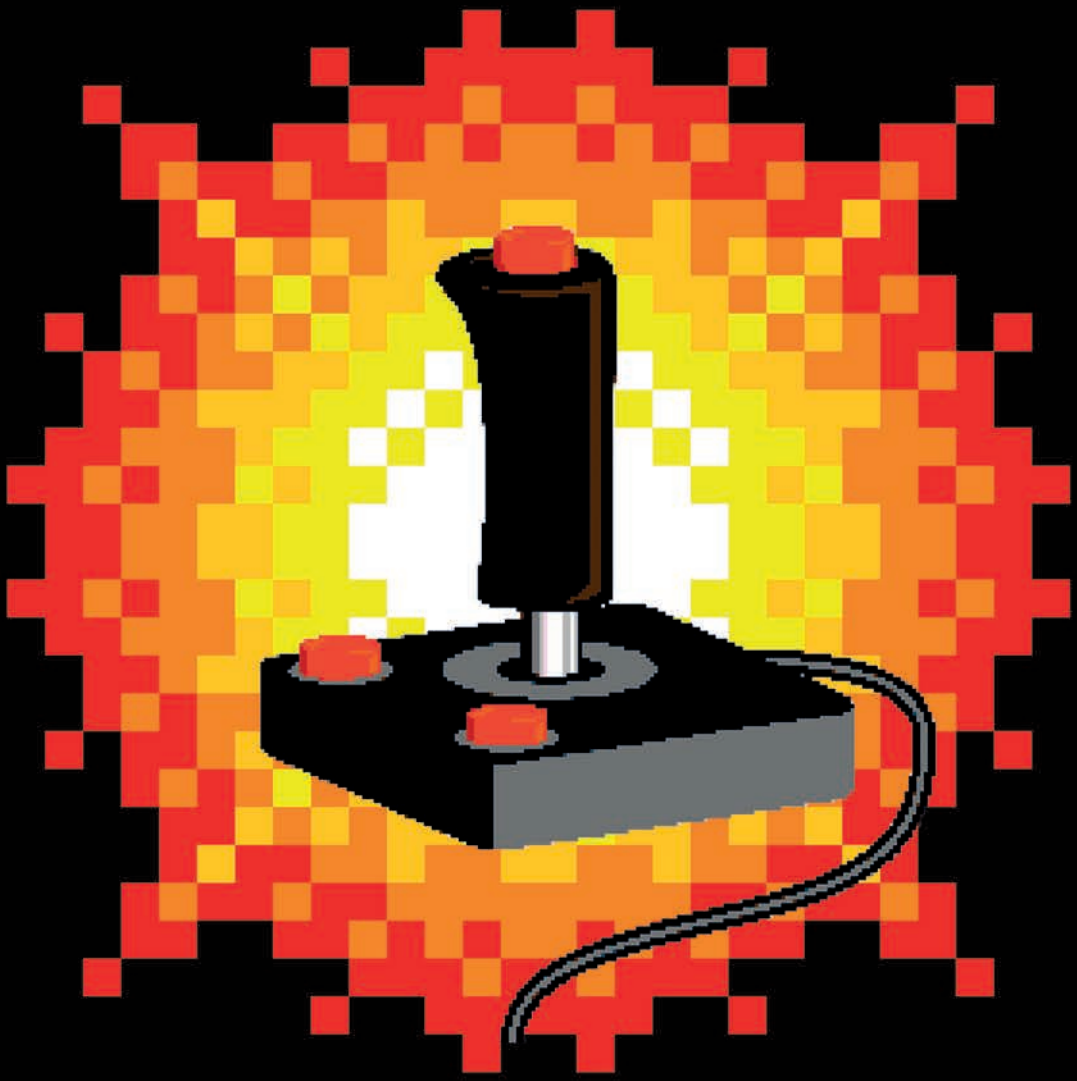
LOS VIDEOJUEGOS DE NUESTRAS VIDAS: CASETES, RECREATIVAS, JOYSTICKS Y MUCHA NOCILLA

UNA PARTIDA MÁS Y ME ACUESTO

GUILLERMO TATO



timunmas

LOS VIDEOJUEGOS DE NUESTRAS VIDAS: CASETES, RECREATIVAS, JOYSTICKS Y MUCHA NOCILLA

UNA PARTIDA MÁS Y ME ACUESTO

GUILLERMO TATO

timunmas

Primera edición: septiembre de 2016

Texto © Guillermo Tato Reig, 2016

Diseño de cubierta: Juanjo Ávila / Opalworks BCN

Imágenes de interior: © Meritxell Arjalaguer © CAPCOM U.S.A., INC. © CAPCOM CO., LTD.; © SEGA; © Micromanía; © Hobby Consolas; © Electronic Arts; © Microsoft; © Revolution Software; © Topo Soft; © Opera Soft; © Dinamic; © Tomislav Pinter – Shutterstock; © Giuseppe Cammino – Shutterstock; © David Reilly – Shutterstock; © Marina Lohrbach – Shutterstock; © Ismaeltr | Dreamstime.com; © Maulsmash – Shutterstock; © Joyce Mar – Shutterstock; © Linqong | Dreamstime.com; © Dieter Hahn – Shutterstock; © Angkrit – Shutterstock; © Andy Piatt | Dreamstime.com; © Anton Starikov | Dreamstime.com; © Brightcolors0412 | Dreamstime.com; Colección personal de Miguel Ángel Lozano; Colección personal de Pablo Avilés; Colección personal de Jorge Cerrada; Fotografías de Associació A.R.C.A.D.E. cortesía de © Daniel Casadevall

Diseño de interior: dtm+tagstudy

© Editorial Planeta, S. A., 2016
Avda. Diagonal, 662-664, 7.ª planta. 08034 Barcelona
www.timunmas.com
www.planetadelibros.com

Todos los derechos reservados

ISBN: 978-84-450-0394-7
Depósito legal: B. 14.400-2016
Impresión: Impreso por T.G. Soler

Impreso en España
Printed in Spain

No se permite la reproducción total o parcial de este libro, ni su incorporación a un sistema informático, ni su transmisión en cualquier forma o por cualquier medio, sea éste electrónico, mecánico, por fotocopia, por grabación u otros métodos, sin el permiso previo y por escrito del editor. La infracción de los derechos mencionados puede ser constitutiva de delito contra la propiedad intelectual (Art. 270 y siguientes del Código Penal). Diríjase a CEDRO (Centro Español de Derechos Reprográficos) si necesita fotocopiar o escanear algún fragmento de esta obra. Puede contactar con CEDRO a través de la web www.conlicencia.com o por teléfono en el 91 702 19 70 / 93 272 04 47.

ÍNDICE

PRÓLOGO ---------- 6

CAPÍTULO 1. RECREATIVAS ---------- 8

1. Introducción ---------- 11
2. La moneda de cinco duros como emblema del poder ---------- 15
3. Me lo paso del tirón ---------- 21
4. *This is war! When we were soldiers* ---------- 27
5. Cabinas y volantes, recreativas especiales de más de 25 pesetas - 31
6. *Hi-Score*, marcando las recreativas con tus iniciales ---------- 39
7. Repartiendo hostias en las recreativas, *Double Dragon* ---------- 43

CAPÍTULO 2. ORDENADORES ---------- 50

1. Introducción ---------- 53
2. El juego está en tu imaginación. El poder del píxel ---------- 57
3. Los casetes no sirven sólo para escuchar música ---------- 63
4. Amiga y Atari. El salto a los 16 bits ---------- 73
5. Un juego en 25 disquetes ---------- 79
6. Lo importante es la portada ---------- 85
7. ¡ROL! ---------- 91
8. ¡Oh, no! ¡He matado a los *Lemmings!* ---------- 99
9. Sudando delante del ordenador. Los juegos deportivos ---------- 105
10. *PC Fútbol,* el mánager deportivo ---------- 111
11. ¿Eres de ordenador o de consola?
    El nacimiento del *hardcore* gamer ---------- 117
12. Comandante del Estado Mayor. Los juegos de estrategia -------- 129

CAPÍTULO 3. CONSOLAS DE SOBREMESA ---------- 138

1. Introducción ---------- 141
2. Los años previos ---------- 145
3. Jumpman, la vida en saltos ---------- 151
4. Las conversiones de las recreativas,
   el eterno quiero y no puedo ---------- 159
5. Maquinaria de guerra ---------- 165
6. Sega contra Nintendo ---------- 173
7. *Super Mario Kart.* Me han salido amigos en el salón ---------- 181
8. *PES* vs *FIFA*. Fútbol en la consola ---------- 187
9. ¡Estoy pasando miedo! ---------- 195
10. ¡Se conecta a internet! *It's alive!* Dreamcast ---------- 201

CAPÍTULO 4. CONSOLAS PORTÁTILES ---------- 210

1. Introducción ---------- 213
2. Las maquinitas, las reinas del recreo ---------- 217
3. Game Boy, la compañera infatigable ---------- 223
4. Las alternativas: Game Gear y Lynx ---------- 229

AGRADECIMIENTOS ---------- 237

SOBRE EL AUTOR ---------- 238

[1]

Introducción

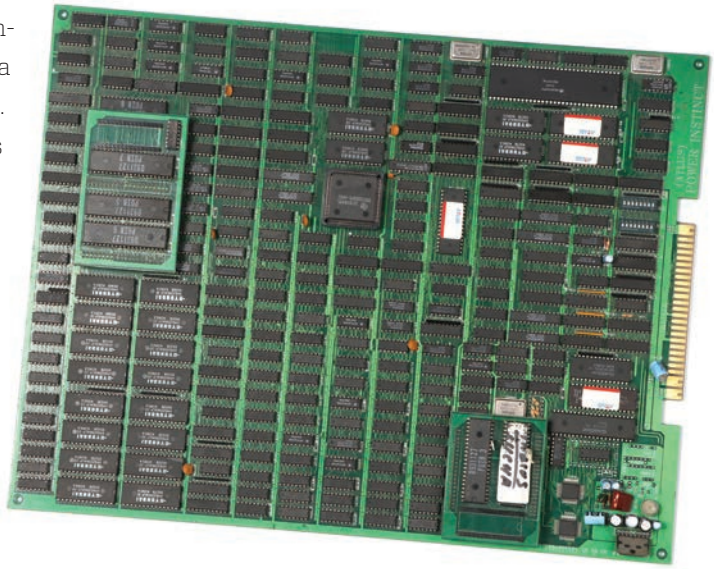
Una partida más y me acuesto

Viernes por la tarde. Te encuentras con tus colegas en la plaza de siempre, con el mismo plan de todas las semanas. Dar una vuelta por el barrio, acercarte al quiosco a mirar algunas revistas o comprar chucherías, charlar un poco sobre lo que habéis visto en la tele el día anterior y acabar en los recreativos para echar unas partidas.

Los salones recreativos eran ante todo un lugar de reunión, un punto de encuentro en el que jugar y ver a tus amigos. A veces el sitio terrorífico en el que ser desplumado por el ladronzuelo de turno y perder el poco dinero que habías llevado para jugar unas partidas. Un lugar repleto de la vida que solo los adolescentes pueden aportar. Una energía que encontraba su complemento perfecto en la testosterona que despedían las ilustraciones que decoraban los laterales de esas maravillosas máquinas. Tíos musculosos junto a chicas pechugonas que blandían espadas físicamente imposibles de sostener pero que molaban mogollón. Por definirlo como lo hacíamos entonces, sin tapujos, con un punto de brusquedad y de inocencia, como era casi todo en aquellos tiempos.

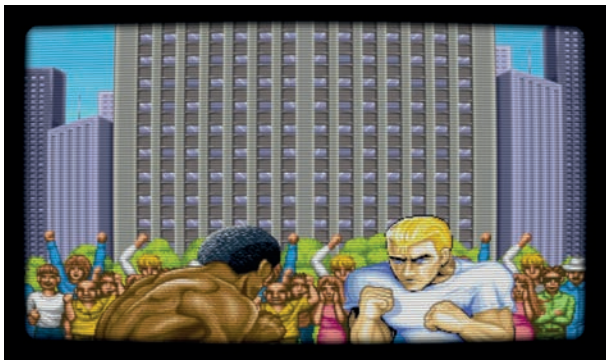
De pronto, el tipo de la riñonera pasa por tu lado. Y le dices que hoy tienes pasta de la buena y que necesitas cambio. Vale, es una moneda de doscientas pesetas, pero eso supone pasar una tarde cojonuda. El tipo la mira, como si se la quisiera llevar a la boca para morderla y comprobar su autenticidad. Luego empieza a escarbar en la riñonera, creando un sonido metálico que a ti te parece celestial. Finalmente te devuelve ocho monedas. Ocho llaves que te conducirán a otros mundos que estás deseando visitar.

Diriges de nuevo la mirada a esa enorme sala, repleta de máquinas recreativas que emiten decenas de sonidos que se confunden entre sí. Empiezas a pasar frente a ellas de una en una, primero cortejándolas, tomándote tu tiempo para decidir dónde invertir tu dinero. Es el momento de pensarse las cosas, de ver quién está jugando a qué. De ver cómo las mismas máquinas de siempre, las de la esquina, permanecen solitarias. Tan antiguas o cutres que nadie quiere saber nada de ellas.



En cambio, notas como el tumulto empieza a crecer por la zona central. Algunos de tus amigos están ya por allí echando una partida, y se ha formado un pequeño corro de curiosos que comentan cómo está jugando uno de ellos. Pero tu mirada se detiene en el maravilloso control de *Forgotten Worlds*, con su famoso *roll switch* que permitía disparar en cualquier dirección. No hay conversión a ordenador o consola que iguale esa experiencia, porque solo se puede jugar a ese clásico en la máquina. El resto es hacer trampas y lo sabes.

No hay emulador que pueda igualar la sensación de jugar en aquellas recreativas. Porque la combinación entre *hardware* y *software* creaba momentos mágicos, más todavía en la mente de un chaval. Controlábamos aviones, matones callejeros, naves espaciales, caballeros de reinos remotos o soldados en plena guerra. Y no lo hacíamos solo con un sencillo *joystick*. Muchas de esas recreativas nos ponían al volante de un coche, en la



cabina de un avión o sobre una moto de carreras.

Un mundo de máquinas imaginativas que nunca dejaban de sorprendernos. Porque siempre había una nueva a la que todo el mundo quería jugar. Es allí donde se está formando esa enorme cola, para ver cómo uno de tus amigos conduce un taxi a toda velocidad con las frenéticas canciones de The Offspring de fondo. No hay nada mejor que *Crazy Taxy* en ese momento.

Al final decides acercarte a tu máquina favorita, *Street Fighter II Turbo*. No puedes evitar la tentación de escoger a Ken y repartir unos cuantos *Shoryuken* a todo el que se te ponga por delante. Porque llevas haciéndolo desde que descubriste *Street Fighter II* en una máquina escondida en un perdido bar de pueblo cuando estabas de veraneo. No hay visita a los recreativos sin al menos una ración de la lucha callejera de Capcom. La pantalla de selección de personajes muestra todo el elenco de luchadores. Te encantan todos y cada uno de ellos. Sus ilustraciones, sus animaciones, sus voces... Pero eres muy de Ken. Traje rojo. Eres un clásico. Te estás preparando para el primer combate cuando una mano deposita una moneda a tu lado. Un chaval que te suena de otro instituto está de pie junto a ti, desafiándote con la mirada. Sin necesidad de decir nada, aceptas el reto. Y él, con un movimiento torpe pero elegante, introduce la moneda en el cajetín. Estáis los dos frente a la pantalla, codo con codo. Por supuesto, elige a Ryu. Hagamos las cosas bien. Y entonces, de la nada, se oye una voz que sale de la máquina: *Fight!*

CONTINUE? 9

[2]

La moneda de cinco duros como emblema del poder

Durante los años setenta y ochenta un éxito en los salones recreativos generaba casi al instante decenas de copias que imitaban sin pudor alguno la jugabilidad del juego original. No existía la necesidad imperiosa de disponer siempre del original, sino más bien de la experiencia que ofrecía. Así que los salones recreativos se llenaban de juegos originales pero también de plagios de otros éxitos, que además les salían mucho más baratos a los dueños, como si se tratara de un medicamento genérico. Por ese motivo, cada salón recreativo era un mundo diferente en el que se mezclaban máquinas conocidas con otras que no habías visto en tu vida. Cada uno tenía su propia personalidad, la que le proporcionaban los juegos que almacenaba en su interior.

La moneda del poder

La sostienes en tu mano. Una moneda brillante, la más grande de todas las que existen, con el perfil serio del rey Juan Carlos y la corona en el reverso. Con meter tu mano en el bolsillo la identificas al instante: es el tacto de la victoria, de la partida que te va a dar a cambio de insertarla por una ranura y despedirte de ella. Es la moneda del poder.

Apenas tienes unos minutos para jugar la partida, el tiempo que te han dado tus padres para regresar a la mesa donde están terminando sus cervezas. Tienen algo de prisa porque debéis volver en coche a casa. Pero no puedes evitarlo, has descubierto una máquina con el *Tiger Road* en una esquina de ese bar de carretera y sientes el impulso irrefrenable de echar una partida. Pese al enfado inicial de tus padres, acaban cediendo y te dan la moneda que te conducirá a un mundo donde solo los más fuertes podrán sobrevivir.

Te colocas ante la máquina. Tus padres piensan que estás solo, pero en realidad estás hablando con la recreativa. O mejor, ella está hablando contigo. La magia empieza a desplegarse con una musiquita especial que celebra que la moneda ha llegado a sus entrañas. Y entonces esa demo que no paraba de repetirse una y otra vez cobra vida. Y te da la bienvenida.

Ahora más que monedas lo que necesito son gemas de poder para conseguir desactivar un baúl con el que lograr una espada mágica en un juego gratuito de móvil que me tiene enganchado. Pero vamos, que no son 25 pesetas de esas. Que es un poco más caro. ¿Dices que 25 pesetas son 0,15 euros? Entonces rectifico. Es MUCHO más caro. 💉💰💰💰💰

Mi tesoro

Como si del mismo Gollum se tratara, la recreativa cambia de cara. Y te habla. Y no es que nos hayamos vuelto locos ni nada por el estilo, sino que las máquinas realmente nos hablaban. Nos daban órdenes constantemente o bien nos recompensaban: *Fight!, Get Ready!, You're Doing Great!, Game Over!* Reconocemos su voz con un placer especial, el que todavía sentimos si lo volvemos a escuchar. Porque esa es la voz de las máquinas, las nuestras, esas con las que hemos convivido y con las que hemos pasado tantas horas jugando. Y que nos han dado más órdenes que nuestras propias madres, ya desde el momento del *INSERT COIN*. Ni por favor ni hostias.

Yo era testigo del secuestro, pero también lo era del resto. Porque mi hermano mayor no soltaba el mando ni loco. Siempre me decía: <<una vida más y te lo paso>>. Aún sigo esperando.

Después eres testigo del secuestro de unos niños por parte de los guerreros del dios Dragón. Tu misión se te asigna nada más agarrar el *joystick*: debes rescatarlos, enfrentándote a centenares de enemigos para conseguirlo. Y por si eso no fuera poco, por el camino deberás recuperar los pergaminos perdidos que te permitirán emplear una antigua técnica de combate con la que derrotar al dios Dragón. Y todo eso en apenas quince segundos de juego. Porque en aquel entonces los juegos eran así, no había tiempo para mucha historia. Solo meter la moneda y empezar a jugar. Sin más preámbulo.

¿SABÍAS QUE?_
La resolución habitual de una recreativa de los ochenta era de 256x240. Teniendo en cuenta que la resolución de un iPhone de gama alta es de 1920x1080, cabrían más de 28 Pong de forma simultánea en su pantalla.

Clásicos de bar

Los bares han albergado toda clase de juegos, como los de lucha, los de marcianitos o los de plataformas. Pero los clásicos más habituales eran los juegos de habilidad y lógica. Juegos derivados del *Pac-Man*, en los que los niveles se iban superando con cierta calma, con periodos en los que poder beber un trago de la copa o darle una calada al cigarrillo.

***Bubble Bobble* (Taito, 1986)**

Seguramente te hayas pasado tantas horas delante de los niveles de *Bubble Bobble* que consideres a sus entrañables protagonistas como de tu propia familia. Uno de los juegos más absorbentes y adictivos que has experimentado, plagado de burbujas, robots y frutas.

***Pang* (Capcom, 1989)**

También conocido como *Buster Bros.* (de nuevo dos hermanos en acción), se trataba de un auténtico vicio en el que debías destruir unas burbujas antes de que te mataran. De estética manga, era todo un desafío en el que jugar a dobles era una obligación.

***Snow Bros* (Toaplan, 1990)**

Tras el éxito de *Mario Bros.*, la idea de que los protagonistas fueran hermanos era toda la justificación argumental necesaria para las partidas a dobles. Algo que hizo *Bubble Bobble* y que heredó de forma magistral *Snow Bros.* con una mecánica muy similar. Pocas veces habrás aporreado los mandos con tanta furia como con este juego.

***Puzzle Bobble* (Taito, 1994)**

Otro con título alternativo, *Bust-a-Move*, que llevaba a los personajes de *Bubble Bobble* hacia el terreno del puzle, jugando con sus burbujas y creando un híbrido peculiar entre *Tetris* y *Columns*. Otro de esos juegos que te han hecho irte a la cama soñando con burbujas de colores que se juntan y explotan.

Cuenta con mi espada

Así fue como aprendimos a jugar. Nos lanzábamos sin miedo al combate, poco conscientes de todas las mecánicas del juego. Vale, a veces había unas pantallas en las que te decían para que servía cada botón. Sobre todo en los juegos de SNK. Pero casi siempre te las saltabas e ibas al grano. Porque aprendíamos a jugar sobre la marcha. Con el método de ensayo y error. O mejor, mirando antes cómo jugaba otra persona. Somos una generación que apenas hacía caso a los manuales de instrucciones más allá de deleitarnos con sus maravillosos dibujos y maquetaciones. A jugar se aprendía jugando. Era la regla de oro.

De pronto, sientes la presencia de tu padre junto a ti. Sabes que con él no hay negociación posible. Es mucho más difícil de combatir que el mismísimo dios Dragón. Tratas de suplicarle con la mirada, nunca habías llegado tan lejos en el juego y estás haciendo una partida casi perfecta. Pero tu padre no mira la pantalla, para él es como si no existiera ese mundo de monjes *shaolin*, niños raptados y valientes guerreros. Él solo quiere arrastrarte al coche de una maldita vez.

Te vuelves hacia el otro lado y te percatas de que hay un chaval, completamente embelesado por la magia con la que se mueven tus manos por el *joystick* y los botones. Te cuesta mucho dar el primer paso, pero es inevitable. Con una mirada tuya, el chaval entiende que es el elegido, la persona a la que le cedes el cetro de poder. La partida perfecta. Emocionado, ocupa tu lugar mientras trata de hacerse rápidamente con el control. Tú te marchas del bar sin mirar atrás, confiando en que ese chaval culmine tu legado llegando al final del juego.

Una vez, unos graciosos desenchufaron la recreativa justo cuando había llegado al jefe final. Desde entonces sufro un trauma que cinco psicólogos no han logrado curar.

¿SABÍAS QUE?_
Ms. Pac-Man fue el primer personaje femenino controlado por el usuario en la historia de los videojuegos.

MONITOR DE ALTA RESOLUCION

TELEMACH®

• MODELO DE UTILIDAD PATENTADA •

Funciones del TELEMACH

- VIDEOJUEGOS:
MANDOS DE PALANCA Y BOTONES ***PROFESIONALES*** que garantizan una satisfacción hasta ahora desconocida en el videojuego doméstico.

- MESA DE ORDENADOR:
Extrayendo la bandeja, se dispone de una cómoda mesa de trabajo para uso del ordenador.

- T.V./VIDEO:
Gracias a su *T.R.C. de 16"* y a su gran calidad de imagen, se convierte en monitor para T.V./Video.

- MUEBLE:
De 140 de altura × 53 × 58, que permite tener perfectamente ordenados todos los accesorios del ordenador (unidad de disckettes, cassette, etc.), así como sintonizador de T.V. o Vídeo, conectados permanentemente a la *CAJA CENTRAL DE CONEXIONES.*

- CAJA CENTRAL DE CONEXIONES:
Con cuatro tomas de corriente para todos los posibles accesorios.
Conjunto de conectores standard para cubrir todas las funciones descritas, y para cualquier tipo de ordenador.

- SONIDO:
Dos altavoces de doble vía y difusor de agudos, que proporcionan gran calidad de sonido.

- CONTROLES:
Brillo, contraste, volumen, color, interruptor encendido/apagado, conmutador señales ordenador a T.V./Video.

JOYSTICK · PROFESSIONAL TELEMACH®

El primer joystick del mercado, compuesto totalmente por elementos **profesionales** (PALANCA y BOTONES DE DISPARO).

Características

- OCHO posiciones en palanca.
- RETORNO POR IMANES (sin muelles) a la posición central de la palanca.
- MICRORRUPTORES de gran duréza y tamaño en botones de disparo.
- MICRORRUPTORES DE VARILLA en la base del joystick, para garantizar una duración ilimitada al no atacar la palanca directamente sobre el micro.
- DESMONTABLE con facilidad. En caso de avería, se sustituye cualquier pieza dañada en unos segundos.
- CARCASA CON PESO y tamaño necesarios para un cómodo uso, calculado en laboratorio.

FABRICADO POR **ALFAMATIC, S.A.** —Bajo licencia E.V.S.—

Granada, 11-16 - Teléfono (976) 37 85 20 - 50007 ZARAGOZA