

Montaje rápido al ritmo de *Serra Pelada*. Llega el salto a una tecnología que abrirá la puerta a una nueva era: se acerca el 3D... ¿O quizá ya había llegado?

Rebobinamos hacia el principio

De un modo u otro, la tecnología 3D estuvo ahí desde casi el comienzo. *I, Robot*, de Dave Theurer – *Missile Command*, *Tempest* –, el primer videojuego en 3D, es de 1983

Hay otros videojuegos que, de algún modo, reproducen la tecnología 3D. Los títulos vectoriales – *Major Havoc*, *Battlezone*, *Red Baron* – o, por supuesto, el SuperFX – *Starfox* – de SNES, permiten formas primitivas de tridimensionalidad. *Wolfenstein*, *Ultima Underworld* y *DOOM* ya están en 3D, pero utilizan píxeles en vez de polígonos

The 7th Guest y *Myst* acompañan su estilo FMV con gráficos tridimensionales, pero prerrenderizados

Ese sería el auténtico cambio: consolas capaces de reproducir tecnología poligonal en 3D en tiempo real, y ese salto no se dará hasta los 32 bits con Amiga CD32 y 3DO Multiplayer, y respecto al PC...

¿Cómo logras renderizar exactamente todo esto?

Mi PC. Esto es una tarjeta gráfica, o GPU. Qué hace exactamente. Hasta entonces, los ordenadores solían hacer lo que se llama “renderizar en software”, es decir, que tiraban del procesador; sin embargo, en los años 90 se popularizan las GPU, que renderizan en hardware con una pieza dedicada. Y todo comienza...

... con una compañía llamada Array Technology Inc., que en 1986 lanzaría una tarjeta llamada Color Emulation Card. Pronto se convertiría en proveedora de Commodore y se convertiría en uno de los principales agentes de la tecnología gráfica en ordenadores, aunque hoy día se le conoce por otro nombre: ATI Technologies

Noviembre del 95, ATI lanza la primera GPU dedicada a 3D: la 3D Rage...

... superada por otra tarjeta, la línea Virge, de una compañía llamada S3.

La 3D Rage no era una mala tarjeta, así que, ¿por qué fue superada? Bueno, para eso tenemos que ir a...

[la intro de *El Rey León*] Que sí, todo esto tiene sentido. Era muy frecuente que hubiera videojuegos adaptando la película del momento y, junto a *Aladín*, el otro plataformas 2D mítico de Disney es *El Rey León*. Era tan esperado que Microsoft llegó a un trato con Compaq para incluir el juego sus ordenadores

La diferencia en el *hardware* de PC y consola; la cultura de fabricar tu propio PC

Por 899\$ en 1995 – unos 1.600€ redondeando hacia arriba – podías comprar una tarjeta de 4MB. Enteritos.

Compaq hizo un cambio de última hora en su *hardware* y no hubo tiempo para hacer comprobaciones, así que a la hora de la verdad... [el juego crashea] Ups

Aquí entra en juego una nueva figura clave: Alex St. John, un evangelista de Microsoft y un auténtico hijo de la gran puta

Algunos *highlights* de su carrera. Cómo se comportaba. Packer de *The Office*. Bueno, pues este hombre tenía una posición de poder en Microsoft. ¿No es GENIAL el mundo de la tecnología?

Mientras entrenaba en el gimnasio – por supuesto que le daba a las pesas, es que POR SUPUESTO – con sus amigos Eric Engstrom y Craig Easler, llegaron a la conclusión de crear una API que impediría que el problema de *El Rey León* se repitiera

OK, vale, ¿qué es una API?

Nacen los *beastie boys*. La cultura en el Microsoft de aquél entonces

Este equipo será el responsable de fundar una de las APIs más importantes del medio: DirectX

Junto a DirectX, hay otro factor clave: el sucesor de Windows 3.1, Windows95, se convierte en el nuevo estándar. Hasta entonces la gente usaba DOS, pero Windows95 se libró de esa arquitectura, y un juego que le ayudó... fue *DOOM*, y en su *port* a Windows95 participó un tal Gabe Newell

Ahora que sabemos qué es DirectX, podemos volver a las GPUs

Muchas compañías entraron en el mercado de las GPUs, pero la mayoría saldrían de ahí antes de que terminase la década. A S3 le debemos la primera tarjeta gráfica 3D popular, pero la compañía que marcaría el paso en los primeros años de la tecnología fue una fundada por Scott Sellers y Gary Tarolli en 1994: 3dfx

La línea Voodoo son las primeras GPUs con buena relación calidad/precio. Según dicen, la línea Virge de S3 acabó siendo tildada como 3D “Decelerator”

Más o menos al mismo tiempo, otra compañía, llamada Nvidia, sacaría su primera GPU: la NV1. Sin embargo, la tarjeta tenía problemas de compatibilidad con DirectX porque utilizaba *quads* en vez de polígonos

Adivinad qué: la 3D Rage TAMBIÉN tenía problemas de compatibilidad con DirectX. CASI TODAS LAS GPUs tenían problemas de compatibilidad que no existían en Windows 3.1, pero había que pasar por el aro

Es posible que esto de los *quads* os suene de Sega Saturn, y al nuevo CEO de SOJ, Soichiro Irimajiri, también le sonaba. Contrató a Nvidia para que diseñase un chip para su consola sucesora; el trato no saldría, pero Irimajiri pagó a Nvidia por sus servicios, y esos ingresos ayudaron a que se mantuviese a flote

Llega otro concepto: la Ley de Moore. Qué es. Jen-Hsun Huang, cofundador de Nvidia, decidió apostar y diseñar una GPU para la siguiente generación

El resultado fue Riva 128, una gráfica que puso a Nvidia en el segundo puesto detrás de 3dfx, puesto por el que competiría junto a ATI

La carrera se desestabilizó por 3dfx, que sacó varios productos errados y, sobre todo, porque no supo competir como OEM – ok, ¿qué es un OEM? – así que al final ATI y Nvidia, que sacarían la línea Geforce 256 en 1999, le adelantaron

Con esto, tenemos las bases del desarrollo de la tecnología poligonal 3D, que además avanza a toda velocidad. Los gráficos al principio de la generación parecen obsoletos al final

Ya de *Virtua Fighter* a *Virtua Fighter 2* hay un avance considerable, y la cinemática inicial llama la atención sobre su evolución técnica

Comparar *Winning Race*, el primer título de carreras con gráficos poligonales en 3D, que era visto como espectacular en 1989, con *Gran Turismo 2* en 1999, luego *Project Gotham Racing 2* en 2003, luego *Driveclub* en 2014

También en *Virtua Fighter* pueden verse otros avances que permite la tecnología 3D: animación esquelética y físicas

Las físicas del pelo o de los cuerpos al caer. El género de la lucha, como sólo tiene que centrarse en unos pocos modelos, puede presentar gráficos más avanzados. Como *Tekken 4* mostrará físicas en el pelo y la ropa

Pero otro juego, *Dead Or Alive*, mostrará las OTRAS posibilidades de las físicas, ya de paso recordando a quién iba dirigido el videojuego

Es posible que esto tenga sus lazos con el anime y el *gainaxing*. Incluso antes, en *Policenauts*, ya podías sobar el busto de TODOS los personajes femeninos. Su autor, Hideo Kojima, [debatió](#) con Sony, pero estos le obligaron a limitar sus ambiciones pectorales

Las físicas llevan existiendo, literalmente, desde el principio. *Spacewar* originalmente tenía un agujero negro, y tanto este como *Asteroids* tienen leyes de aceleración. *Pong* calcula la velocidad y trayectoria de la pelota con una simulación física primitiva

Las físicas en el 3D pueden ser más detallistas y permiten nuevos usos. *WaveRace*, de Nintendo64, utilizará el oleaje dinámico para poner a prueba la habilidad del jugador, y otros juegos, como *Thrasher* o *Vigilante*, tenían físicas aplicadas al movimiento del PJ

Sin embargo, el auténtico obseso de las físicas es un chaval llamado Jonathan “Seamus” Blackley, que descubrió la belleza de la física gracias a un profesor en el instituto.

Blackley originalmente iba para físico, pero no le gustaba el politiquero y acabó encontrando trabajo como programador en una compañía llamada Looking Glass, que precisamente buscaba un programador para las físicas de un juego de coches

Looking Glass, por cierto, es el nuevo nombre de Blue Sky, estudio responsable de *Ultima Underworld*

Aunque al final el juego – *Car & Driver* – no saliera con su código, Blackley dirigirá *Flight Unlimited*, que aúna su afición de físicas, programación y aviación, y fue un éxito de ventas

Más o menos al mismo tiempo, Looking Glass sacará otro juego que muestra las nuevas posibilidades del 3D: *Thief: the Dark Project*, que transforma el sigilo de *line of sight* a una cuestión de iluminación y sonido

Tuvo un desarrollo difícil y por partes. Originalmente Warren Spector lo había concebido como *Dark Camelot*, un juego sobre realizar tareas de espionaje en Camelot [Monty Python, “es una maqueta”]. Durante el desarrollo, sin embargo, varios miembros fueron abandonando el equipo y Paul Neurath – el amigo de John Romero, universo cinematográfico – tomó el testigo y lo centró en el verbo “robar”

Mientras que *Metal Gear*, uno de los padres del sigilo, acababa dando la posibilidad de contraatacar con tus propias armas, el equipamiento de *Thief* está pensado para infiltrarte. Si luchas, es que vas mal

Eidos, el *publisher* – el mismo que *Commandos*, univers-[corte] insistía en que hacían falta “más monstruos, luchas y conflictos violentos” porque no estaban seguros de que fuese a funcionar

Como está en primera persona, para indicarle al jugador si era visible o no, pusieron una gema en la interfaz que indicaba tu visibilidad

Ese mismo año, un estudio llamado From Software lanzará *Tenchu: Stealth Assassins*, otro juego de sigilo, pero ambientado en el Japón feudal y con un gancho que te permite trepar a los techos

Thief acabará siendo un éxito de ventas gracias no sólo a sus innovaciones técnicas, sino a su acercamiento libre. El motor que habían desarrollado para este juego, el “dark engine”, permitía crear un mundo reactivo compuesto por sistemas con reglas muy precisas. Esto será clave en la fundación de un nuevo subgénero: los *immersive sims*

El género tendrá pronto otro representante, que también utilizará el “dark engine”: *System Shock 2*, dirigido por un tal Ken Levine

Pero el 3D es más que nuevas posibilidades técnicas: también implica nuevas posibilidades mecánicas y de diseño, y ninguna consola estaba más preparada para esta nueva era... que Nintendo 64

El diseño de Nintendo 64 y su por qué. Esta es la consola nacida de la unión entre Silicon Graphics y Nintendo gracias a Kalinske, y ya desde su mando está pensada para el 3D

Originalmente iba a ser “Ultra 64”, pero cambió su nombre. El motivo de Sigesato Itoi, la “carrera armamentística” y la confusión con Ultra Games

El *joystick* lleva existiendo desde Atari 2600 y, de hecho, el DualShock de PlayStation – o el Mission Stick de Saturn – llegarán algo antes, pero ninguno abraza el concepto de movimiento como Nintendo 64

Puedes jugar a la inmensa mayoría de juegos de PS1 sin *joystick*

El caso de *Super Mario 64* y cómo recupera el principio más básico del videojuego clásico: la inercia, el movimiento puro

El principio es el mismo que *Super Mario Bros. 3*: un mapa por el que Mario se mueve para ir de nivel a nivel, pero ahora el propio nexo está hecho para que te muevas y lo explores físicamente

Los mundos tienen mucho contenido comprimido: mientras que antes pasas de mundo a mundo, aquí un mismo mundo tiene varias recompensas y misiones

Super Mario 64 da voz oficial al fontanero – más allá de las series, quiero decir – y aquí podemos escuchar al que será su actor de doblaje: Charles Martinet, que pasará a ser la voz de toda una pléthora de personajes de Mario

Super Mario 64 también plasma otra innovación del 3D y la Nintendo 64: los botones de cámara. Sin embargo, para la mayoría del juego estos botones no hacen falta, ya que una IA encuadra el juego de manera dinámica

Esto marcará la filosofía de diseño del videojuego japonés, y durante muchos años, sus títulos tendrán una relación difícil con la cámara móvil

El juego será un éxito de ventas y Nintendo contará con sus estudios *second party* para que lleven a Mario a todavía más terrenos nuevos con *Mario Party*, *Mario Golf* y *Mario Tennis*

En *Mario Tennis* llega Waluigi, otro némesis de la saga, que nace... porque Wario necesita alguien para jugar a pares. Sep

El mando de Nintendo 64 resulta extraño, pero tal y como explica Math Manent, introduce muchas innovaciones que marcarán escuela: el *joystick analógico*, los “botones cámara”, la vibración y la capacidad de expandirlo con distintos accesorios y, por último, un “gatillo” con el Z

Ese gatillo será la solución a un problema que revolucionará el videojuego. El diseño de un juego de esgrima lleva a desarrollar un *The Legend of Zelda* tridimensional, pero aún están descubriendo cómo funcionan los combates en un espacio 3D

El equipo va a un parque de atracciones de Toei y ve un espectáculo de ninjas, y entonces tienen una revelación: el protagonista está superado en número, pero para que la acción sea fácil de leer para el espectador, los enemigos, en vez de atacarle todos a la vez, le rodean y le atacan uno a uno, permitiendo nuevas coreografías

Ha nacido el “Z-Targetting”, una forma de enfrentarte a un oponente tan revolucionaria y bien ejecutada que todavía hoy se utiliza

Breve análisis de *Ocarina of Time*. Lo tengo analizado si queréis saber más; no podemos pararnos

Sin embargo, no todo es perfecto con el *hardware* de Nintendo 64. El caso de los cartuchos y el porqué de Yamauchi

Silicon Graphics también pareció aconsejarlo, ya que un reproductor de CDs aumentaría el precio

Cartuchos vs CDs: dificulta la piratería y dan control, pero son más caros y, sobre todo, tienen menos espacio y no permiten la inclusión de FMVs

Por qué tantos títulos de Nintendo 64 son cautelosos con las voces y utilizan gráficos *ingame*

También, si se te acaba el espacio con un cartucho, te jodes, pero si se te acaba el espacio en un CD, puedes añadir otro más. Muchos juegos de PlayStation y Saturn tienen varios CDs

¿Y sabéis quién necesitaba varios CDs para meter historias extensas con FMVs? Squaresoft. La demo técnica de *FF VI* para Nintendo 64, pero al final acabó con Sony debido a limitaciones técnicas

Esto dañará la relación entre Sony y Squaresoft y es emblemático de una tendencia: muchos *third party* migran de Nintendo a Sony

Aunque al principio Nintendo quería rodearse de aliados, con el tiempo confiará más en sus estudios *second party* y sus propias IP, cerrándose en sí misma. Para Yamauchi, las consolas de Nintendo estaban hechas para vender juegos de Nintendo

FF VI en PlayStation cuenta con CGIs que, evidentemente, nunca se podrían haber reproducido en SNES ni tampoco en Nintendo 64

Qué es una CGI. Técnicamente, llevan existiendo desde hace mucho, también con el videojuego en píxel 2D

Pero el juego que realmente cambió las cosas fue su secuela: *FF VII*, que salió en exclusiva para PlayStation en 3 CDs y ayudó a afianzar la plataforma

Breve análisis del juego. *FFVII* marca un antes y un después en el planteamiento de los JRPG y señala la deriva hacia una estética más anime, impulsada por un tal Tetsuya Nomura

Los fondos pre-renderizados, qué son. Comparar con los cromas

Magnavox Odyssey y su uso de láminas sobre la pantalla podría ser una forma primitiva de escenario pre-renderizado

Si queréis saber más, he analizado *FFVII*

Igual que *FFVII* cambió con el paso al 3D, otros muchos juegos cambiarían. Todos los géneros, incluso los menos esperados, se transformaron con el paso al 3D

El salto del videojuego de carreras del 2D al 3D.

Juegos como *Destruction Derby* muestran las posibilidades del 3D a la hora de romper los vehículos de manera dinámica

Sega Rally Championship 1995 introduce el rally con todas las de la ley y aprovecha la simulación física del 3D para crear el que es considerado uno de los mejores videojuegos de carreras de la Historia

La relación con el entorno cambia. Cómo se siente el vehículo y el escenario en *Daytona USA* o *Ridge Racer*

Para este momento, la división arcade-consola es absoluta, con filosofías de diseño muy distintas. Las historias más largas y los juegos que te permiten guardar partida o hacerlos tuyos de distintas maneras se hacen cada vez más habituales

Llega *Gran Turismo*. Comparar con *Ridge Racer*

No es sólo el acercamiento de las mecánicas, sino la propia representación del juego. Mientras que los *arcades* tienen escenarios fantásticos, con montañas rusas y helicópteros, *Gran Turismo* tiene pistas de carrera que reproducen – a veces, literalmente – las pistas reales

Se hacen más frecuentes los simuladores, como *24 Horas Le Mans* o *WRC Rally*, pero los juegos más arcade, como *Need For Speed* – nativo de 3DO – son más realistas

Sin embargo, los gráficos 3D también abren la posibilidad a nuevos efectos y una mayor sensación de velocidad. *F-Zero* tendrá su particular escuela con *F-Zero X* y su rival, *WipeOut*, pero también otros, como *Star Wars Racer*

Mario Kart 64 da paso a juegos como *Legó Racers*, que te permite construir tu propio coche gracias a las posibilidades del 3D, y puede hacer escenarios más inmersivos. *Diddy Kong Racing* añade nuevas formas de conducción e introduce a un simpático personaje llamado Conker

Los videojuegos de lucha cambian con la llegada de *Virtua Fighter*

El escenario ahora es un lugar físico; hay *ring out* y puedes chocar, y los personajes tienen interacciones más dinámicas. El funcionamiento simple, pero muy profundo, de *Virtua Fighter*

Nacen dos herederos; el primero de ellos, *Tekken*, se centrará cada vez más en ejecutar largas secuencias de combos. *Tekken 3* es considerado uno de los grandes videojuegos de su generación y un clásico de los videojuegos de lucha

En *Tekken* también se puede ver otra nueva posibilidad del 3D: como hay una diferencia entre la animación y el modelo, puedes tener distintas *skins* para un mismo personaje, en vez de los clásicos cambios de color

Esto también está visible de otras formas: en *Final Fantasy VII*, las armas de los personajes cambian

El segundo heredero es *Dead or Alive*, y a pesar del sexismo – esta es una frase que voy a tener que decir más de una vez – es un juego más que competente, centrado en un esquema de control simple y predecir a tu oponente para hacerle contraataques

La otra línea que se abrirá serán los juegos de duelo a muerte con cuchillos

Battle Arena Toshinden, *Dinasty Warriors* y *Soul Calibur* presentan luchas donde los guerreros también tienen espadas, igual que podría ocurrir, por ejemplo, en *Samurai Showdown*

En *Battle Arena Toshinden* la profundidad cuenta, en *Soul Calibur* los ataques son horizontales o verticales

Bushido Blade es la excepción: un juego donde las peleas pueden terminar en un solo ataque. Las posibilidades del 3D permiten modelos que se dañan de manera dinámica y movimiento libre

Será muy raro ver un juego de lucha así. No recuerdo haber visto otro juego del estilo hasta *Hellish Quart*, en 2021

Por supuesto, habrá otros más herederos de *Street Fighter*, pero en un entorno tridimensional, como *Rival Schools* o *Bloody Roar*

También habrá otros que adapten otras IP, como *Masters of Teras Kasi* o *Digimon Rumble Arena*. Habrá incluso un videojuego de lucha con los personajes de *FF VII*, llamado *Ehrgeiz*

Por supuesto, los videojuegos deportivos también cambiarán con el 3D, aunque más que una revolución del *gameplay*, es una cuestión de plasmar mejor la idea de estar viendo una retransmisión televisiva

Sobre todo la gran evolución fueron las físicas del balón en el fútbol, y a *FIFA* le salió un rival: *International Superstar Soccer*, del cual saldría la saga *Pro Evolution Soccer*, conocida en Japón como *Winning Eleven*

En 2020, la gente se centrará en la intro de *Mundial Ronaldinho Soccer 64*, un *spin-off*, y lo convertirá en un meme breve

Durante muchos años, mientras que *FIFA* tiene las licencias oficiales, *Pro Evolution Soccer* será considerado el videojuego superior, e incluso permite crear tus propios equipos, algo que sería imposible – o muy difícil – con gráficos en pixel 2D

La gran novedad de los juegos deportivos llega a través de los Juegos X. A pesar de que había videojuegos de *skating*, no es hasta ahora que se convierten en un fenómeno gracias a *Tony Hawk Pro Skater*

Breve análisis. Su estilo arcade, su música, cómo cimenta un nuevo género. Mencionar otra vez *Thrasher*

Los simuladores de vuelo, evidentemente, se benefician mucho del 3D, empezando por *Flight Simulator*, pero habrá otros

Starfox dará su salto al 3D con *Lylat Wars*, que se puede completar muy rápidamente pero está hecho para rejugarse y desbloquear finales ocultos. Estas rutas están bloqueadas tras requisitos muy precisos

La respuesta de Saturn será *Panzer Dragoon*, uno de sus juegos de culto más apreciados, con una estética y una banda sonora únicos

Panzer Dragoon tendrá una secuela y un *spin-off*, *Panzer Dragoon Saga*, donde mezcla el vuelo con el JRPG

Air Combat ofrecerá un acercamiento más *arcade* al planteado por *Flight Simulator* al tener combates de aviones en un entorno tridimensional, pero sin las exigencias de un *joystick*

Los videojuegos de plataformas se harán al 3D e incluso se reapropiarán del 2D

Algunos títulos, como *Klonoa*, funcionan en lo que se llama 2.5D: los gráficos son poligonales en 3D, pero el *gameplay* ocurre en un plano bidimensional

También hay plataformas 2.5D que mezclan modelos pixelados con fondos tridimensionales, como *Tarzán* o *Hércules*

Otros, como *Spyro*, ocurren en un entorno totalmente tridimensional. *Spyro* se convertirá en una de las mascotas más queridas de PlayStation. Y mientras tanto, la mascota de Sega, Sonic, daría el salto al 3D con...

... *Sonic the Fighters*. No, en serio, este es el primer videojuego de Sonic con gráficos poligonales en 3D

Hay un juego llamado *Sonic 3D*, pero no es exactamente 3D sino gráficos pre-renderizados en perspectiva isométrica

El primer videojuego de plataformas de Sonic con gráficos poligonales en 3D será *Sonic Adventure*, que... lo intenta

Eso es lo triste del juego, que lo INTENTA; se pueden ver los minijuegos, la ambición de crear un *hub* más inmersivo que *Super Mario 64*, los personajes con distintas habilidades que invitan a enfrentarte de nuevas maneras al mismo escenario

Las cinemáticas son recordadas por lo obsoletas que lucen, incluso para la época

Y hablando de Sonic, había otro proyecto para PS1 llamado...

“El culo de Sonic”. No, no busquéis eso en Google, os lo RUEGO. A menos que os vaya el rollo (ewe). Quién es Crash Bandicoot, quién lo diseñó, por qué “el culo de Sonic”

Crash mezcla el plataformeo en 2D y 3D y, lejos de ceñirse al realismo del pixel, lo utiliza a su favor para animar a un personaje con un espíritu Looney Tune

Es tal el empeño por hacer de Crash alguien expresivo que crearon un nuevo tipo de nivel sólo para que le viéramos la cara mientras jugamos

Las secuelas de *Crash Bandicoot* expandirán lo que Mario – montar sobre criaturas para superar niveles – o Sonic – plataformeo interrumpido por minijuegos ocasionales – habían hecho

Sony, sin embargo, se niega a que sea su mascota. Les conviene tenerlo como apoyo para robarle audiencia infantil a Nintendo y enfrentarse a Mario, pero los ejecutivos japoneses no querían una mascota

A pesar de todo, Crash les servirá para hacerle la zancadilla a Mario, y por ejemplo, tendrán *Crash CTR*, con gráficos poligonales en 3D y cuya campaña ocurre en un *hub* al estilo de *Mario 64*, para contestar a *Super Mario Kart 64*, o *Crash Bash* para contestar *Mario Party*

Otras mascotas intentarán dar el salto al 3D y no lo lograrán, como Bubsy. Gex tendrá un videojuego 3D, pero hoy es más recordado por un vídeo de Donkey en el que no paramos de escuchar su constante *namedropping*

En Nintendo 64, Rare continuará dominando nuevos géneros, en este caso el plataformero, con *Banjo-Kazooie* y, más adelante, *Donkey Kong 64*, donde tu personaje va adquiriendo habilidades a lo largo de la aventura que le permiten llegar a nuevos lugares

Igual que Donkey Kong había anunciado su regreso en *Country* con una alegre canción, vuelve a hacerlo en *64* con una canción ahora mítica: el *DK rap*

Donkey Kong 64 incluye una pieza de *hardware* llamada “expansion pack”, que da más memoria a Nintendo 64. Años más tarde, un usuario de internet hará un *collage* de la portada del juego para crear el meme “expand dong”

El 3D verá el nacimiento del *survival horror* como un género en sí mismo

Sí, ha habido otros antes, como *Clock Tower* o *Sweet Home*, pero cada uno era distinto. Con el 3D se establecen las reglas

El primero es *Alone in the Dark*, creado por un francés llamado Frédérick Raynal. *Alone in the Dark* es, en buena medida, una aventura gráfica, pero tienes una escopeta y hay zombis intentando matarte

El juego toma notas no sólo del género zombi, sino también de Lovecraft
El título que sentó las bases y se convertirá en un referente es *Resident Evil*,
dirigido por Shinji Mikami (sí, el mismo que *Aladín* de SNES)

El juego toma una fortísima inspiración de las películas de George A.
Romero. Sus interpretaciones son malas, pero a la vez, míticas

Mucha gente recuerda con cariño estas
interpretaciones nefastas. También se recuerda
con ternura el discurso de Drácula al principio
de *Symphony of the Night*

Resident Evil basa su terror en las mecánicas y el peligro que
representan sus enemigos. No es tanto cuestión de
*jumpscare*s como de tu vulnerabilidad

El esquema de control. Los llamados “controles de
tanque” y su por qué

Sin embargo, mientras que el cine de Romero tenía un poso de
comentario sociopolítico, *Resident Evil* plantea al zombi
como un monstruo. Hay una compañía maligna de
fondo, Umbrella, pero el juego no se convertirá
precisamente en un icono anticapitalista

Resident Evil generará escuela. *Deep Fear* es la
respuesta de Saturn, pero la propia Capcom
lanzará otro juego más orientado a la acción,
pero en misma línea: *Dino Crisis*

Llega *Silent Hill*, cuyo acercamiento es muy distinto al de *Resident Evil*. No se
basa tanto en la gestión de recursos o crear rutas seguras; su terror es
psicológico y atmosférico, nacido de las pesadillas de una niña pequeña
y un culto siniestro, y pone más énfasis en los puzzles

Akira Yamaoka, su compositor, generará una asociación única
equivalente al rock en el *western* o la música clásica en
la ciencia ficción: la música *chill out* en el terror

El porqué de la niebla. Los usos inteligentes de las limitaciones técnicas
¿Os habéis fijado en ese movimiento de cámara? *Silent Hill* renderiza sus
escenarios en tiempo real, y eso permite hacer ángulos de
cámara inmensamente creativos, que contribuyen a la opresión

Silent Hill sólo tendrá una entrega esta generación, y mientras que muchos
seguirán el rastro de *Resident Evil*, muy pocos han sido capaces de tomar
el testigo de *Silent Hill*

Pero, sin duda, el género que más cambia con la llegada del 3D es el First Person Shooter

Quake es más que simplemente “*DOOM* en 3D”. Cómo cambian los saltos, el
movimiento libre, el diseño del escenario

Además, *Quake* está pensado para jugarse *online*, y puedes librar partidas con jugadores de todo el mundo. *Quake II* mejora todavía más los gráficos y *Quake III* está pensado desde la base para ser jugado *online*

Quake, por supuesto, es *moddeable*, y no sólo recibirá modificaciones, sino que iniciará dos tendencias online: la primera son los *machinima*, al permitir capturar tus partidas, y la segunda son los *speedruns*

Quake también jugará un papel a la hora de expandir el esport, aunque lo hará en EE.UU. y nunca al nivel de Corea

Mientras tanto, Carmack crea un ambiente cada vez más tóxico y estricto dentro de id Software, donde se incentiva que los empleados compitan entre si para conseguir mejores bonos. Varios miembros clave abandonan el estudio o son despedidos *in situ*, pero él continúa

Sandy Petersen irá a Ensemble Studios a diseñar *Age of Empires*

Para el desarrollo de *Quake III*, acaba llamando a Graeme Devine, coautor de *The 7th Guest*, para ayudar como productor. Sin embargo, el ambiente es tan caótico que Graeme acabará programando más que produciendo

Hay otro FPS que hará lo mismo que *Quake*, con escenarios diversos y un énfasis cada vez mayor en el componente *online*. Epic Megagames, los colaboradores de Apogee, no eran una mención de pasada, y *Unreal* da los primeros pasos hacia un videojuego más narrativo, con *scripting*

Ok, ¿qué son los *scripts*?

Unreal Tournament sale una semana antes que *Quake III* y también está puramente enfocado al *online*. Mientras que id Software licencia su motor, idTech, Epic Megagames tiene el Unreal Engine, que hoy día es uno de los motores más utilizados, no ya en videojuegos, sino incluso en el cine

Al mismo tiempo, nace una nueva rama del FPS, más ligada al entrenamiento militar

Desde el principio ha sido habitual que el ejército utilice videojuegos para entrenarse. Un mod de *DOOM* estaba expresamente hecho para entrenar a soldados estadounidenses y, en 2002, el propio Ejército de los EE.UU. financiará *America's Army*, un videojuego propagandístico hecho para enseñar los valores del ejército y no sólo entrenar soldados, sino atraer a los jugadores al ejército

Estos juegos no son tanto simulaciones para entrenar soldados sino videojuegos que reproducen las formas más metódicas de la actuación militar real

Rainbow Six, basado en la novela de Tom Clancy del mismo nombre, es, por supuesto, un videojuego de tiros, pero más basado en la estrategia y en planificar cuidadosamente cada paso

Hidden & Dangerous sigue su línea, pero permite ver en primera y tercera persona y no sólo puedes subirte a los vehículos, sino que tu perspectiva en primera persona tiene animaciones muy elaboradas y en base a un cuerpo físico. Además, el personaje no tiene el arma a un costado, sino en el centro, y apunta por la mirilla

Delta Force está ambientado en escenarios enormes y fomenta el enfrentamiento a largas distancias, algo que no suele verse

Quizá os resulte particular sus gráficos, y eso es porque no está utilizando polígonos, sino voxels

Outcast, un juego de aventuras y acción, también utiliza tecnología voxel, y gracias a ello parece estar una generación por delante

Pero el FPS que realmente cambiará las reglas de todo el género es otro: *Half Life*

¿Recordáis a Gabe Newell? Bueno, tenía un estudio llamado Valve, y ellos son los autores de este juego. Un joven periodista, llamado Geoff Keighley, estuvo siguiendo su desarrollo. Keighley pasará a convertirse en uno de los miembros más respetados de la prensa de videojuegos estadounidense. ¿Y cuál es su premisa?

El relato de Tom Hall y cómo quería que empezara *DOOM* comparado con el arranque de *Half Life*

Half Life continúa las ideas de *Duke Nukem* – un mundo inmersivo – y *Unreal* – la historia más integrada en el *gameplay* con *scripts*

Aquí nace el FPS moderno. Mientras que podemos encontrarnos con FPS que imitan el estilo de *DOOM* o *Quake*, no hay ninguno que pretenda imitar *Half Life* por un simple motivo: TODOS están siguiendo el camino que *Half Life* inició

Half Life impone el WASD – que había iniciado Dennis “Thresh” Fong” al vencer a Carmack en el torneo *Red Annihilation* de 1997 – y armas con cargadores – aunque no es el primero en hacerlo

También tengo un vídeo sobre *Half Life*, así no tengo que gastar más tiempo del necesario por aquí

Pocos estudios han aceptado y hecho la modificación parte de su filosofía como Valve y *Half Life*, que no sólo tendrá expansiones desarrolladas por otro estudio – *Blue Shift* y *Opposing Forces* – sino también *mods* que se profesionalizan y venden como productos independientes – *Day of Defeat*, *Team Fortress*, *Counter Strike*

El propio *Half Life* está hecho con tecnología licenciada: idTech, pero en Valve comenzarán a trabajar en un nuevo motor para sus futuros juegos, aunque esa es una historia para otro día

Todo esto cimentará el FPS como un género de PC, ya que el ratón es mucho más preciso que los *joystick*. Sin embargo, algunos pocos títulos de consola se atreven a desafiar el monopolio de los ordenadores

Turok, un videojuego exclusivo de Nintendo 64, se convertirá también en un vehículo para demostrar su poderío técnico

Quien realmente cimienta el FPS en consolas de esta generación es *Goldeneye*

Este es el primer FPS que diseñaba un equipo que no tenía ni idea de cómo debía funcionar un FPS. Por eso, más que de *Quake* o *DOOM*, tomaron ideas de videojuegos de aventuras o, sobre todo, *arcades* como *Time Crisis*. De ahí viene la mecánica de los cargadores (el primer juego en tenerlos) y la posibilidad de apuntar para disparar al enemigo en distintas extremidades y así causar reacciones únicas

Igual que *Super Mario 64*, los escenarios de *Goldeneye* contienen varias misiones que dan mucha rejugabilidad

Nintendo 64 no tiene un servicio *online* de base. En aquél entonces el modo multijugador de los FPS es a pantalla partida, y los piques por mirarse la pantalla serán constantes en hogares de todo el mundo

Perfect Dark, también de Rare, será el sucesor espiritual de *Goldeneye*, y otro clásico de la consola

No hay tantos FPS exclusivos de *PlayStation*, pero eso puede deberse a que el DualShock no era obligatorio. Sin embargo, sí que hay un FPS que obligaba a jugar con él: *Alien Resurrection*

Su esquema de control era uno donde el *stick* izquierdo controlaba las piernas y el derecho, el torso. En su análisis, Gamespot criticará este esquema de control

Goldeneye se controla desde el *joystick*, pero *Turok* se mueve con las flechas y usa el *joystick* para apuntar. Cada juego utiliza un nuevo esquema

Hay otro *shooter* notable en Nintendo 64, aunque en tercera persona: *Operation Winback*, que trae dos innovaciones cruciales: la habilidad de utilizar parapetos y disparar desde ellos, y una pistola con mirilla láser que permite apuntar a los enemigos

Espera, ¿estoy llamando la atención sobre un juego que te permite APUNTAR? ¿Qué quiere decir todo eso? **La evolución de las mecánicas**

Qué diferencia hay entre las mecánicas de un videojuego y, por ejemplo, la estructura de una película. Todo debe ser programado y diseñado. Por eso, ver la génesis de un solo concepto en el videojuego puede ser algo verdaderamente fascinante

Un ejemplo: cubrirse en *Space Invaders* vs *Operation WinBack*

Qué es el *Amen break*. El videojuego está lleno de *Amen breaks*. Tiremos del hilo. Veamos cómo las influencias de aquí y allá se entrecruzan

Banjo Kazooie está influido por *Super Mario 64*, pero años más tarde, en *Super Mario Odyssey*, puedes ver trazas de *Donkey Kong 64*

Tokimeki Memorial toma los stats de *Dragones y Mazmorras*; años después, *Persona*, un *spin-off* de *Shin Megami Tensei*, toma los stats de *Tokimeki Memorial* y los devuelve al rol

De *Operation WinBack* llegaremos a *Resident Evil 4* y *Gears of War*

Probablemente el mayor *Amen break* de todos sea *Ocarina of Time*

La cadena de influencias de *Jurassic Park*, sus derivaciones tanto en *Dino Crisis* como el *Jurassic Park* coreano y cómo, a su vez, sus títulos están influidos por *Time Crisis – Jurassic Park* – o el plataformas cinemático que inició *Another World – The Lost World: Jurassic Park*

La influencia del cine en el videojuego. Seguramente el videojuego se compara tanto al cine porque es un medio audiovisual que se ve en pantalla, pero en más de un caso, tiene mucho de, por ejemplo, teatro de improvisación

Es frecuente que lleven haciéndose videojuegos adaptando del cine. Se hace desde casi los comienzos del videojuego. La “compra de la abuela” de Ocean Software

Hay muchos videojuegos que se recuerdan con cariño de esta época: *Spiderman*, *Toy Story 2*; *Harry Potter* tendrá un montón de adaptaciones sólo de su primera película, y ahí ya podemos ver la superioridad técnica del PC frente a PlayStation

Algunas franquicias trascienden la adaptación de película, como *Star Wars*. Sí, hay un videojuego de *La Amenaza Fantasma*, pero también otros, como *Jedi Power Battles*, *Masters of Teras Kasi* o *Star Wars Racer*

Pero sin duda, el más icónico es *Rogue Squadron*, un juego en la línea de *Air Combat* que se convertirá en uno de los grandes títulos de Nintendo 64 que demuestra la precisión de su *joystick* y su poderío gráfico

Otro juego que trascenderá ser una mera adaptación es *Blade Runner*, que crea una historia original dentro del universo de la película y combina aventura gráfica y acción *point-and-click*

El juego permite hacer investigaciones, no sólo recabando pistas de la escena del crimen, sino también con escáneres fotográficos donde el jugador tiene que resaltar partes de una imagen, igual que en la película

La historia aleatoriza quién es un replicante y quién es humano para que así nunca sepas cómo reaccionar. Además, esto entronca con el tema central de la película

Blade Runner también es otra muestra de la tecnología voxel que, sin embargo, no ganará muchos adeptos y perderá frente a la tecnología poligonal 3D y la aceleración por *hardware*

Otro título nacido de manera indirecta de una película es *Medal of Honor*, un FPS bélico ambientado en la segunda guerra mundial producido por Steven Spielberg

Spielberg veía cómo sus hijos jugaban *Goldeneye* y quería hacer un videojuego que fuese una experiencia ilustrativa sobre la Segunda Guerra Mundial

Aunque *Wolfenstein 3D* y *Commandos* han salido antes, probablemente es *Medal of Honor*, heredero de *Goldeneye*, el que impulsa el videojuego bélico, acompañado en buena parte del éxito de *Salvar al Soldado Ryan*

Pero hay OTRO juego más que nace de DreamWorks y una obra de Spielberg: *Trespasser*, dirigido por Seamus Blackley, que había logrado un puesto en Dreamworks y se había ganado la confianza del cineasta para adaptar *Parque Jurásico*.

Trespasser iba a ambientarse en un mundo con físicas en tiempo real, donde el jugador se movería por un entorno abierto interactuando con dinosaurios que exhibirían una IA muy avanzada

Sin embargo, el responsable de diseñar el motor de físicas era Blackley, y el director era... Blackley, así que sus diseñadores tenían que trabajar sin su supervisión

Blackley es un desarrollador respetado y parece que trataba bien a su equipo, pero su metodología a la hora de dirigir era demasiado laxa

También hay que entender que *Trespasser*, al ser de PC, tenía que funcionar en equipos de alta y baja gama

Este es un juego de autor. Blackley tenía muy claro qué quería y su equipo le seguía ciegamente... a sabiendas de que, si fracasaba, las culpas las asumiría Blackley

En efecto, *Trespasser* fracasó. Ocurrió en una era transicional y mecánicamente es torpe, la IA de los dinosaurios es pobre y su movimiento, basado en físicas y animación esquelética, es tosco

Sin embargo, aquí tenemos la génesis de algo que se hará muy popular dentro de unos años: un mundo de físicas simuladas, donde todo responde a las leyes de la gravedad y la fricción

Tras varios retrasos, *Trespasser* saldrá en octubre de 1998. Necesita vender un millón de copias y venderá unas 60.000.

Además del sexismo, es recordado como un juego catastrófico

No todos los videojuegos inspirados en películas son adaptaciones directas. Como he dicho antes, el videojuego tiene el cine en su sangre

Grand Theft Auto se había inspirado en películas como *The Italian Job*, *La Huida* o *The French Connection*. La intro de *GTA 2* parece el tráiler de una película que nunca se hará. Una de las cosas que más destacaba la gente era lo pobre que era su apartado técnico. La pregunta quedaba en el

aire: ¿cómo sería un tercer *GTA* en un mundo tridimensional? Bueno, la respuesta tendría que esperar... a 1999 en PlayStation

Driver es un juego del mismo estudio que había hecho *Demolition Derby* y, en efecto, ocurre en un entorno tridimensional y tiene inspiraciones cinematográficas comunes con *GTA*

El juego tiene físicas avanzadas, pero no puedes salir del coche. Aún queda la pregunta, ¿cómo sería moverse a pie por una ciudad? La respuesta estará... en la secuela

Driver 2 permite ir a pie para conducir distintos vehículos y continúa con su historia de criminales e incluso tiene un modo director cuando terminas cada misión. Esta es una forma de *machinima* que precede lo que, décadas más tarde, será el modo foto.

Sin embargo, *Driver 2* sigue centrado casi por completo en la conducción y su progresión, igual que con el original, es a través de misiones lineales, sin un nexo entre misión y misión. Habrá que esperar a la siguiente generación

El segundo gran videojuego de esta generación inspirado en el cine nacerá en Saturn. Creado por Toby Gard, originalmente va sobre un explorador de tumbas antiguas, pero cuando su compañero Heath Smith le dijo que así les iban a meter una demanda por parecerse demasiado a Indiana Jones, Gard lo rediseñó para convertirlo en una mujer. Había nacido Lara Croft, protagonista de *Tomb Raider*

Tomb Raider se convertirá en un fenómeno, con tres secuelas, y a pesar del sexismo, transformará las aventuras de acción al mezclar plataformas, puzles y disparos en un entorno tridimensional.

Lara Croft, por su parte, se convertirá en un *sex icon*, y durante muchos años, distintos modelos le darán cuerpo en las presentaciones oficiales de sus nuevas entregas. El videojuego ha conseguido a su primer gran icono femenino desde Samus Aran... y se convertirá en portada de Playboy

Otro juego de una franquicia muy conocida que utilizará una narrativa más cinematográfica es... *Mortal Kombat 4*

Irónicamente, una vez más, el uso de cinemáticas intercaladas por peleas será reproducido en el *remake*, así que a su manera, este juego está adelantado a su época

Incluso hoy sigue siendo raro ver un juego de lucha con modo historia que utilice cinemáticas para avanzar su trama

Pero quizá el más importante de todos es un videojuego que marca el salto al 3D de una franquicia no tan conocida: *Metal Gear Solid*

Metal Gear Solid revolucionará los videojuegos al demostrar que se puede mezclar un *gameplay* de acción con una historia llena de giros y con un trasfondo sociopolítico

El tono del juego es muy distinto al de otros títulos de acción; más trágico, melancólico, severo

Mientras que otros videojuegos utilizan las cinemáticas de manera funcional, Kojima realmente DIRIGE y tiene planos con carga narrativa y emocional. Jugar *Metal Gear Solid* se siente como jugar una película de acción

Otros videojuegos también utilizan cinemáticas muy dirigidas, como *Final Fantasy*, *The Legend of Zelda* o *Vagrant Story*.

Irónicamente, las limitaciones técnicas imponen un *acting* parecido al cine mudo

En Nintendo 64, las voces desaparecen y fuerzan un ritmo más pausado

En España, *MGS* será reconocido como uno de los mejores doblajes de la Historia del videojuego, sobre todo por la voz de Snake, interpretado por Alfonso Vallés

A Alfonso Vallés le da igual todo esto

Al final del juego, tu hermano gemelo te pregunta si has disfrutado de todos los asesinatos que has causado. Descubres que te han utilizado, tanto los terroristas como el Gobierno de los EE.UU.

Hideo Kojima utilizará cada nueva entrega de esta franquicia para rebatir las ideas de fantasía de poder del videojuego

Pero esta no es la tendencia. **En los 90 el videojuego fingió que maduraba** y muchas obras buscaban alejarse de la estética infantil de los videojuegos con mascotas

Rare haría un videojuego sobre la ardilla que aparecía en *Diddy Kong Racing*, *Conker*, pero cuando les dijeron que era demasiado infantil, irían en dirección opuesta y harían *Conker: Bad Fur Day*, un videojuego con todas las señas del que intenta hacerse pasar por maduro

A pesar del sexismo, es un videojuego ambicioso, y de hecho llama la atención su rechazo absoluto a la interfaz. La parte de los zombis bien podría haber salido de *Operation WinBack*

Conker: Bad Fur Day ocupa un lugar muy particular en el legado de Rare, porque es un videojuego que funciona por su propia lógica, sin buscar excusas de por qué este *boss* es una hez gigante que canta ópera. Eso lo hace único y destacable...

... pero, al final, es un juego que busca la provocación fácil con ultraviolencia, sexualización, alcohol y drogas

Juegos como *Twisted Metal*, dirigido por David Jaffe, ofrecen una versión más “adulta” de *Mario Kart*, como si hiciera falta una respuesta

Los hermanos Houser hablan sobre cómo *Grand Theft Auto* es un videojuego para otro tipo de audiencia, lejos del “tipo gordo, solitario y sin novia que pide pizzas en el sótano”. Quieren hacer algo relevante... pero su idea es “acabo de robar cincuenta y cinco coches y me he puesto a derrapar como un desquiciado”

Todos estos videojuegos que van de gallitos exhiben el mismo comportamiento que unos adolescentes que se creen adultos porque fuman

Durante la primera Guerra del Golfo, tras la crisis del SIDA, en el momento en que ocurrían disturbios en Los Ángeles en protesta por la brutalidad policial... el videojuego permaneció en silencio

Estos videojuegos ni siquiera reflejarán el agotamiento del trabajo en un cubículo que presentaban otras obras a finales de los 90, o expresar el mundo interior y la complejidad emocional adolescente a la que daban voz grupos como Nirvana

Irónicamente, todo eso se encuentra en otros videojuegos sin ínfulas. *Final Fantasy IX* y *Majora's Mask* son un canto a la vida, *Los Sims* se convertirán en un refugio para muchas personas, tanto LGTB como aquellos que quieren tener un mayor control sobre sus vidas, *Oddworld* es una denuncia a la industrialización y un alegato antiespecista, y en esos mismos juegos de los que tanto se reían los hermanos Houser, en *Fallout* o *Planescape Torment* o *System Shock 2*, hay ocultas reflexiones sobre el sentido de la existencia y la identidad humana

El auténtico progreso estaba ocurriendo online

En los 90 llegan los primeros MMOs de éxito, pero el modelo todavía está crudo

Ultima Online y el mundo que verdaderamente vive y respira. Cómo los *devs* crearon un ecosistema... y luego lo destruyeron

Por eso no podemos tener cosas bonitas

Aquella vez en que prendieron fuego a Richard Garriott

Sin embargo, en esos momentos, el MMORPG más popular era un juego llamado *EverQuest*, inspirado, por supuesto, en *Dragones y Mazmorras*

Su nombre apunta a hacia dónde podrían ir los videojuegos: una obra que se renueva constantemente a base de expansiones para que así los jugadores siempre estén de aventuras

Lo cierto es que no había mucha gente en Sony que confiara en el proyecto. De no ser por unos pocos renegados, no habría salido adelante

El juego fue un éxito. Era tan adictivo que lo llamaban “evercrack”

Pero el lugar donde los MMORPG realmente se estaban volviendo un fenómeno era Corea del Sur

Recordatorio de la situación económica. Pagar 60\$ puede ser mucho, pero pagar una suscripción es más tolerable y dificulta la piratería. El primer MMO es *Jurassic Park* (sí, inspirado en *Parque Jurásico*, era uno de tantos *mods* de *MUD*)

Resulta que me equivocaba: *Jurassic Park* es anterior a *Meridian 59* y necesitaba una suscripción para jugarse

El primer MMO original coreano es uno llamado *The Kingdom of the Winds* en 1996. La cultura del PC se extenderá en Asia gracias a los MMORPG y *Starcraft*

Pero había más que eso en internet. Había comunidades. Todo este tiempo hemos estado hablando sobre la gente moviéndose, pero no del cómo

Qué eran los BBS, que bien podrían ser los proto-foros. Eran pozos de piratería

A finales de los 90 algunas personas empezarán a darse cuenta de que pueden expresarse a través de internet sin necesidad de mediadores

Tom Fulop funda Newgrounds en 1995

Mike Kraulik y Jerry Holkins publican su primera tira de Penny Arcade en 1998

Meristation abre en 1997

Pero, mientras algunas historias comienzan, otras terminan...

Esto es *Phantasmagoria*, quizá el último gran título de Roberta Williams. Fue una producción muy ambiciosa que vendió más de un millón de unidades. **Sierra On-Line iba bien. No duraría mucho tiempo**

Ken y Roberta estaban cansándose del mundo del videojuego, así que vendieron Sierra a una compañía llamada CUC International, antes Davidson & Associates – los mismos que habían comprado Blizzard, universo cinematográfico

A pesar de la buena salud de la empresa, la aventura gráfica dejará de ser el género popular que había sido hasta entonces y será reemplazada por el RTS y los FPS

No nos engañemos: seguían vendiendo bien y algunos de estos títulos son fantásticos, pero ya no es lo mismo, y estos nuevos géneros son más populares y venden más. La aventura gráfica queda obsoleta

Recordemos que Sierra no sólo era un estudio de desarrollo, sino también *publisher*; *Half-Life* fue publicado por Sierra, y estuvieron a punto de comprar id Software para que desarrollasen FPS con ellos

Sin embargo, el fin no llegará por ahí, sino por un escándalo financiero de CUC International que se desvela en abril de 1998 y desploma el valor de la compañía. Ken y Roberta habían vendido Sierra a cambio de acciones

Ken Williams abandonará Sierra, pero Roberta permanecerá por obligación de su contrato para dirigir *King's Quest: Mask of Eternity*. Sin embargo, ya no es lo mismo.

Por otra parte, Hironobu Sakaguchi ya no dirigía ni escribía los guiones de *Final Fantasy*. Hacía ya años que había pasado a la labor de productor, pero su franquicia era tan conocida y el salto al cine un paso tan evidente que Sakaguchi decidió dirigir una película, *Final Fantasy: the Spirits Within*

A nivel técnico, la película era sorprendente, y de hecho utilizará una nueva tecnología: la captura de movimiento. Su responsable, Remington Scott, ayudará a revolucionar el cine

La captura de movimiento ya estaba ocurriendo. Scott había participado en *Turok: The Dinosaur Hunter*, y Jar Jar Binks en *La Amenaza Fantasma* tiene *motion capture*

Unos pocos años después, el equipo de Scott ayudará a que Andy Serkis interprete a Gollum en *Las Dos Torres*

Sin embargo, *The Spirits Within* será un fracaso comercial: ni siquiera recuperará la inversión inicial de más de 120 millones de dólares y llevará al cierre de Square Pictures

El fracaso de la película **pondrá en riesgo** una fusión entre Squaresoft y Enix que se llevaba hablando desde hace años. Sin embargo, según Steve L. Kent, esto es al contrario: el fracaso IMPULSÓ la fusión entre Squaresoft y Enix

Otro gran abandono vendrá ligado a otro gran fracaso: Virtual Boy, de Nintendo.

Según cómo lo veas, esta consola podría ser la respuesta de Gunpei Yokoi al posible estancamiento del videojuego pixelado en la generación 32 bits

Gunpei Yokoi quería hacer este **último proyecto** y marcharse con la cabeza bien alta

Las limitaciones técnicas – hacer 3D a color dispararía el precio – y de *hardware* – para evitar los mareos y el peso de la consola, tuvieron que montarla en un atril – acabaron condenando a la consola

Virtual Boy fue un fracaso absoluto, el mayor de la historia de Nintendo, tan vergonzoso que incluso hoy apenas hablan de ella

Gunpei Yokoi fue sometido al humillante *murahachibu*. Harto y deprimido, abandonó Nintendo y fundó una empresa de juegos portátiles: Koto (“ciudad pequeña”)

Sin embargo, en 1997 tendría un accidente de tráfico. Sobrevivió al primer vehículo, pero nunca conoceremos sus deseos... porque no sobrevivió al segundo

Cierre al son de *All things to all men*. Era normal que Roberta Williams volviese llorando a casa. Estaba harta, y sin Ken de su parte, sus trabajadores la ignoraban. Terminado *King's Quest*, Ken y Roberta abandonarían los videojuegos para no volver jamás

Junto a Sierra, las personas de Lucasfilm que habían creado sus aventuras gráficas más legendarias se marcharían. *Grim Fandango* será un último esfuerzo, pero ahora queda como un canto de cisne. En los años siguientes, en efecto, Lucasfilm será conocido por adaptar videojuegos de Lucasarts

Se acercaba una nueva generación, pero no todos llegarían a verla

La relación entre John Carmack y John Romero se volverá amarga durante años, y muchos exmiembros de id Software pasarán a ver con hostilidad a quien antes había sido su amigo

Graeme Devine y Kevin Landeros dejarán de hablarse tras *The 11th Hour*, y Devine lamentará años después haber dejado de lado a su amigo

Andy Gavin y Jason Rubin venderán Naughty Dog tras verse consumidos por el desarrollo de *Crash Bandicoot*, que afectará a sus vidas y su salud

Hironobu Sakaguchi dejará de lado el videojuego, hundido en una profunda depresión, y en 2003 abandonará Square Enix

Mientras tanto, Blizzard, Naughty Dog, Rockstar y otras más se convertirán en empresas de éxito, pero también lugares hostiles, con culturas de trabajo muy agresivas, donde el abuso laboral e incluso sexual son preocupantemente frecuentes

Sega lanzará una última consola para intentar salvarse: Dreamcast, y aunque lo dará todo y permitirá proyectos ambiciosos y únicos, al final será la última consola antes de que se retiren de la guerra de consolas

Por último, Seamus Blackley abandonará el desarrollo de videojuegos y entrará en una depresión. Tras reflexionar, entrará en Microsoft como un programador, un rostro más entre muchos otros

... pero, sin que él no lo sepa, esto le llevará a encontrarse con otros espíritus afines que buscan llevar a Microsoft al salón y competir en la guerra de consolas. A veces la vida da una segunda oportunidad