelto en sombras, cogiendo una figura de un soldadito de un diorama mientras habla por teléfono]** La llamada era de Ignacio Pérez Dolset, hijo del fundador de Proein, una de las mayores distribuidoras de videojuegos en España. Ignacio había fundado un estudio de videojuegos, y necesitaba a alguien para dirigir…

**[Audio] [*Commander Keen* visto como un VCR] [ROMERO]** “… juegos para Softdisk. Menudos putos pesados, joder” **[CARMACK]** “No trabajas mientras estás hablando, John.” **[ROMERO]** “Ya. Sí, vuelta al tajo…” Los chicos de id Software seguían trabajando sin apenas descanso. Ellos lo llamaban “la marcha de la muerte”, pero hoy el término es conocido como “*crunch*.” **[*Floating in Space 3*]** **[Despacho]** Cuando un estudio entra en *crunch*, sus trabajadores sufren jornadas laborales de 12, 14 o más horas al día, seis o siete días a la semana. El *crunch* puede alargarse durante meses y es mucho más habitual de lo que parece. Abundan las historias de familias rotas por la explotación laboral. Kelly Mitchell, la primera esposa de John Romero, no soportaba vivir en una ciudad desconocida, menos aun cuando su marido no estaba ahí con ella, y acabaría pidiendo el divorcio. Pero eso no frenó la marcha de la muerte. **[Romero inspirando a los demás]** El 1 de febrero de 1991, Ideas from the Deep pasó a llamarse id Software. El equipo abandonó Softdisk y comenzó el desarrollo de una segunda trilogía de *Commander Keen*. **[Jay Wilbur agitando otro sobre. Los demás están felices de verle]** Era una apuesta segura: la primera trilogía les daba alrededor de 20.000 dólares al mes, y no tardaría en llegar a los 60.000. Tom Hall, el director de juego, estaba encantado. **[Se abre el plano. Adrian Carmack está asqueado con estos dos mientras dibuja demonios]** Pero el artista de id Software, Adrian Carmack, empezaba a hartarse de *Commander Keen* y su estética infantil. **[Beat Fatigue – *Can’t Stop*]** **[Despacho]** Pero el mundo tenía otra opinión, y mientras id Software tendía hacia lo “adulto”, Nintendo reforzaría sus marcas para todos los públicos. **[Empieza]** **[Anuncio GameBoy]** En 1989, Nintendo lanzó su primera consola portátil con cartuchos: GameBoy, seguida en los años siguientes por el modelo GameBoy Pocket y, poco más tarde, GameBoy Color, que como indica su nombre, permitía reproducir juegos a todo color. **[Despacho]** Hablar del catálogo de Game Boy llevaría horas; todo el mundo quería estar aquí, ¡hasta *Mortal Kombat*! Mientras tanto, las principales IP de Nintendo gozaban de libertad para hacer lo que quisieran aquí, así que tuvieron algunas variaciones interesantes. **[*Metroid II*, “1991” sobreimpreso]** *Metroid II* terminaba con un final emotivo en el que Samus se encontraba con una cría del Metroid, el monstruo que buscaba destruir y que amenazaba a toda la galaxia, pero en vez de acabar con ella, Samus se apiadaba. **[*Link’s Awakening*, “1993” impreso]** *The Legend of Zelda: Link’s Awakening* tenía un tono onírico y misterioso, tomado de *Twin Peaks*, y planteaba un juego de Zelda donde la historia tenía mucho más peso, además de jugar con la fórmula para añadir secciones de plataformas o incluso un minijuego de pesca. **[*Super Mario Land 2*, “1992” sobreimpreso]** Mientras tanto, en *Super Mario Land 2* aparece un nuevo villano: Wario, el reverso tenebroso de Mario. **[*WarioLand*, “1994” sobreimpreso]** Este personaje se volverá tan popular que *Super Mario Land 3* es en realidad *Wario Land*. Igual que su némesis, Wario obtiene poderes de distintos objetos, pero tiene un acercamiento más agresivo y utiliza el dinero, literalmente, para abrirse puertas. **[Audio] [clip]**

**[Despacho]** Pero el verdadero triunfo será otro. Hablamos de un juego de una plataforma de Nintendo, un JRPG donde puedes capturar monstruos para vivir aventuras increíbles: **[*DQV*]** *Dragon Quest V*, la nueva entrega para SNES de la franquicia que había dado a luz al género. En efecto, aquí podías capturar a algunas criaturas para que te ayudasen en combate, **[despacho]** pero OK, no me refería a ese. Esta es una nueva IP, un videojuego donde la recolección de monstruos, cada uno resistente o débil a tipos de ataques concretos, es lo fundamental. Me refiero a… **[*Shin Megami Tensei*]** *… Shin Megami Tensei*, otro título de SNES donde el jugador lucha contra demonios y criaturas mitológicas. A veces, tras vencerlos, te piden un favor o te hacen pasar por una prueba y, si les caes bien, se unen a tu grupo. **[Despacho]** *Shin Megami Tensei* pasará a convertirse en una de las grandes sagas de JRPGs, pero creo que tampoco es a lo que vamos ahora mismo. Buscamos un juego sobre meter a tu monstruo en un dispositivo portátil y hacerle evolucionar. Al fin, hemos llegado a… **[BSO *Animal Crossing – Tom Nook*]** **[Tamagotchi]** … los Tamagotchi. Este era una consola portátil con pantalla LED que simulaba a una mascota virtual. Era un poco *Little Computer People*; el Tamagotchi te acompaña a todas partes y, como una mascota real, debes estar atento para alimentarla, jugar con ella y limpiarle las caquitas. El juego entra en la vida del jugador de una manera que no se repetirá hasta dentro de décadas. **[Despacho]** La máquina funcionó, y en Bandai decidieron crear una nueva versión dirigida a un público más masculino. Estos monstruos digitales evolucionarían según cómo los criaras, e incluso podías luchar contra otro entrenador, o *tamer*. Y, por supuesto, ¿qué mejor manera de promocionar este juguete que con una serie? **[Pausa]** **[Audio]** **[Clip, intro de *Digimon*] [Despacho]** Toei, no me hagáis daño, por favor, tengo un perrito.

**[*Killamanjaro*] [*Digimon*]** *Digimon* pasará a convertirse en su propia franquicia de éxito mundial, y su anime es recordado por su tono más duro, en el que unos niños son transportados a otro mundo y deben luchar por sobrevivir acompañados de sus monstruos digitales. **[Trauma]** Hay gente que muere en esta serie. Bueno, furros, pero mueren. **[Anuncio juego de cartas]** *Digimon* inspirará todo tipo de merchandising y adaptaciones, y no sólo tendrá su propio juego de cartas, **[*Digimon Rumble Arena*]** sino que llegará al videojuego, con títulos como *Digimon Rumble Arena*, **[*Digimon Adventure*]** o *Digimon Adventure*, un juego de rol infame por la complicada cadena de evolución de sus criaturas y lo fácil que es cagarla. **[Despacho]** Pero Digimon existe en competición con otra serie. Esta vez sí, llegamos a la que se convertirá en la mayor franquicia del mundo. **[BSO *Pokémon Rojo/Azul* – *Route 4*]** **[Cómic sobre Satoshi Tajiri]** Este hombre es Satoshi Tajiri. Tajiri estaba obsesionado con los verbos; al fin y al cabo, todo videojuego parte de uno. **[*Super Mario Bros.*]** “Salta.” **[*The Legend of Zelda*]** “Explora.” **[*King’s Quest*]** **[Trauma]** “Busca una… guía.” **[*Quinty*]** Junto a sus amigos, fundó un estudio de desarrollo: Game Freak, llamado así en honor a una revista de videojuegos que el propio Satoshi autoeditaba cuando era joven, y en 1989, lanzaron su primer juego: *Quinty*, cuyo verbo central era “voltear”. **[*DQ II*]** Tajiri era muy fan de los JRPG, y un día tuvo una revelación: le frustraba no poder intercambiar los objetos de *Dragon Quest II* con un amigo. Sería una buena forma de colaborar para avanzar en el juego, **[anuncio cable Link]** e inspirado por el cable Link, que permitía conectar dos GameBoy, inició el desarrollo de un nuevo videojuego centrado en el verbo “intercambiar”. **[Audio]** **[Intro *Pokémon Rojo*]** El proceso sería tortuoso, y varios miembros dejarían el equipo, quemados por el ritmo de trabajo, pero tras seis años, en 1996, Game Freak tenía un nuevo videojuego: había nacido *Pokémon*. **[BSO *Pokémon – Opening & Title Screen*]** **[menú principal] [*Pk Rojo*]** El juego nos transporta a Kanto, inspirada en la prefectura japonesa del mismo nombre, y nos desafía a ser el mejor entrenador pokémon del mundo. Este es un JRPG que te enseña cómo se juega a los JRPG. **[*FF*]** Mientras que, en otros juegos, el equipo se construye en base a unos pocos personajes arquetípicos, **[*Pk Rojo*]** en *Pokémon*, cada encuentro es un posible nuevo aliado. Hay 150 criaturas que puedes capturar y entrenar y, además, juega una versión avanzada de piedra-papel-tijera que se basa en el tipo de tus ataques y del pokémon al que atacas. Mientras que, en los demás JRPGs, distintas versiones de la misma criatura pueden tener afinidades únicas, las líneas evolutivas de los pokémon se mantienen: un Squirtle, que siempre es de tipo agua, terminará siendo un Blastoise igualmente de tipo agua. *Pokémon* también tiene ADN de exploración parecido al *metroidvania*, y conforme avanzas, consigues nuevos ataques que también sirven para abrirte camino por el mundo. *Pokémon* habla el idioma del modo multijugador, y tanto los enemigos como los jefes finales son otros entrenadores que, igual que tú, juegan con los mismos pokémon, las mismas reglas para llegar hasta el título de campeón. Para dar el remate e incitar al intercambio, *Pokémon* viene en dos ediciones, Rojo y Verde o, **[inciso]** fuera de Japón, Rojo y Azul, cada una con criaturas exclusivas. Así, *Pokémon* será… **[Audio]** **[Despacho]** … un éxito moderado. No vende mal, pero los primeros meses tampoco son para tirar cohetes. Lo que cambia la situación será el pokémon oculto, el número 151: Mew. **[BSO *Pokémon* – *Oldale Town*]** Normalmente, conseguir a Mew es imposible, pero Game Freak organizó un evento en el cual, durante un tiempo limitado, estaba disponible. De pronto, todo el mundo quiere uno, y los mitos alrededor de sus secretos y el deseo de intercambiar y hacerse con todos hará que *Pokémon* crezca. **[Anuncio *Pokémon*]** Para cuando sale de Japón, *Pokémon* ya es un triunfo, y a su llegada a España, en 1999, **[*Pokémon*]** no sólo trae su reputación sino también una serie promocional. **[*Pk A*]** Acompañando su éxito llega *Pokémon Amarillo*, una nueva versión que cambia sus gráficos para que los diseños se parezcan más a los del anime, además de añadir extras, como que al jugador le persiguen Jesse y James, los villanos de la serie, o que tu pokémon inicial es Pikachu, la mascota de la franquicia, que te sigue físicamente y puedes interactuar con él. **[clip]** **[Soñador]** Todo el mundo está enamorado de estos monstruos…

**[Audio] [*Gauntlet*, “1991” sobreimpreso] [ROMERO]** ¡Joder, cómo odio a esos putos monstruos! **[CARMACK]** Gritar no va a ganar esta batalla, John… **[Humilde]** Ok, quizá los hay que quieren matar cosas muy fuerte. **[*Wing Commander*]** Los chicos de id Software eran una esponja de influencias y estaban abiertos a la siguiente gran idea. Un día, Carmack descubrió *Wing Commander*, el videojuego espacial de Chris Roberts, y se fijó en sus gráficos. **[Anticipación]** Era… **[Carmack mira la pantalla con desdén]** **[Decepción]** … insuficiente. Carmack quería un juego más rápido, como *Asteroids* o *Defender*, así que empezó a diseñar la tecnología que permitiera un movimiento fluido en primera persona. **[*Hovertank*]** El resultado será *Hovertank*. Sus gráficos son muy simples, pero era un sacrificio necesario; a cambio, el jugador podía moverse por este mundo, acabando con alienígenas y rescatando niños, con un *gameplay* ágil. **[*Ultima Underworld*]** Sin embargo, la tecnología gráfica avanza a toda velocidad, y pronto surgirían otros. Esto es *Ultima Underworld*, de 1992, que en lugar del tradicional acercamiento por turnos de los juegos de rol, se desarrollaba en tiempo real. **[Despacho]** Para refrescaros la memoria, *Ultima* es obra de Richard Garriott, el padre del videojuego de rol, pero en los créditos de *Underworld* había otros dos nombres que serán relevantes: Paul Neurath y Warren Spector. **[*Ultima Underworld*]** Según el académico Alberto Venegas, *Ultima Underworld* es el primer RPG tridimensional. **[*TES Arena*]** Con el tiempo, otros le imitarán, y en 1994, *The Elder Scrolls Arena* también permitirá que el jugador se mueva por un mundo abierto en primera persona. *The Elder Scrolls* pasará a convertirse en una de las mayores franquicias del videojuego, pero ahora mismo vamos a *Ultima*… **[despacho]** … o, más bien, al desarrollo de su secuela, que tenía tantísimos *bugs* que pasaron meses corrigiendo. Entre medias, surgió una pregunta: ¿cómo funcionaría un juego así en un entorno de ciencia ficción? **[*System Shock*]** El resultado es *System Shock*, donde el protagonista debe sobrevivir en una estación espacial sometida por SHODAN, una super inteligencia artificial que se cree por encima de la humanidad. Aquí encontramos muchas innovaciones; mientras que *Ultima Underworld* toma notas de los juegos de acción, *System Shock* funciona más como un juego de rol con elementos de *shooter*. Buena parte de su historia se cuenta a través de grabaciones que vas encontrando por la nave. **[clip]** Estos documentos, que se implementaron para evitar que el jugador se detuviera cada dos por tres a leer, se acabarán convirtiendo en una de las formas favoritas de narrar del videojuego contemporáneo. **[Anticipación]** Esto a John Carmack… **[otra vez, Carmack mira con desdén]** **[decepción]** … también le daba igual. Él no quería videojuegos inmersivos: quería un diseño sencillo y frenético. Sin embargo, escuchó cuando John Romero le habló de la tecnología de mapeado de texturas que Paul Neurath y sus chicos estaban utilizando en *Ultima Underworld* y quiso aplicarla. **[*Catacomb 3D*]** Nace *Catacomb 3D*, que ofrece tiroteos más activos y una innovación silenciosa: el brazo de tu personaje, la primera expresión de estar controlando a alguien y el arma que utilizas para luchar contra tus enemigos. **[Anticipación]** Esto a Tom Hall… **[Tom ve el metraje con una sonrisa triste] [Tristeza]** … le preocupaba. **[*Curled In*]** Él quería volver a *Commander Keen* con una tercera trilogía y seguir con videojuegos ligeros y divertidos. **[Romero intenta calmar a Hall, pero es más distante]** Sin embargo, estaba solo. Nadie en id Software pretendía volver a Keen, y Romero estaba ocupado haciendo negocios. Si eso, lo que quería era licenciar el motor. **[Despacho]** OK, un motor es aquello que define la tecnología de un videojuego. Hay motores especializados, como RPGMaker, que está hecho para crear JRPGs de 16 o 32 bits, y otros más generales. Licenciar un motor es útil, porque quita mucho trabajo a la hora de programar las bases de cómo va a funcionar tu juego; si *Commander Keen* es un buen juego de plataformas, otros con su motor deberían ser capaces de conseguir lo mismo. Sin embargo, lejos de id Software, había otros buscando utilizar algo más potente: la imagen real.

**[Audio] [Tom Zito]** Este es Tom Zito. Fue periodista cultural durante 12 años, pero en 1978 conoció a Nolan Bushnell y, cansado de la profesión, entró a trabajar en una empresa que había fundado tras ser despedido de Atari: Axlon. **[ARTLIST – *Reflejo*]** **[Bushnell le pone la mano en el hombro a Zito]** **[Inspirado]** Bushnell confiaba en la habilidad de Zito para las ventas y este admiraba a Bushnell. **[Zito se fija en niños jugando NES]** Cuando lanzaron NES en los EE.UU., Tom le dijo a Nolan que había llegado el momento de volver a los videojuegos. **[*Dragon’s Lair*]** Inspirados por *Dragon’s Lair*, iniciaron el proyecto NEMO: una consola capaz de reproducir imágenes grabadas con acción real. **[Despacho]** Ambos reunieron un equipo de veteranos, incluyendo a Steve Russell, autor de *Spacewar*, el cofundador de Activision, David Crane, o Rob Fulop, que había trabajado en Atari como programador. Bushnell quería hacer producciones sencillas, pero Tom Zito quería ir a lo grande y necesitaban dinero, así que consiguieron financiación por parte de Hasbro para hacer una prueba. **[*Scene of the Crime*]** El resultado sería *Scene of the Crime*, un *thriller* interactivo en el que seleccionas qué habitación observar para ser testigo de la acción y resolver su misterio. A Hasbro le gustó el resultado… **[Nolan Bushnell da la espalda] [Suspicaz]** … pero no a Nolan Bushnell, que tenía muy presente cómo había perdido el control de Atari tras venderla a Warner. **[Pasando]** Sin embargo, los demás estaban de acuerdo en seguir y desarrollaron su primer videojuego: **[*Night Trap*]** *Night Trap*. **[Despacho]** Sí, el mismo que causó todo ese revuelo con el Congreso en el 93. Salvo que *Night Trap* originalmente se había desarrollado en 1986. **[*Night Trap*]** Hasbro quería que el juego fuese para todos los públicos, así que censuró la violencia y sexualidad de sus escenas, en las que el jugador debe moverse por la casa y ayudar a que estas chicas sobrevivan al ataque de unos… **[Silencio]** **[Duda]** ¿Vampiros? **[zoom]** ¿Esto es un vampiro? Debe ser un vampiro. **[Vuelve]** **[*Sewer Shark*]** Tras su producción, el equipo desarrolló *Sewer Shark* en 1987, un juego con más acción y dirigido por John Dykstra, antes responsable de los efectos especiales en *Star Wars*. **[Despacho]** Había energía en el ambiente; Hollywood estaba interesado en hacer más videojuegos con imágenes reales, o FMV, y se estaba trabajando en adaptaciones de películas o series. Pero el ego de Hollywood causaba fricciones, y rodar algo como *Night Trap* es mucho más difícil que una película. Los guiones de videojuegos son más largos porque tienen en cuenta variaciones, como fallar una secuencia de acción, así que los actores tenían que repetir la misma escena, pero con distintos resultados. Era confuso y complicado, y aunque Hasbro había metido pasta, haría falta meter mucha más para llevar adelante una consola que no parecía tan viable. Al final, NEMO acabó cancelado. **[Bushnell, frustrado, le dice a Zito que se vaya]** **[Grave]** Bushnell lo había visto venir y ahora su proyecto se había venido abajo, una vez más. Igual que Atari. Igual que Chuck E. Cheese. Igual que en otras ocasiones, no sería él quien cosechara el éxito de sus ideas. Y mientras tanto, el mundo siguió girando. **[Audio]** **[Anuncio CD]** Había llegado el futuro y, con él, la nueva tecnología del CD, capaz de almacenar mucha más información que los cartuchos o los discos *floppy*, además de reproducir contenido multimedia. **[*1970s Cinema Era 2*]** **[Despacho]** Esa era la gran palabra: “*multimedia*”. Todos querían ser *multimedia*, subirse al carro, y comenzó una carrera tecnológica. **[Anuncio PC Engine]** La primera consola en integrar los CD fue PC Engine, o Turbografx. **[Despacho, con *Nintendo Anthology*]** En su día, apenas le di importancia, pero según Marc Manent, autor de *Nintendo 64 Anthology*, fue la responsable de que SEGA desarrollara Sega CD y que Nintendo… iniciase planes para apuñalar a Sony por la espalda. **[*Dracula X*]** Sea como sea, PC Engine es la consola de *Rondo of Blood*, que sentaría las bases para el revolucionario *Symphony of the Night*, y también de un juego llamado *Tokimeki Memorial*, que sale el mismo 1994 que *Donkey Kong Country*. **[*Tokimeki Memorial*]** Esta producción de Konami trata sobre la búsqueda del amor de un chico en el instituto, y es una de las primeras novelas visuales modernas: videojuegos basados en el texto y cuya jugabilidad suele centrarse en las decisiones que tomamos. **[Despacho]** A grandes rasgos, es como leer una novela de “escoge tu propia aventura”, pero *Tokimeki Memorial* es más que eso. **[*Tokimeki*]** Debemos gestionar nuestro calendario para estudiar y subir los distintos atributos del personaje y, dependiendo de nuestras decisiones, conocemos a otras chicas, todas ellas posibles futuras citas. *Tokimeki Memorial* jamás será traducido oficialmente, pero en Japón es un fenómeno. Y mientras tanto, uno de sus guionistas, Koji Igarashi, pasará a **[audio]** **[*Castlevania SotN*]** **[exagerado]** dirigir *Castlevania: Symphony of the Night*. Nop. No es una broma, esto es verdad.

**[*Night Trap*, clip]** El tiempo y la casualidad harán que, años más tarde, Sony se encuentre con *Night Trap*, que Tom Zito conservaba como una curiosidad del pasado. Sin embargo, en Sony estaban ansiosos por producir algo para Sega CD, así que compraron el juego para su distribución en 1992. Así da comienzo la corta, pero intensa, vida de los juegos FMV. **[*Mad Dog McCree*]** La mayoría son recordados como obras entrañables por lo absurdo; juegos como *Mad Dog McCree* serán el equivalente a las películas de serie B en el videojuego. **[*X Files*]** Sin embargo, no todo está perdido, y algunos, como *Expediente X*, parecen películas interactivas. Esta aventura gráfica permite interactuar con los personajes e interrogarles para obtener pistas; funciona como cualquier otro juego del estilo, pero en vez de gráficos pixelados, está grabado con imágenes reales de alta calidad. **[clip] [*Skullmonkeys*]** No todos utilizan imágenes reales; algunos, como *Skullmonkeys*, son obras de animación *stop motion* hecha con muñecos de arcilla, también conocida como *claymation*. **[*Primal Rage*]** La técnica tiene seguidores, y habrá otros, como *Primal Rage*, que utilizan el *claymation* como parte de una tendencia breve pero fascinante. **[*Oddworld: Abe’s Odysee*]** Los gráficos de *Oddworld: Abe’s Odysee* parecen maquetas de Ray Harryhausen. Esta es una obra de Lorne Lanning, antes un artista de efectos especiales en Hollywood. Tras conocer a Sherry McKenna, ambos fundaron la compañía Oddworld Inhabitants para crear una serie de videojuegos en torno a un mismo mundo de ciencia ficción, y estas criaturas se convertirían en la mascota de una franquicia de culto. **[*Last Express*]** Pero quizá más particular es la nueva obra de Jordan Mechner, autor de *Prince of Persia* y, en 1997, de *The Last Express*, una aventura gráfica que utiliza la animación por rotoscopia para ubicar al jugador en una reproducción del Orient Express. Mientras que otros videojuegos ocurren en lugares imposibles, ambientados en conflictos épicos, este *thriller* traza un complicado entramado político de la Europa de principios del siglo XX que se cuece a fuego lento. *The Last Express* ocurre en tiempo real: cada personaje tiene su propia subtrama que se desarrolla estemos ahí o no. El jugador se ve obligado gestionar su tiempo para no quedarse atrás y resolver el misterio en torno a la muerte de su amigo y un extraño huevo de oro. Pero lo más notable, quizá… **[despacho]** … es que *The Last Express* no fue el primero. **[*Careful Thoughts*]** De hecho, esto es frecuente en los videojuegos FMV; *Night Trap* también ocurre en tiempo real, y eso es por influencia de una obra de teatro llamada *Tamara*. **[Bocetos *Tamara*]** La obra, ambientada en la Italia de los años 20, era igualmente un complejo entramado político donde varios personajes se movían por toda una casa, invitando a que el propio espectador se integrase en la obra para, sin participar, moverse de habitación a habitación y así seguir las tramas que más le interesasen. *Tamara* se representó en Hollywood entre 1983 y 1994, y varios de los responsables de los videojuegos FMV fueron directamente influidos por ella. **[Despacho]** La fiebre de los videojuegos FMV desaparecería con la llegada de los gráficos poligonales en 3D, pero su existencia apuntaba hacia algo: la necesidad de renovar el propio *hardware*. Al fin y al cabo, no pueden existir sin un CD. **[*PC Fútbol 5.0*]** Se dice que *PC Fútbol* fue uno de los grandes impulsores en España; al fin y al cabo, cada copia vendida era, por fuerza, un nuevo reproductor de CDs instalado en el ordenador. Pero los responsables de popularizar la tecnología fuera del país serían otros: **[*The 7th Guest*]** *The 7th Guest* y después **[*Myst*]** *Myst* serán reconocidos como la punta de lanza de la tecnología CD, y serán los primeros videojuegos de ordenador en vender más de un millón de unidades. **[Termina] [Audio]**

*Myst* es obra de Cyan Inc., empresa fundada por los hermanos Robyn y Rand Miller. **[*The Manhole*]** Hijos de un pastor, hacían aventuras gráficas que rechazaban la violencia. Lo que buscaban era ofrecer universos explorables para que disfrutasen los niños, **[*Cosmic Osmo*]** y tras su segundo videojuego, *Cosmic Osmo*, les ofrecieron financiación para desarrollar uno de temática más adulta. **[*Night Walk*]** **[*Myst*]** El resultado, en 1993, será *Myst*, una aventura gráfica en primera persona que combina gráficos tridimensionales con elementos FMV y ubica al jugador en un mundo extraño y onírico, donde dos hermanos luchan por el control para crear. La historia integra los puzles con la narrativa a través del escenario; cada nueva habitación es una serie de pistas que invitan a unir puntos y así decidir a qué hermano apoyamos, si es que merecen nuestro apoyo. Algo destacable de *Myst* es su rechazo absoluto de la interfaz; estamos a solas con el mundo, el cursor como único aliado para señalar hacia dónde va y qué hace. Este lenguaje tan cinematográfico enlaza con la repulsión de los hermanos Miller a las formas del videojuego. **[Entrevista Myst]** Cuando salió, detestaban que identificasen su obra como un “videojuego”, y hablaban de experiencias, de tiros de cámara, de escenarios digitales. *Myst* no sólo será un éxito internacional, sino que tendrá varias secuelas que inspiren a otros. **[*The Witness*]** Si juegas *The Witness*, el videojuego más reciente del diseñador Jonathan Blow, puedes ver la influencia de *Myst* en todas partes: en su silencio, en su forma de pedirte atención y paciencia. **[*T7G* dev diary]** Por su parte, *The 7th Guest* es obra de Graeme Devine y Kevin Landeros. Ambos eran fans de *Twin Peaks* y querían hacer un juego que evitase a “*esos personajillos pixelados saltando por ahí*”. **[*T7G*]** **[Incómodo]** El resultado… **[Audio]** **[clip, juego de palabras]** **[Excusando]** Esto en su día era muy atmosférico, os lo juro. **[*T7G*]** **[Incómodo]** *The 7th Guest* es una mezcla de *Twin Peaks*, *Diez Negritos…* y satanismo; el protagonista es invitado a una mansión que antaño perteneció a un famoso juguetero, pero al llegar se da cuenta de dos cosas: primero, hay otras seis personas intentando resolver el misterio de la mansión y conseguir el tesoro del juguetero. Y segundo… **[clip]** Aquí hay fantasmas. **[*T7G*]** *The 7th Guest* es más directo que *Myst*: la interfaz es una mano esquelética que señala con qué puedes interactuar, y los puzles tienen poco o nada que ver con la historia o la propia casa. **[clip, la tarta] [*Part of a major thing*] [Despacho]** Nadie esperaba que fuese a llegar lejos. El jefe de Graeme y Landeros aprobó su financiación creyendo que sería poco más que una demo técnica para el CD. **[*T7G*]** Aunque hoy parezca básico, en aquella época esta fusión de 3D y FMV era revolucionaria. Ni siquiera *Myst* se atreve con tanto, y la tecnología para grabar y comprimir archivos era tan buena que Autodesk, una de las compañías más importantes del sector del *software* de diseño, la licenció. **[*T7G* dev diary]** Ese dinero vino bien, sobre todo porque el juego acabaría excediéndose en su presupuesto y producción, y sus autores acabaron poniendo dinero de su propio bolsillo para sacarlo adelante. **[Despacho]** Y eso no es todo; Graeme y Landeros trabajaban a destajo hasta el punto de que Kevin Landeros se casó durante un descanso de diez minutos durante una reunión porque era todo el tiempo que tenía para dedicar a su esposa. Normalmente uno escucha estas historias como algo inspirador; salió bien y su esfuerzo tuvo recompensa. Además, tenían energía y ganas. Pero esa excusa de energía y ganas lleva usándose durante décadas para exprimir y gastar a miles de jóvenes. Jóvenes que se dedican a…

**[John Romero: “¡Matar demonios!” Tom Hall, riendo: “¿Cómo?” Romero: “¡Quake no se detendrá hasta vencer al señor de los demonios!” Carmack: “Muy bien, Quake…”]** Cada sábado, los chicos de id Software se tomaban un rato libre jugando la campaña de *Dragones y Mazmorras* que dirigía John Carmack. El personaje de Romero, Quake, era un guerrero que enarbolaba una poderosa maza mágica, y su objetivo era conseguir la Daikatana: el arma más poderosa de todas. **[ARTLIST - *Bushido*]** **[Despacho]** No nos hacemos una idea de lo influyente que es *Dragones y Mazmorras*. Tantísimas convenciones del videojuego: los niveles, los atributos, enemigos son resistentes o débiles a un tipo de ataque… Todo viene de aquí. **[Cambia]** **[Archivo]** Tras *Dragones y Mazmorras*, llegaron otros juegos de rol de mesa. En 1981, Sandy Petersen y Lynn Willis diseñarían *La Llamada de Cthulhu*, inspirado en las historias de H.P. Lovecraft y con un mayor énfasis en la fragilidad de tu personaje frente a un mundo que le supera. Siete años más tarde, Mike Pondsmith crearía *Cyberpunk 2020*, ambientado en un lejano futuro distópico donde las multinacionales tienen tanto poder como los Gobiernos y el jugador debe abrirse paso por ciudades arrasadas por la pobreza y la brutalidad policial. **[Despacho]** Pero los orígenes de *Dragones y Mazmorras* estaban en los juegos de mesa bélicos, donde utilizas miniaturas para simular choques de fuerzas militares. Por eso, hay una cierta poesía en que una compañía de miniaturas devolviera *Dragones y Mazmorras* a sus raíces. **[Anuncio Warhammer]** Esto es un anuncio de Warhammer, **[otra vez]** un juego de mesa donde utilizas miniaturas para simular choques de fuerzas militares… compuestas por orcos, elfos y demás. **[Anuncios Games Workshop]** Warhammer pertenece a Games Workshop, una compañía fundada en 1975 por Steve Jackson, Ian Livingstone y John Peake. Originalmente vendían juegos de mesa de todo tipo, pero entonces descubrieron *Dragones y Mazmorras* y se convirtieron en su distribuidora en Reino Unido. Hasta tenían sus propios materiales y productos, como la revista White Dwarf y la línea de miniaturas Citadel, hechas para presentar las peleas de *Dragones y Mazmorras* en un tablero. **[Anuncio Warhammer]** En 1983, Bryan Ansell, Richard Halliwell y Rick Priestly diseñarían un juego de mesa que aprovechase esta línea de producción: había nacido *Warhammer*[[1]](#footnote-1), y en en 1993 llegaría su spin-off: *Warhammer 40.000*, la versión futurista del mayor juego de mesa de miniaturas del mundo. **[Cambia a dron]** **[*Space Hulk*, *Shadow of the Horned Rat, Dark Omen*]** Ya desde el principio, *Warhammer* tendrá mucha presencia en el videojuego, y en paralelo también ganará presencia… **[*Dune II*]** … el propio género de la estrategia. Esto es *Dune II*; según dicen, es el padre de la estrategia en tiempo real, o RTS, donde comandas tus unidades a la vez que gestionas la extracción de recursos para así poder comprar nuevas unidades o mejoras. **[*Command & Conquer*]** Brett Sperry, que colaboró en el diseño de *Dune II*, pasará a la labor de productor en *Command & Conquer*, una obra tan importante en el género que, durante un tiempo, se habla de ”clones de *Command & Conquer*”. **[*Age of Empires II*]** Irónicamente, el juego que más ha persistido hasta hoy es uno de esos mismos clones: *Age of Empires*, ambientado en la Edad Media y el Renacimiento. Este proyecto formaba parte de la iniciativa de Microsoft para producir juegos de ordenador, y su éxito será un toque de atención; invertir en videojuegos merece la pena. **[Cambia a golpes]** **[*JL Task Force*]** Y así, volvemos a Chaos Studios, donde ahora residía Chris Metzen. En 1994 fueron comprados por Davidson & Associates, una compañía de *software* que pasaría a formar parte del conglomerado CUC, más adelante conocido como Cendant. **[Despacho]** Son muchos nombres, pero quedaos con “Cendant”, eso va a ser importante. Pero ya que estamos, Jan Davidson, de Davidson & Associates, pensaba que “Chaos Studios” era un nombre que podía asustar a los niños, así que pidió cambiarlo. **[Cambia a arpa]** Hubo un *brainstorming* y al final, simplemente porque les gustaba, la compañía que una vez fuera Silicon & Synapse llegó a su nombre definitivo: Blizzard Studios. **[*Warcraft*, “1994” sobreimpuesto]** Ahora que hemos visto Warhammer, quizá os suenen elementos de *Warcraft*. Es normal, porque, en un principio, *Warcraft* iba a ser una adaptación[[2]](#footnote-2). **[Cambia a pulsación]** **[*JL Task Force*]** Pero en Blizzard querían tener autonomía para desarrollar su propio mundo y tampoco estaban muy contentos con cómo había ido *Justice League Task Force*, así que lo rechazaron. Sin embargo, la inspiración permanece, **[*Starcraft*]** y será más evidente cuando, en 1998, lancen *Starcraft*, un RTS con ambientación de ciencia ficción y fuertemente inspirado en Warhammer 40.000. *Starcraft* será un videojuego de éxito, pero donde realmente causará un impacto será… **[Audio]** **[clip, Torneo de *Starcraft* en Corea]** … en Corea del Sur. **[Despacho]** OK, ok. Contexto. **[ARTLIST – *poison-message*]** Terminada la Segunda Guerra Mundial, Corea del Sur acabó bajo el control de los EE.UU., y se promulgó una ley que prohibía la importación de productos japoneses. Esta ley no se levantaría hasta finales de los 90, así que Corea se perdió la fiebre de las consolas. Prefieren el PC y hay una fuerte cultura del cibercafé; para los jóvenes, los cibercafés eran lugares donde pagabas para jugar en un buen ordenador con conexión a internet, un poco la versión PC de los arcades. Todos los ordenadores comparten red, así que era normal jugar en partidas locales. Eso contribuyó a crear una cultura de competición, y *Starcraft* encajó perfectamente. Su éxito fue a otro nivel; no pasaría mucho hasta que hubiera torneos profesionales, tenían un canal de televisión dedicado a retransmitir partidas de *Starcraft*, los jugadores eran tan populares como aquí las estrellas de fútbol. El videojuego se había convertido en un deporte de competición; habían nacido los *e-sports*. Y sí, la competición lleva existiendo casi desde el principio. Había torneos de *Space Invaders*, y recordemos que John Romero, de niño, iba a competiciones locales. La diferencia es de estructura: mientras que esos eran torneos locales y ocasionales, *Starcraft* era una industria de equipos, promociones y una liga con un calendario, jugadores y equipos.

**[Termina] [Audio] [*Command & Conquer* por un filtro VHS, pasa a *Los Cañones del Navarrone*, “1996” sobreimpuesto]** Nada de esto pasa desapercibido en España, e Ignacio Pérez Dolset quiere participar. **[*La Isla del Tesoro*]** Entonces Dolset estaba preparando *Corsarios*, un videojuego ambientado en la era de la piratería, pero necesitaba a Gonzo Suárez para diseñar un nuevo proyecto. **[*Patton*]** Ignacio era un amante de la Segunda Guerra Mundial y adoraba *Command & Conquer*, así que propuso hacer un RTS con esa ambientación, pero Gonzo tenía otra idea. **[*X-Men 90s*]** Él quería hacerlo más táctico, centrado en personajes especializados en situaciones muy concretas. La idea original era hacerlo con superhéroes… **[*Salvar al Soldado Ryan*]** … pero no era tan difícil convertirlos en soldados. Dolset estaba centrado en *Corsarios*, así que este nuevo proyecto, que acabaría recibiendo el nombre de *Commandos*, pasaría a la batuta de Gonzo y un nuevo estudio: Pyro. **[Despacho]** OK, quizá no ocurriera exactamente así. Dolset y Gonzo reclaman la autoría de *Commandos* y cada uno tiene su propia versión de los hechos, pero os seré sincero: la autoría no me interesa tanto como su producción y el juego en sí mismo, así que tampoco quiero detenerme mucho. Lo importante es… **[ARTLIST - *FirstSunrise*]** **[*UFO Defense*]** … que no todos los juegos de estrategia seguirían a *Command & Conquer*; algunos prefieren la estrategia por turnos. En *XCOM: UFO Defense* defendemos la Tierra contra una invasión alienígena. En lugar de peleas a gran escala, los enfrentamientos son escaramuzas donde cada baja es una gran pérdida, ya que los soldados reciben equipamiento y mejoras, pero su muerte es permanente, así que perder a un miembro importante del equipo puede ser fatal a largo plazo. **[*Heroes of Might & Magic II*]** *Heroes of Might & Magic* resuelve sus enfrentamientos en tableros hexagonales, no tan distintos a cómo podría ser una pelea en *Dragones y Mazmorras*, **[*Might & Magic II*]** y, de hecho, esta serie es un *spin-off* de *Might & Magic*, una saga de videojuegos de rol herederos de *Wizardry*. **[*Caesar III*]**Otros ven más allá de los ejércitos. Juegos como *Caesar*, *Knights and Merchants* o *Pharaoh* transforman al jugador de general a alcalde, y están más centrados en gestionar una ciudad y sus problemas del día a día. **[*Dungeon Keeper*]** Bullfrog, el estudio de Peter Molyneux, hará varios títulos de estrategia de gestión: juegos como *Dungeon Keeper*, **[*Theme Hospital*]** *Theme Hospital* o *Theme Park* invitan a pensar en la optimización del espacio y los recursos para crear un lugar que funcione por sí mismo. El espíritu juguetón de *SimCity*, de organizar un sistema, está más vivo que nunca. **[*PC Fútbol 4.0*]** Mientras tanto, la inversión de Dinamic Multimedia y Hobby Press dará sus frutos. Cada nueva entrega hasta *PC Fútbol 6.0.*, año tras año, venderá cerca del doble que la anterior, y sus autores se codean con los grandes de la prensa futbolística para dar legitimidad a su obra. **[*PC Calcio*]** *PC Fútbol* saldrá de España y tendrá una versión italiana y otra argentina a través de *PC Calcio* y *PC Fútbol Clausura* en 1995. Sin embargo, la mayoría de ventas vendrán de la península; el juego español que realmente consigue proyección internacional es…

**[*Rio*] [Gonzo mirando el calendario con unas profundas ojeras y cara de hartazgo, “1997” sobreimpuesto]** **[Amargo]** … tarde. Es tarde, pero en Pyro también llegan tarde. Los equipos de Gonzo y Dolset estaban diseñando cada uno una demostración de sus proyectos, y no tenía buena pinta. **[Gonzo se pone las gafas de sol, se levanta]** En fin. Veamos cómo van… **[Cambia] [Gonzo pasea por los ordenadores, revisando]** **[Hold the pain]** “¡Venga, equipo, que falta poco!” La demostración era todo lo que tenían para enseñar *Commandos*, así que tenía que estar sí o sí… así que el equipo hacía *crunch*. Pero el problema cuando trabajas deprisa y con estrés es que trabajas mal. **[Pablo Toledo revisa código con un canuto en la boca]** Como ejemplo, aquí está Pablo Toledo, un programador que, según sus propios compañeros, vivía “en un delicado e inestable equilibrio entre la paz absoluta y la más absoluta excitación”. Pablo tenía dos modos: o bien se estaba hierbando un verde y existía en otro plano de la realidad… **[Pablo deja el canuto, le da un sorbo a un café]** [Goku gritando] **[Pablo comienza a teclear hecho una furia]** … o te lo encontrabas después de un café y viendo quién aguantaba más, si las teclas, el programa o su corazón. **[Despacho, incómodo]** El problema con esto, aparte de lo evidente, es que Pablo hizo su trabajo, sí, pero programó lo que se conoce como “código espagueti”: sobre la marcha y de manera desordenada. Eso está bien si, en fin, trabajas catorce horas al día y necesitas sacar adelante algo rápido, pero el código espagueti no puede sostener un proyecto grande porque, en cuanto intentes tocarlo, se viene abajo. Gonzo tuvo que pedir ayuda de sus compañeros de Arvirago y estuvieron meses corrigiendo y organizando. El último empuje fue 108 horas de trabajo para Javier Arévalo, y la demo que se llevó Gonzo estaba sostenida con pinzas. **[Gonzo y Dolset en el aeropuerto]** Ignacio Pérez Dolset tampoco lo tenía muy claro; *Corsarios* tenía más material, incluso un vídeo con gráficos de alta calidad, pero cuando se lo comentó a Gonzo, él fue tajante: **[Gonzo señala a Dolset, agresivo] [Imitando]** “Tú defiende el de piratas, que *Commandos* lo defiendo yo” **[Dolset y Gonzo en un avión; Dolset duerme, pero Gonzo está conteniendo un ataque de pánico]** Ambos viajaron junto a otros miembros de Pyro para reunirse con posibles inversores en Reino Unido. No fue bien. **[Termina]** **[Despacho]** Por un motivo u otro, todos les rechazaron, hasta que llegaron a Eidos. **[*Villanueva*]** En un principio tampoco estaban interesados, pero cuando habían terminado de presentar *Commandos* y se iban a marchar, entró Ian Livingstone. Sí, el mismo Ian Livingstone que fundó Games Workshop ahora era un directivo en Eidos, y le gustaba la idea de *Commandos*. Además, veía el potencial del RTS y su propuesta jugable era única, así que aceptó financiar su desarrollo. **[*Commandos*]** *Corsarios* no saldría adelante, pero *Commandos* se convirtió en uno de los grandes éxitos del videojuego español. No era estrategia ni tampoco una aventura gráfica *point-and-click*: era un género propio donde el jugador tenía que alternar entre varios soldados para superar misiones de todo tipo inspiradas en algunos de los grandes clásicos de la Segunda Guerra Mundial. Mientras que otros juegos abogan por la acción directa, *Commandos* pide paciencia y sigilo; el jugador no está preparado para enfrentarse a todo un ejército, así que debe ser cauteloso y medir cada paso con cabeza. El juego llegará a vender cerca de dos millones de unidades en todo el mundo, convirtiéndose en el primer superventas español y el principio de una franquicia de vida corta pero intensa, aunque esa es una historia para otro momento. **[Termina]**

**[Audio] [Noticias incendio de Oakland]** **[Sobrio]** En 1991, un incendio arrasó cientos de hectáreas en Oakland, incluyendo zonas residenciales. **[*A House full of Memories*]** Entre todos los que perdieron sus hogares se encontraba Will Wright. El creador de *SimCity* se encontró con que había perdido todas sus posesiones materiales, y cuando hizo recuento de sus pérdidas… **[despacho]** … se dio cuenta de que no había perdido tanto. Es decir, su casa ahora era unas ruinas humeantes, pero lo que había perdido tenía valor material, no emocional.[[3]](#footnote-3) Wright se preguntó qué significaba esa pérdida y qué significa poseer, nuestras necesidades materiales, y acabó llegando a la pirámide de necesidades de Maslow. Ya sabéis, se empieza por lo básico, como un Lamborghini y un mayordomo y, en la cima… Un pie que me pise la car-**[corte] [Despacho]** Wright quería hacer un juego en torno a estas ideas, pero ya estaba enfrascado en el desarrollo de *SimAnt*, y era un concepto extraño: ¿Un videojuego sobre ordenar tu casa y… socializar? Pero Wright no olvidó el proyecto, y años más tarde, formó un equipo de cuatro programadores para trastear con la idea.[[4]](#footnote-4) Revisaron durante años, y para 1999 tenían unas bases, lo suficiente como para enviar una demo al E3. Si nadie se interesaba, esta vez sí, lo cancelarían para siempre. **[E3 1999]** **[Melancólico]** El equipo de Wright tenía la baraja en contra. Maxis tenía el proyecto escondido, sin que hubiera grandes pantallas enseñando sus posibilidades, y el resto de proyectos llamaban mucho más la atención, eran lo que la gente esperaba en un videojuego. **[Despacho]** Y entonces ocurrió algo. **[Demo *TLoU2*]** Veréis, las demos del E3 suelen estar muy preparadas o incluso hechas para el evento. **[Demo *The Division*]** El *gameplay* es preciso, programado para que todo funcione como tiene que funcionar, y para enseñar el proyecto, el equipo de Wright había diseñado tres escenas. **[Despacho]** Entre ellas había una boda. El problema es que hay mucha gente en una boda, y Patrick J. Barrett, el programador encargado de la demo, no pudo limitar el comportamiento de todos los avatares, así que algunos irían por libre.[[5]](#footnote-5) **[Dos Sims mujeres se encuentran en la boda]** Y así lo hicieron. Cuando los productores presentaron el proyecto frente a los periodistas, la audiencia vio de qué era capaz una IA libre. **[Las dos se acercan, se miran]** **[Tierno, cada vez más pasional]** En medio de la simulación, dos personajes femeninos se enamoraron, y mientras ocurría la boda, la prensa fue testigo… **[remate 2:27]** **[las dos mujeres se besan]** … **[increíble]** de un beso lésbico. En un videojuego. En mil novecientos noventa y nueve. **[Despacho]** Os recuerdo que el *publisher* era Electronic Arts bien metidos en su era post-FIFA. Nunca se había visto nada así en el videojuego *mainstream*, y de hecho todo esto fue resultado de documentos traspapelados; se había decidido que sólo habría relaciones heterosexuales, pero Barrett, que por cierto, también era homosexual, no lo sabía y trabajó con un documento de diseño anterior a esa decisión. Nadie dijo nada porque creían que iban a cancelar el proyecto, y ahora ese beso les acababa de dar la vida. **[Audio]** **[Exagerado]** ¡Gracias, lesbianas! **[BSO *Los Sims – Neighbourhood 2*]** **[Despacho]** Todo el mundo comenzó a hablar sobre este videojuego tan interesante, y el 4 de febrero del 2000, el medio conocería a *Los Sims*. **[*Sims*]** Al contrario que otros videojuegos de estrategia, sólo controlas a una unidad; una unidad familiar, quiero decir, pero aquí gestionamos las necesidades del día a día: una casa limpia, estar entretenido, socializar… Tus Sims pueden tener hijos y envejecen, y el juego pone mucho énfasis en la personalización. Los atributos, que en un juego de rol mediría la fuerza de tus hechizos o la rapidez de tu personaje, aquí definen tendencias y gustos: si tiene hábitos más higiénicos, si es más diligente, si su idea de “un buen sábado” es pasarse todo el día comiendo helado y viendo la tele. Pero quedarse sólo con eso sería rascar la superficie: en el fondo, *Los Sims* es un juego de rol, y hay muchas anécdotas de personas utilizándolo como reflejo de la vida que les gustaría vivir. Volviendo al beso, el juego ha tenido mucha aceptación en la comunidad LGTB precisamente por cómo permite habitar otras identidades y expresarse libremente. **[Despacho]** Pero, mientras que *Los Sims* te permitía rolear una vida soñada, otros te permitían… **[Audio]** Rolear. Como en *Dragones y Mazmorras*.

**[*Fallout*, “1997” sobreimpreso]** Esto es *Fallout*. Quizá lo recordéis porque sus creadores son los mismos de *Wasteland*. En los años 90 se cimenta un subgénero del RPG que busca representar de manera fiel las campañas de rol de mesa. **[*Baldur’s Gate*]** Juegos como *Fallout*, *Planescape Torment* o *Baldur’s Gate* componen el llamado CRPG, o “computer role playing game”, un género *point-and-click* con perspectiva isométrica donde las reglas imitan los manuales del rol. Las escenas y conversaciones son precedidas por descripciones, como si el amo de la mazmorra nos hablase, y el jugador tiene mucha libertad para actuar, ya sea luchando o incluso a través del diálogo. **[*Planescape Torment*]** **[Orgullo]** El control, la toma de decisiones y unos guiones muy cuidados serán algunas de las características de este género con una vida breve pero icónica. Pregunta y la mayoría hablarán sobre cómo aquí se ocultan algunas de las mejores historias que jamás se han escrito para un videojuego. **[]** **[*JL Task Force*]** Sin embargo, había un equipo al que la historia le daba igual. No, este no es el mismo *Justice League Task Force* que hizo Blizzard. Se presentó en la misma feria y salió el mismo año, pero mientras que aquél salió en SNES, este saldría en Genesis. El estudio responsable se llamaba Condor, fundado por David Brevik y los hermanos Max y Eric Schafer, y cuando Condor y Blizzard vieron que habían trabajado en videojuegos tan parecidos, pensaron que podrían trabajar juntos en algo más. **[Despacho]** Blizzard compró Condor y el equipo comenzó a desarrollar un nuevo estilo de rol: Brevik estaba cansado de pasar tanto rato diseñando un personaje y quería que no pasara más de un minuto desde que empiezas una partida y ya has matado algo. Quería que el juego fuera accesible, como los videojuegos deportivos, y quería atraer al jugador con un sistema como las tragaperras, algo que incentivase a volver a intentarlo, a probar mejor suerte la próxima vez y así engancharte durante horas. **[*Diablo*]** El resultado es *Diablo*, fundador del género ARPG, o “action RPG”. Este videojuego *point-and-click* está centrado en los combates feroces y, la atmósfera y, sobre todo, el botín. Matar a un enemigo o abrir un cofre da botín de todo tipo, ya sea dinero, pociones o armas mejores para tu personaje, y ese botín es tan abundante como aleatorio. Los mapas del juego se generan aleatoriamente, como en los *roguelikes*, así que nunca te aventuras dos veces a la misma mazmorra, y entre medias buscas más. Más botín, más fuerza, enemigos más poderosos. Este nuevo acercamiento al género demostrará ser un éxito y *Diablo* se convertirá en un fenómeno internacional, especialmente en su secuela, y ayudará a cimentar el nombre de Blizzard como uno de los estudios más importantes del momento. **[Menosprecio]** Pero estos videojuegos estaban protagonizados por orcos y demonios. **[*Fallout*]** No puedes verlo, pero están tirando los dados y jugando con números. **[*Starcraft*]** Nada de esto era guay. Eran cosas de frikis. **[Anticipo]** Y pronto, alguien vendría para cambiarlo. **[INTERMISIÓN]**

1. ARNOLD, Matt (2022) – [*The Origin of Warhammer, explained*](https://www.thegamer.com/warhammer-origin-explained/) [↑](#footnote-ref-1)
2. GARCÍA, Enrique (2012) – [*Warcraft casi termina siendo un juego licenciado de Warhammer*](https://as.com/meristation/2012/07/26/noticias/1343292120_106167.html) [↑](#footnote-ref-2)
3. TAYLOR, Tracey (2011) – [*Will Wright: Inspired to make The Sims after losing a home*](https://www.berkeleyside.org/2011/10/17/will-wright-inspired-to-make-the-sims-after-iosing-a-home/) [↑](#footnote-ref-3)
4. RETROGAMER (2014) – [*The making of The Sims*](https://www.retrogamer.net/retro_games90/the-making-of-the-sims/) [↑](#footnote-ref-4)
5. PARKIN, Simon (2014) – [*The kiss that changed video games*](https://www.newyorker.com/tech/annals-of-technology/the-kiss-that-changed-video-games) [↑](#footnote-ref-5)