





150

Videojuegos a los que  
tienes que jugar al menos  
una vez en la vida



ALEJANDRO CRESPO MARTÍNEZ



Videojuegos a los que  
tienes que jugar al menos  
una vez en la vida

El papel utilizado para la impresión de este libro  
es cien por cien libre de cloro  
y está calificado como **papel ecológico**.

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).

© 2010, Alejandro Crespo Martínez

© 2010, Ediciones Planeta Madrid, S. A.

Ediciones Martínez Roca es un sello editorial de Ediciones Planeta Madrid, S. A.

Paseo de Recoletos, 4. 28001 Madrid

[www.mrediciones.com](http://www.mrediciones.com)

Primera edición: octubre de 2010

ISBN: 978-84-270-3654-3

Depósito legal: M. 37.447-2010

Preimpresión: J. A. Diseño Editorial, S. L.

Impresión: Brosmac, S. L.

Impreso en España-Printed in Spain

# Índice

Introducción .....	17
1. <i>Pong</i> .....	21
2. <i>Breakout</i> .....	23
3. <i>Combat!</i> .....	25
4. <i>Indy 500</i> .....	27
5. <i>Adventure</i> .....	29
6. <i>Space Invaders</i> .....	31
7. <i>Asteroids</i> .....	33
8. <i>Pac-Man</i> .....	35
9. <i>Centipede</i> .....	37
10. <i>Defender</i> .....	39
11. <i>Missile Command</i> .....	41
12. <i>Donkey Kong</i> .....	43
13. <i>Frogger</i> .....	45
14. <i>Galaga</i> .....	47
15. <i>Dig Dug</i> .....	49
16. <i>Pole Position</i> .....	51
17. <i>Robotron 2084</i> .....	53
18. <i>Dragon's Lair</i> .....	55
19. <i>Spy Hunter</i> .....	57
20. <i>Star Wars</i> .....	59
21. <i>Circus Charlie</i> .....	61
22. <i>Elite</i> .....	63
23. <i>Marble Madness</i> .....	65
24. <i>Gauntlet</i> .....	67
25. <i>Ghosts'n Goblins</i> .....	69

26. <i>Gradius</i> .....	71
27. <i>Super Mario Bros.</i> .....	73
28. <i>Bubble Bobble</i> .....	75
29. <i>Castlevania</i> .....	77
30. <i>Out Run</i> .....	79
31. <i>The Legend of Zelda</i> .....	81
32. <i>Contra</i> .....	83
33. <i>Double Dragon</i> .....	85
34. <i>Game Over</i> .....	87
35. <i>La abadía del crimen</i> .....	89
36. <i>Maniac Mansion</i> .....	91
37. <i>Phantasy Star</i> .....	93
38. <i>Punch Out!</i> .....	95
39. <i>R-Type</i> .....	97
40. <i>Bionic Commando</i> .....	99
41. <i>Dragon Quest III</i> .....	101
42. <i>La aventura original</i> .....	103
43. <i>Megaman II</i> .....	105
44. <i>Super Mario Bros. 3</i> .....	107
45. <i>Final Fight</i> .....	109
46. <i>Golden Axe</i> .....	111
47. <i>Prince of Persia</i> .....	113
48. <i>Street Gangs</i> .....	115
49. <i>Tetris</i> .....	117
50. <i>Xenon 2 Megablast</i> .....	119
51. <i>Final Fantasy III</i> .....	121
52. <i>F-Zero</i> .....	123
53. <i>Ninja Gaiden II: The Dark Sword of Chaos</i> .....	125
54. <i>Secret of Monkey Island</i> .....	127
55. <i>Super Mario World</i> .....	129
56. <i>Civilization</i> .....	131
57. <i>Lemmings</i> .....	133
58. <i>Monkey Island 2: LeChuck's Revenge</i> .....	135
59. <i>Sonic the Hedgehog</i> .....	137



60. <i>Street Fighter II</i> .....	139
61. <i>The Legend of Zelda: A Link to the Past</i> .....	141
62. <i>Alone in the Dark</i> .....	143
63. <i>Flashback</i> .....	145
64. <i>Kirby's Adventure</i> .....	147
65. <i>Super Mario Kart</i> .....	149
66. <i>Day of the Tentacle</i> .....	151
67. <i>Doom</i> .....	153
68. <i>Gunstar Heroes</i> .....	155
69. <i>Mortal Kombat II</i> .....	157
70. <i>Secret of Mana</i> .....	159
71. <i>Sim City 2000</i> .....	161
72. <i>Starwing</i> .....	163
73. <i>EarthBound</i> .....	165
74. <i>Mega Bomberman</i> .....	167
75. <i>Super Metroid</i> .....	169
76. <i>Virtua Cop</i> .....	171
77. <i>Virtua Fighter 2</i> .....	173
78. <i>Worms</i> .....	175
79. <i>Chrono Trigger</i> .....	177
80. <i>Command &amp; Conquer: Tiberian Dawn</i> .....	179
81. <i>Sega Rally Championship</i> .....	181
82. <i>Super Mario World 2: Yoshi's Island</i> .....	183
83. <i>Wipeout</i> .....	185
84. <i>Diablo</i> .....	187
85. <i>Metal Slug</i> .....	189
86. <i>Resident Evil</i> .....	191
87. <i>Super Mario 64</i> .....	193
88. <i>Tomb Raider</i> .....	195
89. <i>Carmaggedon</i> .....	197
90. <i>Castlevania: Symphony of the Night</i> .....	199
91. <i>Final Fantasy VII</i> .....	201
92. <i>Golden Eye 007</i> .....	203
93. <i>Gran Turismo</i> .....	205

94. <i>Oddworld: Abe's Oddysee</i> .....	207
95. <i>Tekken 3</i> .....	209
96. <i>Commandos: Behind Enemy Lines</i> .....	211
97. <i>Grim Fandango</i> .....	213
98. <i>Half-Life</i> .....	215
99. <i>Metal Gear Solid</i> .....	217
100. <i>StarCraft</i> .....	219
101. <i>The Legend of Zelda: Ocarina of Time</i> .....	221
102. <i>Shenmue</i> .....	223
103. <i>Silent Hill</i> .....	225
104. <i>Soul Calibur</i> .....	227
105. <i>System Shock 2</i> .....	229
106. <i>Unreal Tournament</i> .....	231
107. <i>Virtua Tennis</i> .....	233
108. <i>Baldur's Gate II: Shadows of Amn</i> .....	235
109. <i>Deus Ex</i> .....	237
110. <i>Perfect Dark</i> .....	239
111. <i>The Sims</i> .....	241
112. <i>Advance Wars</i> .....	243
113. <i>Devil May Cry</i> .....	245
114. <i>Final Fantasy X</i> .....	247
115. <i>Grand Theft Auto III</i> .....	249
116. <i>Halo: Combat Evolved</i> .....	251
117. <i>Ico</i> .....	253
118. <i>Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty</i> .....	255
119. <i>Super Smash Bros. Melee</i> .....	257
120. <i>Metroid Prime</i> .....	259
121. <i>The Legend of Zelda: The Wind Waker</i> .....	261
122. <i>Tom Clancy's Splinter Cell</i> .....	263
123. <i>Beyond Good and Evil</i> .....	265
124. <i>Prince of Persia: Sands of Time</i> .....	267
125. <i>Pro Evolution Soccer 3</i> .....	269
126. <i>Star Wars: Knights of the Old Republic</i> .....	271
127. <i>Burnout 3: Takedown</i> .....	273

128. <i>Half-Life 2</i> .....	275
129. <i>Ninja Gaiden</i> .....	277
130. <i>Paper Mario: The Thousand-Year Door</i> .....	279
131. <i>Rome: Total War</i> .....	281
132. <i>World of Warcraft</i> .....	283
133. <i>God of War</i> .....	285
134. <i>Guitar Hero</i> .....	287
135. <i>Resident Evil 4</i> .....	289
136. <i>Shadow of the Colossus</i> .....	291
137. <i>The Elder Scrolls IV: Oblivion</i> .....	293
138. <i>Gears of War</i> .....	295
139. <i>Okami</i> .....	297
140. <i>Wii Sports</i> .....	299
141. <i>BioShock</i> .....	301
142. <i>Call of Duty 4: Modern Warfare</i> .....	303
143. <i>Crysis</i> .....	305
144. <i>Mass Effect</i> .....	307
145. <i>Super Mario Galaxy</i> .....	309
146. <i>Fallout 3</i> .....	311
147. <i>Grand Theft Auto IV</i> .....	313
148. <i>Little Big Planet</i> .....	315
149. <i>Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots</i> .....	317
150. <i>World of Goo</i> .....	319
Cronología de hechos destacados .....	321
Biografía del autor .....	323



Quiero dar las gracias a Sara, por su ayuda y apoyo; a Rebeca, pues sin ella este libro no habría sido más que una idea, y a mis amigos, por su ánimo constante.



*Dedicado a Sara y a mi familia,  
especialmente a mis padres*





# Introducción

Antes del año 1958 el mundo era un lugar más aburrido que el actual por una razón muy sencilla: no existían los videojuegos. Diez años antes, en 1948, Thomas T. Goldsmith y Estle Ray Mann intentaron sacarnos del aburrimiento patentando un dispositivo de entretenimiento de tubo de rayos catódicos inspirado en los radares de la Segunda Guerra Mundial, aunque dicho ingenio nunca verá la luz.

Posteriormente, en 1952, en la Universidad de Cambridge, se creó una versión computerizada del juego de las tres en raya que fue llamada *OXO* y que se ejecutaba sobre un EDSAC, el primer computador electrónico. Diseñado por Alexander S. Douglas, hay quien considera a *OXO* el primer videojuego de la historia, pero la realidad es que hay varias razones que contradicen esta teoría: fue creado como parte de una tesis doctoral acerca de la interacción entre el hombre y la computadora y no como un programa de entretenimiento, a lo que hay que sumar la falta de videoanimaciones y la escasa repercusión de *OXO* fuera del ambiente universitario.

Llegamos así a 1958, año en que *Tennis for Two* fue mostrado al mundo. Su creador, William Higinbotham, trabajaba en ese momento como jefe de instrumentación en el Laboratorio Nacional de Brookhaven y el objetivo de su creación era el de entretener a los visitantes del laboratorio durante la jornada de puertas abiertas. La nueva invención utilizaba un ordenador analógico y un osciloscopio a modo de pantalla, pero gracias al conocimiento adquirido por Higinbotham durante los años cuarenta en el desarrollo de los sistemas de radar utilizados durante la Segunda Guerra Mundial, adaptarlos y convertirlos en algo jugable no debió suponerle demasiado problema.

Como su propio nombre indica, *Tennis for Two* era un juego de

tenis para dos jugadores; la vista del campo era lateral con forma de T invertida que representaba la red y los campos de ambos contendientes. Su control se hacía por medio de un mando analógico que constaba de un pulsador para golpear la pelota virtual y un mando con el que se podía modificar el ángulo de golpeo. El objetivo del juego era únicamente devolver la pelota antes de que diera dos botes sobre la pista y sin que tocara la red. A pesar de lo rudimentario que nos pueda parecer hoy día su diseño, lo cierto es que en *Tennis for Two* se podía elegir la altura de la red, la longitud de la pista, desde qué campo servir... y, además, la pelota perdía velocidad al rozar la red, creando un efecto gravitatorio bastante real.

El éxito de *Tennis for Two* fue rotundo. Durante los dos años que el invento estuvo expuesto en el Laboratorio Nacional de Brookhaven las colas de gente eran habituales para esperar su turno y poder disfrutar de él, pero el artefacto era demasiado caro y se acabó desmontando.

William Higinbotham nunca se planteó patentar un invento que podría haberle hecho millonario, quizás porque no lo consideró nada más que una anécdota dentro de su carrera profesional. Higinbotham nació el 25 de octubre de 1910 en Estados Unidos. A principios de los años cuarenta entró a formar parte del Instituto Tecnológico de Massachusetts (el MIT), donde trabajó con los innovadores sistemas de radar que serían utilizados en el *Enola Gay*, el bombardero B-29 que lanzó la primera bomba atómica sobre Hiroshima, suceso que marcaría a Higinbotham y que lo haría convertirse en un activista contra la proliferación de armas nucleares. En la década de los cincuenta, William Higinbotham trabajó en el Laboratorio Nacional de los Álamos y posteriormente se convirtió en el primer presidente de la Federación de Científicos Americanos. Propietario de más de 20 patentes de circuitos electrónicos, antes de su muerte, acaecida en 1994, dijo que prefería ser recordado por su lucha contra la proliferación de armas nucleares que como creador del primer videojuego de la historia.

Pero además de la celebración del 50 aniversario de la creación de

*Tennis for Two*, 2008 también fue testigo de otro hecho significativo para el mundo de los videojuegos: Alemania decidió incluir dentro del Consejo de Cultura a la Federación de Desarrolladores de Videojuegos Alemana (GAME). Esta decisión, aunque polémica, puede resultar histórica, ya que con ella en Alemania los videojuegos han pasado a ser considerados una disciplina artística más, a la altura de la literatura, la pintura o el cine, convirtiéndose así en el décimo arte, con las implicaciones que ello conlleva.

Desde hace un tiempo se encuentran en la red cientos de comentarios y reflexiones, en foros y blogs de todo tipo, acerca de si los videojuegos deben ser considerados o no un nuevo arte. Como es lógico, hay multitud de opiniones tanto a favor como en contra de esta afirmación, pero lo que nadie puede negar es que los videojuegos ya forman parte de la vida diaria de muchas personas, que los primeros jugadores tienen entre 30 y 40 años, que sus hijos han crecido o crecerán junto con los videojuegos, y que estos son ya parte de la cultura moderna, donde han dejado de ser un entretenimiento únicamente para niños o minorías.

Económicamente, el sector de los videojuegos es el que mejor salud tiene, facturando más que el cine y la música juntos, y no para de crecer durante los últimos años. Según datos del Instituto Audiovisual y de Telecomunicaciones en Europa (IDATE), a nivel mundial se estima que en 2012 este sector podrá alcanzar los 46 900 millones de euros de facturación.

Los videojuegos son un sector ya maduro y con un largo camino recorrido a sus espaldas, y por ello en los últimos años han aparecido en diversas revistas, así como en Internet, diferentes listas intentando recopilar los videojuegos más importantes e influyentes que se han creado a lo largo de estos 50 años, desde los primeros videojuegos desarrollados como mero entretenimiento y limitados por la tecnología existente en el momento, hasta los videojuegos más recientes, de guiones tan elaborados y gráficos tan perfectos que resulta difícil negar a quien lo intente que nos encontramos ante una nueva forma de arte.

## ACERCA DE LA SELECCIÓN

Tras una preselección de casi 600 videojuegos, todos ellos obtenidos de listas elaboradas por las revistas y páginas web más prestigiosas del sector —*Famitsu*, *IGN*, *Edge*, *Game Rankings*, *Killer List of Videogames*...—, finalmente he conseguido realizar una recopilación de 150 videojuegos que aparecían en la mayoría de ellas y que creo que no merecen caer en el abismo del olvido.

Estoy seguro de que nadie estará de acuerdo con esta selección al 100%, ya que cada persona tiene sus propios gustos y videojuegos favoritos, pero también sé que si cien personas hicieran una lista, lo más probable es que obtuviéramos cien listas totalmente diferentes. Dejando a un lado mis gustos particulares, creo que el resultado final es bastante satisfactorio, se encuentran presentes los títulos más importantes e influyentes de la historia ordenados cronológicamente, la mayoría de los géneros existentes, y se puede observar y comprender la evolución ocurrida en los videojuegos a través de los años.

Soy consciente de que algunos de los juegos que aparecen en el presente libro no han sido muy bien tratados por el paso del tiempo y que han sido superados técnicamente por otros videojuegos más modernos y más vistosos, pero lo importante es que todos y cada uno de los títulos que aquí aparecen marcaron un antes y un después sin el cual, posiblemente, los videojuegos no serían lo que son hoy día. También estoy seguro de que los más veteranos echarán de menos algunos videojuegos, pero la falta de espacio, y sobre todo de tiempo, han limitado el número de los que podían estar presentes en esta selección.

# 1 Pong

---

Fecha de creación: 1972

---

Desarrollador: Atari

---

Distribuidor: Atari

---

Género: Tenis horizontal

---

Plataforma: Arcade

---

**T**nspirado en un videojuego que apareció en Magnavox Odyssey, la primera videoconsola de la historia, *Pong* fue una prueba realizada por Allan Alcorn basándose en una idea de Nolan Bushnell, cofundador, junto con Ted Dabney, de una de las empresas pioneras en la comercialización de máquinas recreativas: la gran Atari.

*Pong* simula una partida de tenis de mesa de dos dimensiones en la que el jugador maneja una paleta que se mueve verticalmente y con la que debe golpear la pelota para devolverla al oponente. El objetivo del videojuego es conseguir que el contrario no pueda devolver la pelota para así anotarse un punto, ganando la partida el que más puntos haya conseguido al final del juego. Alcorn, tras tres meses de desarrollo, temiendo que el resultado final pudiera resultar demasiado simple y aburrido, le añadió mayor dificultad: impidió que las paletas pudieran alcanzar totalmente el extremo superior e inferior de la pantalla, dividió las paletas del juego en determinados segmentos que hacen rebotar la pelota en diferentes ángulos, añadió un sistema de aceleramiento progresivo de la pelota y un límite de tiempo a las partidas. También fueron añadidos efectos sonoros.

En septiembre de 1972 el prototipo de *Pong* fue instalado en el local Andy Capp's Tavern, ya que Bushnell y Alcorn tenían buena relación con el dueño del bar: el éxito de la máquina fue inmediato. A pesar de encontrar dificultades en la financiación y en la fabrica-

ción de las primeras máquinas —se comenzó fabricando diez diarias, algunas de las cuales no superaban los controles de calidad—, su comercialización se realizó a nivel masivo, llegándose a vender más de 35 000 unidades. Ante este éxito las imitaciones no tardaron en llegar y el mercado se llenó de clones del *Pong*, estimándose que Atari vendió únicamente un tercio de todas las máquinas producidas.

Para contrarrestar la aparición masiva de los clones, en 1975 Atari lanzó las versiones caseras del *Pong*, llamadas *Home Pong*, de las que se llegaron a manufacturar 150 000 unidades. Al igual que ocurrió con el arcade, las versiones clónicas de *Home Pong* aparecieron rápidamente: Magnavox relanzó su videoconsola Magnavox Odyssey, Coleco lanzó su consola Telstar y Nintendo presentó su TV Game 6, que contenía seis variantes del *Pong* y con la que se introdujo en el mercado de los videojuegos..., incluso aparecieron televisores que incluían el juego en su circuitería.

El éxito de *Pong* hizo que ese mismo año Magnavox denunciara a Atari argumentando que esta última había infringido el derecho de patente propiedad de Ralph Baer, inventor de la consola Magnavox Odyssey, cuyo diseño databa de 1966. Finalmente, ambas partes llegaron a un acuerdo por el que Atari tuvo que pagar 700 000 dólares en concepto de venta de licencia a cambio de poder comercializar su juego.

*Pong* es, sin lugar a dudas, uno de los títulos más importantes históricamente hablando, su éxito fue el «culpable» del crecimiento de la industria del videojuego en los salones recreativos, la creación de los primeros sistemas de entretenimiento caseros y la aparición de compañías que tendrían mucho que decir en el futuro de un mercado que aún estaba por desarrollar.



# Breakout

---

Fecha de creación: 1976

---

Desarrollador: Atari

---

Distribuidor: Atari


---

Género: Destrucción de ladrillos

---

Plataforma: Arcade

---

 El concepto de *Breakout* es de Nolan Bushnell y Steve Bristow, y podría decirse que es la evolución natural de *Pong*. El proyecto comenzó en 1975 con la idea de convertir *Pong* en un videojuego de un solo jugador, pero desde el principio había un obstáculo: el número de chips que necesitaba el nuevo programa era muy elevado y encarecía demasiado la fabricación de la nueva máquina.

La persona que quedó encargada de realizar el prototipo de *Breakout* fue Steve Jobs, a quien ofrecieron unas condiciones bastante suculentas para la elaboración del proyecto: 750 dólares por el trabajo y un extra de 100 dólares por cada uno de los chips que fueran eliminados del proyecto original. Jobs le comentó el problema a su amigo Steve Wozniak, quien finalmente, tras un duro trabajo que incluyó cuatro días sin dormir, terminó el videojuego con 50 chips menos que en el proyecto original. Wozniak y Jobs se repartirían los 750 dólares a medias, pero Jobs no dijo nada de los 100 dólares por chip eliminado, quedándose con los 5000 dólares extra. A pesar de ello, sería el diseño de *Breakout* el que inspiraría a Wozniak para crear el ordenador Apple II en 1977, ordenador que convertiría a Jobs y a Wozniak en millonarios.

Finalmente, el trabajo de Wozniak no se utilizó para la manufacturación de *Breakout* porque su diseño era demasiado complicado; aun así, el resultado final del juego es idéntico: en la parte superior

de la pantalla encontramos ocho filas de ladrillos mientras que en la parte inferior una línea hace las veces de raqueta. Al comenzar el juego, una pelota desciende por la pantalla y nuestra misión es golpear a la pelota con la raqueta para que esta ascienda y destruya uno de los ladrillos, regrese, y así poder continuar con nuestra tarea de demolición hasta terminar con toda la pared. Lógicamente, perderemos una de las tres vidas disponibles cuando la pelota golpee el suelo en lugar de nuestra raqueta.

El videojuego está programado en blanco y negro, pero en la recreativa se pusieron papeles transparentes de colores para diferenciar las filas de ladrillos de dos en dos. El orden, comenzando por abajo, es: amarillo, verde, naranja y rojo, y cada uno de ellos tiene asignada una puntuación que va de menos a más cuando son destruidos.

*Breakout* consta únicamente de dos niveles y la puntuación máxima que se puede alcanzar es de 896 puntos, si bien haciendo una pequeña trampa se puede llegar hasta los 1344 puntos en el modo de dos jugadores.

Lanzado posteriormente en multitud de sistemas, tuvo una continuación llamada *Super Breakout* con más modos de juego y esta vez en color. Por supuesto, y como era de esperar, tampoco faltaron clones de *Breakout*, quizás el más conocido sea *Arkanoid*, desarrollado por Taito en 1986.





# Combat!

---

Fecha de creación: 1977

---

Desarrollador: Atari

---

Distribuidor: Atari

---

Género: Batalla de impactos

---

Plataforma: Atari 2600

---

Este es uno de esos títulos a los que casi todos los poseedores de una Atari 2600 han jugado alguna vez, ya que *Combat!* es uno de los nueve juegos que acompañaron a esta videoconsola desde su lanzamiento hasta el año 1982. Es, por tanto, uno de los primeros videojuegos de la primera generación de videoconsolas, pero, a pesar de las limitaciones que tiene y que pueden resultar notables, *Combat!* sigue siendo todavía una divertida opción para dos jugadores con ganas de pasar un rato entretenido debido a su variedad de opciones de juego y su fácil control.

El concepto del juego es bastante sencillo: cada uno de los dos jugadores controla un vehículo de combate —un tanque, un biplano o un avión de combate— y deben enfrentarse con el objetivo de impactar el mayor número de veces posible en el vehículo del oponente en un combate de dos minutos y dieciséis segundos de duración. Por supuesto, el que más impactos consiga gana la partida.

Las cualidades técnicas de este juego son actualmente bastante limitadas. Gráficamente es bastante pobre, si bien destaca la curiosa opción de poder jugar en color o en blanco y negro, ya que este modo permitía una mejor visualización en los televisores monocromáticos, que eran los más comunes en aquellos días. El sonido también brilla por su ausencia, no hay música y los efectos especiales se limitan a los movimientos y disparos de los vehículos. En el apartado jugable,

*Combat!* destaca por su gran variedad de modos de juego, ya que dispone de 27 diferentes:

*Del 1 al 14:* son los modos en que los jugadores combaten con tanques. Cada número de juego tiene diferentes características, como, por ejemplo, que los tanques sean visibles o invisibles (se verán únicamente cuando efectúen un disparo), que los disparos se puedan dirigir o no, que los misiles puedan rebotar en las paredes..., así como poder elegir diferentes tipos de campos de batalla en forma de laberintos.

*Del 15 al 20:* en estos modos de juego se combate con biplanos y se puede elegir jugar con o sin nubes que permitan ocultarnos entre ellas, así como utilizar diferentes tipos de misiles. También hay un tipo de juego en el que los jugadores pueden manejar más de un biplano, pudiendo incluso controlar un enorme bombardero.

*Del 21 al 27:* muy similares a los modos de juego de los biplanos, pero controlando aviones de combate en su lugar.

Desde el punto de vista de la jugabilidad, en *Combat!* hay que distinguir entre el control de los tanques y el de los aviones. El juego con los tanques es un ejemplo de control directo y sin complicaciones, movimientos simples y un botón para el disparo, nada más. Los combates aéreos son algo más difíciles de manejar, ya que los aviones están en constante movimiento y podemos modificar su velocidad de desplazamiento, pero, además, los controles están invertidos: arriba es abajo y abajo es arriba, por lo que estos son los modos de juego ideales para partidas entre jugadores con experiencia.

## 4 Indy 500

Fecha de creación: 1977

Desarrollador: Atari

Distribuidor: Atari

Género: Carreras variadas

Plataforma: Atari 2600

Este videojuego es otro de los nueve que acompañaron el lanzamiento de Atari 2600, de hecho, si lo comparamos con *Combat!*, podemos observar claramente que los gráficos, los sonidos y el estilo de juego son prácticamente los mismos en ambos títulos. Pero *Indy 500* es un videojuego de carreras de coches en el que podemos competir contra un amigo o contra la máquina, algo que no se podía hacer en *Combat!* al ser este último obligatoriamente para dos jugadores.

Es cierto que para ser un juego de carreras *Indy 500* está bastante limitado: la vista es desde arriba, por lo que la sensación de velocidad es nula, únicamente tenemos un rival en carrera, no hay poderes especiales ni turbos que nos hagan aumentar la velocidad... y así podríamos continuar enumerando un montón de puntos en contra de este videojuego si lo comparamos con otros posteriores. Pero, a pesar de todos los defectos mencionados, la realidad es que estamos ante el primer gran título de carreras para un sistema de entretenimiento casero, y aunque quizás el tiempo lo haya tratado mal, lo que no hay que olvidar es que estamos hablando de un videojuego que tiene más de treinta años a sus espaldas y que todavía hoy posee algunas virtudes notables.

En *Indy 500* encontramos ocho modos de juego diferentes, por lo que resulta bastante variado y divertido. En seis de ellos pueden participar uno o dos jugadores, mientras que en los otros dos modos

disponibles únicamente pueden jugar dos personas. Dentro de estas opciones tenemos diferentes formas de competir: así, podremos elegir entre completar un número de vueltas a un circuito en el menor tiempo posible, recoger objetos que van apareciendo aleatoriamente por la pantalla antes de que nuestro oponente nos los arrebatase, o participar en carreras sobre hielo, donde el coche patina de forma considerable.

También hay que destacar la facilidad de manejo en los coches, pues solo hay un botón para acelerar, otro para frenar y un dial de control. Esto supone todo un pique cuando participan dos jugadores, ya que no hace falta ser un piloto experto para plantar cara a nuestros rivales.

Como curiosidad hay que mencionar que *Indy 500* incluía dos mandos especiales en su caja, de forma idéntica a los mandos estándar de la Atari 2600, pero con capacidad para poder girar el dial en su totalidad, sin límites, lo que facilitaba aún más el control de los vehículos.



# Adventure

---

Fecha de creación: 1978

---

Desarrollador: Atari

---

Distribuidor: Atari

---

Género: Aventura primigenia

---

Plataforma: Atari 2600

---

**N**os encontramos ante un título que creó un nuevo género dentro del mundo de los videojuegos. Como su propio nombre indica, *Adventure* es una aventura, el primer juego de aventuras, que además llegó a superar la desorbitante cifra de un millón de copias vendidas a 25 dólares la unidad; sin duda, una forma increíble de hacer historia. Fue programado por Warren Robinett a pesar de que su jefe intentó disuadirle de ello debido a la limitación de recursos disponibles en las consolas de la época, un hecho que repercutió de manera significativa en las cualidades técnicas del juego.

El objetivo en *Adventure* es encontrar un cáliz dorado que ha sido robado, para ello deberemos buscar en cuevas y atravesar mazmorras y laberintos, y, una vez que lo recuperemos, devolverlo a nuestro castillo sano y salvo. Durante el juego manejamos un valiente guerrero..., perdón, he dicho guerrero, quería decir cuadrado, sí, cuadrado, nuestro personaje es un cuadrado que se mueve libremente por un mundo lleno de dragones con forma de pato y manejando una espada con forma de flecha, ¿o quizás sea una lanza? Y es que las limitaciones gráficas del juego son muchas, de hecho, más de uno será incapaz de disfrutar con él si se fija únicamente en este apartado.

Pero la grandeza de *Adventure* no se encuentra en los gráficos, ni tampoco en el sonido, que, por cierto, es nulo durante el transcurso de la aventura y se limita a una corta melodía cuando conseguimos com-

pletar el juego. La grandeza de *Adventure* se encuentra en los aspectos jugables, la posibilidad de explorar lugares secretos, de perderse en un laberinto, derrotar a dragones y, en definitiva, cumplir la misión para la que el héroe está predestinado... Durante el juego debemos utilizar varios objetos que encontraremos a lo largo de nuestro camino y que además podemos transportar: una espada, un imán, un puente, llaves, y, por supuesto, el cáliz dorado. Pero deberemos utilizar bien nuestra inteligencia, ya que no podemos transportar más de una cosa a la vez, lo que nos obligará a volver sobre nuestros pasos y recoger algunos objetos en más de una ocasión. Por lo demás, el control de nuestro personaje-cuadrado es inmejorable.

*Adventure* también es pionero en poseer el primer secreto escondido en un videojuego. La razón es que su creador, Robinett, ocultó su nombre en una de sus pantallas debido a que Atari no permitía que los programadores y diseñadores aparecieran en los créditos de los títulos que esta publicaba. Cuando la compañía estadounidense se dio cuenta de que el nombre del programador se encontraba en el juego, ya era demasiado tarde: *Adventure* ya había sido distribuido de manera masiva.

*Adventure* dispone además de tres niveles de dificultad en los que la disposición de los objetos y el mapa cambia en cada uno de ellos. Si bien el primer nivel es bastante sencillo y se puede superar sin apenas complicaciones, la dificultad de los otros dos niveles es bastante elevada, por lo que tenemos diversión para rato en el que posiblemente es el mejor videojuego de la consola Atari 2600.



# Space Invaders

Fecha de creación: 1978

Desarrollador: Taito

Distribuidor: Midway

Género: Marcianitos

Plataforma: Arcade

Obra de Tomohiro Nishikado, *Space Invaders* es uno de los videojuegos más importantes e influyentes de la historia. Su programación comenzó en 1977 inspirado en *Breakout*, en parte por el gran éxito que esta recreativa estaba cosechando en Japón, aunque la idea era hacer un juego de disparos con objetivos móviles. En las primeras pruebas realizadas durante su desarrollo los objetivos a los que había que disparar eran soldados, tanques y aviones, pero una película cambiaría la idea inicial de Nishikado y estos serían sustituidos por distintos tipos de alienígenas..., y es que *La guerra de las galaxias* ha sido una fuente de inspiración constante para los videojuegos desde su estreno en 1978.

El objetivo de *Space Invaders* es bastante simple: manejamos un cañón que se encuentra en la parte inferior de la pantalla y que puede moverse horizontalmente hacia la izquierda y hacia la derecha. Nuestra misión es destruir a todos los invasores extraterrestres que aparecen en la parte superior de la pantalla, que nos disparan constantemente y que poco a poco se acercan cada vez más rápido a nuestro cañón, finalizando la partida cuando uno de los invasores alcance nuestra posición o nos destruya.

El videojuego fue un éxito en Japón. Todo el mundo quería jugar al *Space Invaders*, y esto provocó tal escasez de monedas que el gobierno tuvo que aumentar el número de yenes en circulación; incluso

había salones recreativos que abrieron únicamente para que la gente disfrutara de este juego. *Space Invaders* llegaría a Estados Unidos en 1980, donde su éxito continuó, y se podía encontrar en establecimientos como pizzerías o cafeterías, ya que cualquier lugar era bueno para colocar una máquina con el juego de moda.

Y es que *Space Invaders* fue toda una revolución, pues tenía hasta 55 invasores por pantalla, con cuatro diseños diferentes y 11 sonidos distintos. Pero la mayor novedad fue la inclusión de un sistema de puntuación, sistema que sería posteriormente añadido a toda recreativa que se preciara de serlo: el jugador disponía de tres vidas y la partida no terminaba hasta que todas eran agotadas, por lo que solo los mejores y más cualificados podrían poner su puntuación en la memoria de la máquina. Durante mucho tiempo este sería el mayor aliciente de las máquinas recreativas, el afán de superación.

El éxito del juego motivó la creación de gran cantidad de *merchandising* y, cómo no, la aparición de las máquinas clónicas al no estar sujeto a *copyright*. Aun así, los ingresos generados hasta 2007 por *Space Invaders*, según Taito, ascendieron a 500 millones de dólares, lo que le ha permitido entrar en el *Libro Guinness de los récords*.

Y como detrás de un gran videojuego siempre hay historias increíbles, el caso de *Space Invaders* no podía ser diferente. Una de las más conocidas es aquella en que los habitantes de Mesquite, Texas, en su afán de proteger la moral y la mente de los más jóvenes, intentaron que el Tribunal Supremo declarase ilegales las máquinas de monedas. O aquella otra que cuenta que una chica robó 5000 dólares a sus padres para, según dicen, jugar al *Space Invaders*... Lo único seguro es que después de *Space Invaders* nada volvería a ser lo mismo.





# Asteroids

---

Fecha de creación: 1979

---

Desarrollador: Atari

---

Distribuidor: Atari

---

Género: Destructor de meteoritos

---

Plataforma: Arcade

---

En 1961 Steve Russell, junto con otros alumnos del Instituto Tecnológico de Massachusetts, creó el primer videojuego computarizado de la historia, que fue implementado en un computador PDP-1 y titulado *Spacewar!* En dicho juego, dos contendientes se enfrentaban en una batalla espacial marcada por la limitación de munición y de combustible.

Pues bien, *Asteroids* es un videojuego inspirado directamente por *Spacewar!* en el que un jugador debe asumir el control de una nave espacial que se encuentra en mitad de un campo de asteroides. Por lo tanto, nuestra misión será destruir todos los meteoritos que rondan por la pantalla, y aunque para ello contaremos con munición infinita, la tarea no será nada fácil, ya que cada vez que disparemos a uno de los meteoritos este se dividirá en dos asteroides de tamaño más pequeño, y estos, a su vez, cuando sean alcanzados por otro impacto, se dividirán en dos meteoros de un tamaño aún menor, aumentando de esta forma el número de objetos en pantalla y las probabilidades de que nuestra nave sea alcanzada y explote. Si a todo lo anterior le añadimos que de vez en cuando aparecen unas naves enemigas que no pararán de dispararnos, obtendremos un videojuego que no nos deja un segundo de respiro.

Quizás lo primero que llame la atención en *Asteroids* sea su apartado gráfico, formado por vectores o líneas de color blanco que dan

forma a todos los objetos que se mueven por la pantalla. Estos vectores crean formas simples que se mueven con mucha suavidad y que, unidos al fondo negro en que se desarrolla el juego, producen una sensación de estar realmente perdido en el espacio en medio de una lluvia de meteoros..., una ambientación simple pero efectiva.

En el control, *Asteroids* destaca por la utilización de tres botones: el primero de ellos es el botón de disparo, el segundo es el de propulsión de la nave, que cuenta con una sensación de ingravidez muy bien conseguida y gracias a la cual nos podremos sentir como si estuviéramos realmente flotando en el espacio, mientras que el tercer botón es para poder teletransportarnos a un lugar aleatorio de la pantalla e intentar huir cuando estemos rodeados de asteroides, aunque conlleva el peligro de poder caer en el interior de uno de ellos y ser destruidos.

La propia circuitería de *Asteroids* era la encargada de crear los sonidos. Si bien no se puede decir que el juego tuviera música como tal, lo cierto es que hay una serie de ecos constantes que van acelerando poco a poco el ritmo, consiguiendo con ello que los momentos de silencio sean escasos. *Asteroids* mejoró el sistema de grabación de máximas puntuaciones visto en *Space Invaders*, permitiendo que el jugador que había conseguido un nuevo récord pudiera introducir sus iniciales, algo que se ha mantenido hasta el día de hoy en los arcades.

*Asteroids* fue un gran éxito debido a su gran calidad técnica, llegando a reemplazar a *Space Invaders* como rey de los salones recreativos; de hecho, la demanda era tan grande que algunas de las máquinas fueron entregadas con la cabina de otro juego de Atari llamado *Lunar Lander*, lo que permitió a *Asteroids* convertirse en el título más vendido de la historia de la compañía.



# Pac-Man

---

Fecha de creación: 1979

---

Desarrollador: Namco

---

Distribuidores: Namco/Midway

---

Género: Laberintos, fantasmas y pastillas

---

Plataforma: Arcade

---

La década de los setenta llegaba a su fin y el mundo de los videojuegos parecía estar condenado a disfrutar únicamente con juegos relacionados con batallas espaciales y versiones del *Pong* cuando Tōru Iwatani, inspirándose en una pizza a la que le faltaba una porción, desarrolló este clásico que resultó un éxito instantáneo desde su lanzamiento en Japón y del que se pueden encontrar adaptaciones en prácticamente todos los sistemas y videoconsolas del mercado.

Conocido en España también como come cocos, su título original en japonés es *Puck-Man*, cuya expresión *puck* proviene de una onomatopeya japonesa que describe el sonido que hace la boca al abrir y cerrarse. Este título se modificó para el mercado internacional sustituyendo *puck* por *pac*, cuya pronunciación en inglés prácticamente no varía, posiblemente para evitar las bromas fáciles y obscenas que se podrían producir al asociar la palabra japonesa *puck* con la palabra inglesa *fuck*.

*Pac-Man* nos sitúa en un laberinto donde manejamos una especie de círculo amarillo con boca —de ahora en adelante Pac-Man— y nuestra misión es comernos todos los puntos amarillos que están dispersos a lo largo y ancho del laberinto para poder acceder al siguiente nivel. Para hacer el juego más interesante, en el centro del laberinto hay un habitáculo con cuatro fantasmas que intentarán atrápanos y quitarnos una de las tres vidas disponibles. Pero, para defendernos de

ellos, cerca de las cuatro esquinas del laberinto podemos encontrar unos puntos más grandes que el resto y que hacen que los cuatro fantasmas se vuelvan azules, huidizos, y se produzca un cambio en los papeles, siendo nosotros quienes podremos engullir a los fantasmas. Si conseguimos atrapar a alguno de ellos, estos volverán al rectángulo central, aunque pasados unos instantes se reincorporarán a la caza de nuestro amigo amarillo.

Hay que destacar que el comportamiento de los fantasmas no es aleatorio, sino que cada uno sigue un patrón de movimiento que está asociado a su personalidad, lo cual se puede considerar una primera aproximación a la inteligencia artificial:

*Fantasma rojo:* su nombre en japonés es Oikake (perseguidor). Es el más agresivo y después de que Pac-Man coma un determinado número de puntos se volverá más rápido y peligroso.

*Fantasma rosa:* su nombre en japonés es Machibuse (que hace emboscadas). Siempre se mueve a la misma velocidad y siempre intenta rodear a Pac-Man para atraparle.

*Fantasma azul:* su nombre en japonés es Kimagure (inconsistente). Es el más impredecible de todos, pues ante las mismas situaciones suele tomar decisiones distintas.

*Fantasma amarillo:* su nombre en japonés es Otoboke (estúpido). Es el fantasma menos agresivo, ya que suele dar vueltas por el laberinto sin acercarse a Pac-Man.

El juego está compuesto por 255 niveles, todos iguales, en los que la única variación es su creciente dificultad. Teóricamente se puede llegar hasta el nivel 256, denominado nivel de pantalla partida, en el que la mitad derecha del laberinto aparece totalmente distorsionada, pero dicho nivel es jugable y, de hecho, nadie ha podido demostrar que lo haya superado.

---

Fecha de creación: 1980

---

Desarrollador: Atari

---

Distribuidor: Atari


---

Género: Matainsectos

---

Plataforma: Arcade

---

 El éxito de *Pac-Man* entre el público femenino que frecuentaba los salones recreativos de principios de los ochenta fue quizás el culpable de la creación del título que nos ocupa, ya que estamos ante el primer arcade diseñado por una mujer, Dona Bailey, que, junto a Ed Logg en la programación, crearon uno de los juegos más populares de principios de la década y que más éxito tuvieron entre las féminas: *Centipede*.

Realmente el concepto del videojuego es un tanto extraño, nos encontramos en un ¿campo de hongos?, nosotros nos situamos en la parte inferior de la pantalla y manejamos un extraño ¿insecto con ojos? que dispara como un poseso y que tiene libertad de movimientos hasta aproximadamente un cuarto del monitor. Nuestro objetivo es simple: disparar a los ciempiés que se acercan a través del campo de hongos y que intentan acabar con nosotros.

Hasta aquí todo hace suponer que nos hallamos ante un mata-marcianos clásico como lo pueda ser *Space Invaders*, pero la realidad es que *Centipede* es bastante más que eso: los ciempiés, cada vez que son alcanzados en la cabeza, se dividen creando dos gusanos, mientras que si son alcanzados en el cuerpo aparecerá un nuevo hongo que para ser destruido necesita cuatro impactos. A su vez, cuantos más hongos haya en la pantalla, más difícil será acertar al ciempiés y más rápido descenderá este hasta la zona donde estamos situados,

por lo que las posibilidades de que nos alcance serán mayores. Por si estos problemas no fueran suficientes, tenemos diferentes insectos que nos complicarán aún más las cosas:

*Araña*: se mueve rápidamente por la zona inferior de la pantalla y es muy peligrosa, pero también da muchos puntos extra si la matamos.

*Pulga*: deja nuevos hongos en su camino cuando en la zona cercana al jugador hay pocos.

*Escorpión*: envenena los hongos, y si el ciempiés toca uno de ellos, este irá directo a la zona del jugador.

De *Centipede* cabe destacar, aparte de unos gráficos muy coloridos, su acelerado ritmo de juego, ya que los ciempiés y el resto de los insectos se desplazan a gran velocidad pantalla abajo... y los controles responden perfectamente, nuestro muñeco se desplaza también a gran velocidad y con solo pulsar el botón aparecen interminables ráfagas de disparos que hacen mantener un ritmo de juego rápido y creciente consiguiendo que esta aventura sea adrenalina pura. En el arcade original, para aumentar esta sensación, el manejo del insecto no se realizaba con un mando convencional, sino con un *trackball*, es decir, una esfera que debíamos girar con la mano para desplazarnos por la pantalla: 100% de jugabilidad.

# 10 Defender

Fecha de creación: 1980

Desarrollador: Williams Electronic

Distribuidor: Williams Electronic

Género: Protector antiinvasores

Plataforma: Arcade

No hace falta nada más que echar un vistazo a *Defender* para saber que no estamos ante un videojuego de naves más de principios de los ochenta. Uno de los motivos para poder realizar esta afirmación es que en *Defender* nos encontramos con un mundo completo en el que hay montañas, por el que nos desplazamos lateralmente en cualquier dirección y en el que ocurren cosas a pesar de que estas no se muestren en la pantalla. La segunda razón es su modo de control, algo que jugó en contra de *Defender* al principio, pero que con el paso del tiempo no ha hecho más que engrandecerlo.

Programado por Eugene Jarvis con un ordenador Motorola, fue él mismo quien diseñó el mundo horizontal y el concepto del juego: la Tierra está siendo invadida por naves extraterrestres que intentan abducir a la población, nuestra misión será no solo la de acabar con los invasores, sino también la de defender a los terrícolas y evitar así que la raza humana desaparezca. Para ello contamos con una nave equipada con rayos láser infinitos, tres bombas que destruyen a todos los enemigos que aparecen en la pantalla y la capacidad de teletransportarnos aleatoriamente por el escenario. También dispondremos de un radar en la parte superior de la zona de juego con el cual podremos ver dónde se encuentran los enemigos y si algún humano está siendo secuestrado.

En *Defender* podemos encontrar hasta seis tipos de naves alienígenas.

nas. Las más básicas son las que intentarán abducir a la población, por lo que debemos estar muy atentos, ya que si un humano es llevado a la parte superior de la pantalla, la nave alienígena mutará para convertirse en un enemigo aún más poderoso y difícil de derribar. Además, si toda la población muere o es abducida, el mundo será destruido y el juego se vuelve bastante más complicado. Por tanto, debemos estar atentos a los gritos de los humanos que tenemos que proteger: si uno de ellos es tomado por una nave alienígena, deberemos destruirla y tomar a la persona que acabamos de salvar para que no se estrelle contra el suelo..., una vez que tengamos al humano, solo nos queda devolverlo a tierra. Como se puede observar, no todo en *Defender* es disparar, hay que tener en cuenta gran cantidad de factores, por lo que la estrategia cobra vital importancia durante el juego.

Los controles de la máquina de *Defender* eran muy especiales, mientras que con la palanca controlábamos únicamente la altitud de nuestra nave, con un botón controlábamos la aceleración de la misma, otro botón servía para cambiar la dirección en que la nave avanzaba y otro más servía para disparar, un cuarto botón se utilizaba para lanzar las bombas, y un quinto y último era el encargado de lanzarnos al hiperespacio. En total, cinco botones y un mando, algo muy inusual en aquella época.

Pero *Defender* también tenía varios errores de programación debido, principalmente, a los altos requerimientos del juego en comparación con la capacidad que poseía el procesador que utilizaba, lo que provocaba ralentizaciones cuando había muchos enemigos en la pantalla o la imposibilidad de superar el millón de puntos, porque a partir de esta cifra se comenzaba desde 0.



---

Fecha de creación: 1980

---

Desarrollador: Atari

---

Distribuidor: Atari

---

Género: Escudo antimisiles

---

Plataforma: Arcade

---

■ principios de los años ochenta, las relaciones entre EE UU y la URSS eran más tensas que nunca después del final de la Segunda Guerra Mundial. Los desfiles en la plaza Roja, el Muro de Berlín, el espionaje y el constante miedo a la posibilidad de una guerra nuclear son hechos que se vieron reflejados en los medios de comunicación, en el cine, la literatura, el cómic y, como no podía ser de otra forma, también en los videojuegos, cuyo mayor exponente de este triste periodo de la historia fue *Missile Command*.

La idea para la creación de este juego surgió de un artículo sobre satélites aparecido en una revista. Dicho artículo llegó a manos de Lyle Rains, codiseñador de *Asteroids* que, junto a Dave Threurer, comenzó a trabajar en la recreativa que en un principio se pensó en llamar *Armageddon* debido a las pesadillas sobre holocaustos termoneucleares que sufrió Threurer durante su desarrollo.

La trama de *Missile Command* es muy simple: seis ciudades están siendo atacadas por una lluvia de misiles y nosotros nos encontramos al mando de tres baterías antimisiles con las que debemos interceptar las bombas enemigas. Para cumplir con nuestra misión manejamos por medio de un *trackball* o esfera una única cruceta que sirve como punto de mira para todas nuestras torres de defensa, las cuales se encuentran una a cada lado y otra en el medio de la pantalla. Nuestro armamento no es ilimitado: en cada una de las torretas defensivas

contamos con diez misiles, además tenemos la desventaja de que estas también pueden ser alcanzadas por el fuego enemigo y resultar destruidas, con lo que perderíamos gran parte de nuestra escasa munición. La partida termina cuando todas nuestras ciudades queden destruidas, momento en que el monitor mostrará un rotundo *The end* que, a diferencia del *Game over* tradicional del resto de las recreativas, consigue acentuar la sensación de exterminio que hemos sufrido en el juego. Para facilitarnos un poco las cosas, cada cierto número de puntos seremos recompensados con una nueva ciudad que se sumará a las que aún nos queden en pie, pudiendo llegar a superar el número inicial de seis ciudades.

Por supuesto, como era habitual en los títulos de la época, el juego no tenía fin, por lo que cada una de las fases era más complicada que la anterior y con más misiles a batir que se movían a mayor velocidad. En las pantallas números 255 y 256, que son conocidas como «Ox Stages», la puntuación que obtenemos por derribar los objetivos es multiplicada por 256, por lo que superar el millón de puntos no es difícil una vez llegamos a este nivel. Pero también hay un fallo de programación gracias al cual, cuando conseguimos 810 000 puntos, el número de ciudades que debemos defender aumenta a 150, por lo que nos podíamos pasar horas y horas disfrutando de este adictivo videojuego.

En 1983, tres años después de la aparición de *Missile Command*, Ronald Reagan propondría la Iniciativa de Defensa Estratégica (IDE), un sistema antimisiles que fue más conocido popularmente como «Guerra de las galaxias», ¿simple coincidencia?



# Donkey Kong

Fecha de creación: 1981

Desarrollador: Nintendo

Distribuidor: Nintendo

Género: Gorilas y barriles

Plataforma: Arcade

Nintendo era poco más que una pequeña empresa familiar dedicada a la fabricación de naipes cuando en 1977 lanzó su primera consola casera con el nombre de Color TV Game 6, que contenía seis versiones diferentes del videojuego más deseado del momento, el *Pong*. No sería hasta 1979 cuando Nintendo alcanzó su primer éxito en el mundo de las máquinas recreativas con *Radar Scope*, un videojuego que tenía como referente al mítico *Space Invaders* y que gozó de un éxito considerable en Japón.

Al año siguiente Nintendo decidió lanzar *Radar Scope* en Estados Unidos y para ello envió 3000 unidades de estas recreativas a Norteamérica con la firme intención de repetir el éxito conseguido en el país del Sol Naciente, pero el videojuego fue ignorado por el público y Nintendo se encontró en una difícil situación: tenía 3000 máquinas que nadie quería y Nintendo América se hallaba al borde de la quiebra. Finalmente, el presidente de la compañía, por aquel entonces Hiroshi Yamauchi, decidió programar un nuevo videojuego que utilizase el *hardware* de *Radar Scope* para poder instalarlo en las recreativas que Nintendo América tenía en el almacén. El encargado de tan difícil cometido fue un joven llamado Shigeru Miyamoto, que había participado en la creación de la recreativa.

Nintendo tenía la intención de comprar los derechos de *Popeye* y utilizar sus personajes en el nuevo videojuego, por lo que este comen-

zó a ser diseñado teniendo en mente esos caracteres. Pero al final no hubo acuerdo con los propietarios de los derechos del marinero y los protagonistas de la aventura fueron rediseñados sin cambiar el estilo del juego. Así fue como nació un gorila que Miyamoto bautizó como Donkey Kong y los otros dos personajes protagonistas, Pauline, la chica secuestrada, y un carpintero bigotudo llamado Jumpman cuya misión es la de esquivar barriles, subir escaleras y saltar bolas de fuego hasta alcanzar la posición en que se encuentra Pauline para rescatarla de las garras del temible gorila Donkey Kong. Todo ello a través de cuatro niveles diferentes y con escenas animadas que narraban lo que sucedía durante el desarrollo de la aventura.

Mientras que la música fue compuesta por el propio Miyamoto usando un teclado electrónico, el diseño de los personajes se vio limitado por la tecnología de la época: la sonrisa de Jumpman fue sustituida por un bigote, el pelo, que fue imposible de animar, fue cubierto por una gorra, y para marcar más los movimientos de los brazos se pintaron de azul las mangas y de blanco los guantes. A pesar del excelente resultado final a Nintendo America no le entusiasmó el nuevo juego: era demasiado diferente a lo que triunfaba por aquel entonces en los salones recreativos del país, pero tras cambiar de nombre a Jumpman por el de Mario, el juego fue lanzado al mercado en 1981.

*Donkey Kong* fue un gran éxito, y en junio de 1982 Nintendo había vendido 60 000 unidades y tenía unos beneficios de 140 millones de euros, todo ello en un solo año. Las continuaciones no tardaron en llegar, en la segunda de ellas encontramos a Mario, por primera y única vez, en el papel de villano.

# Frogger

---

Fecha de creación: 1981

---

Desarrollador: Konami

---

Distribuidores: Sega/Gremlin


---

Género: Rana en apuros

---

Plataforma: Arcade

---

 ara hallar el origen de *Frogger* debemos remontarnos diez años atrás en el tiempo y viajar hasta la Universidad de Washington, donde el departamento de Psicología realizaba estudios sobre la memoria humana a corto plazo con una computadora IMLAC PDS-1 y un juego llamado *Freeway*.

Años más tarde Konami recogió el concepto de *Freeway* y creó *Highway Crossing Frog*, cuyo título sería acortado posteriormente a *Frogger*, una aventura que es considerada como uno de los videojuegos clásicos más importantes debido a la novedad de su temática y a su sistema de juego.

El objetivo de *Frogger* es sencillo, debemos ayudar a una rana a llegar a su hogar superando un montón de peligros antes de que el tiempo establecido llegue a su fin. La rana comienza el juego en la parte inferior de la pantalla y el primer obstáculo que nos encontramos es una carretera que cruza horizontalmente el monitor y por la que constantemente transitan, de izquierda a derecha y de derecha a izquierda, diferentes tipos de vehículos a motor, desde coches hasta tractores o camiones. Una vez que nuestra rana supere este obstáculo, disfrutaremos de un espacio en mitad del monitor en el que estaremos a salvo..., pero aún nos quedará por superar un río surcado por troncos que navegan a diferentes velocidades, tortugas que se hunden en el agua y cocodrilos que pretenden zamparnos como aperitivo. Al

final del río se encuentran cinco refugios, a cada uno de los cuales debemos llevar una rana para superar un nivel.

El motivo de que este título triunfara en las salas recreativas es lo divertido y adictivo que resulta, y la causa principal de esa adicción es la sobresaliente jugabilidad de *Frogger*, ya que únicamente necesitamos un mando para su control, nada de botones. Esto no significa que el resto de los apartados técnicos estén descuidados, de hecho, los gráficos son más que notorios, sobre todo gracias a la variedad de vehículos y la cantidad de elementos diferentes que aparecen en la pantalla, así como su colorido.

Pero si hay algo característico en *Frogger* es sin duda su sonido, en el que encontramos unas melodías muy divertidas, como la del comienzo del juego, sacada de una canción infantil japonesa titulada *Inu No Omawarisan* (El perro del policía), además de tener unos efectos sonoros brillantes entre los que hay que mencionar el croar de nuestra rana. *Frogger* es, sin duda alguna, una de las recreativas más importantes, influyentes y divertidas de la historia.

# 14 Galaga


Fecha de creación: 1981

Desarrollador: Namco

Distribuidores: Midway/Namco

Género: Destructor de kamikazes

Plataforma: Arcade

 *Galaxian* fue un videojuego lanzado en 1979 que continuaba el estilo de juego creado a partir de *Space Invaders*. Su aparición resultó un éxito, ya que dio un giro a todo lo visto anteriormente debido a la eliminación de los escudos de protección y a la incorporación de invasores kamikazes que se lanzaban contra la nave del jugador, dando como resultado un juego exigente y complicado.

Su continuación, *Galaga*, apareció dos años más tarde con la difícil misión de superar a su predecesor, algo que consiguió sobradamente al resultar superior en todos sus aspectos, a pesar de lo cual nunca llegaría a vender tantas unidades de máquinas recreativas como *Galaxian*.

Nada más comenzar a jugar a *Galaga* nos llevamos una sorpresa debido a que la típica alineación de enemigos que debemos destruir no surge directamente en la pantalla, sino que estos van apareciendo en formaciones que revolotean alrededor de nuestra nave, por lo que nunca sabremos de dónde vendrá el próximo ataque. Pero esta no es la única novedad; otra de las más llamativas son los denominados «Boss Galaga», naves enemigas que necesitan dos impactos para ser destruidas y que pueden secuestrar nuestra nave cuando utilizan su rayo tractor, de forma que perderemos una vida y ellos podrán manejar/usar nuestra nave para atacarnos. Pero no todo son malas noticias, ya que ahora tenemos la capacidad de lanzar dos misiles consecutivos

en lugar de uno como ocurría en *Galaxian*, y también de rescatar a nuestra nave secuestrada cuando destruyamos al «Boss Galaga» que nos la arrebató, con lo cual manejaremos dos naves a la vez y nuestro poder destructivo será el doble.

Otra novedad notoria en el juego son las fases de bonus, algo no muy común en los videojuegos de la época. En ellas, nuestros enemigos saldrán en diferentes formaciones por distintas zonas de la pantalla, siendo nuestra misión destruir el mayor número posible de alienígenas.

Técnicamente destacan los diseños de las naves, todas ellas con forma de insectos, y algunas de las cuales cambian de forma durante las partidas, como la que manejamos. En el aspecto sonoro destaca la melodía del comienzo de fases, si bien se echa en falta algo de sonido durante el juego, aparte de los efectos sonoros de disparos y explosiones, los cuales cumplen su misión a la perfección.

Todas las novedades comentadas, unidas a su sobresaliente calidad técnica, hicieron de *Galaga* el mejor juego de naves del momento, un honor que mantendría durante largo tiempo.



---

Fecha de creación: 1982

---

Desarrollador: Namco

---

Distribuidores: Namco/Atari


---

Género: Inflador de monstruos

---

Plataforma: Arcade

---

 El pobre Taizo Hori se le ha llenado el jardín de monstruos y debemos ayudarle a acabar con ellos... ¿Cómo...?, ¿que no sabes quién es Taizo Hori...?, quizás si te digo que su nombre proviene de la frase en japonés «Horitai zo», que significa «¡Quiero cavar!», ya sepas de qué videojuego estamos hablando; se trata, ni más ni menos, de *Dig Dug*.

Tras el éxito internacional cosechado con *Pac-Man*, la compañía Namco decidió desarrollar otro juego basado en el aún poco explotado género de los laberintos, pero esta vez decidieron no utilizar un modelo de laberinto prediseñado, de tal forma que idearon en *Dig Dug* un sistema en el que el propio jugador es quien debe crear sus propios laberintos para llegar hasta los enemigos y acabar con ellos.

Las habilidades de *Dig Dug* son únicamente dos. La primera de ellas es la habilidad de excavar, de esta forma es como avanzaremos por la pantalla, creando nuestros propios caminos mediante túneles para alcanzar a los enemigos, que son de dos tipos: los Pookas, con aspecto de tomates con ojos, y los Fygars, que son pequeños dragones escupecfuegos. La segunda habilidad con que cuenta nuestro protagonista es la de poder inflar a sus enemigos, de esta forma, tras cuatro pulsaciones de botón, estos explotarán y serán eliminados. Pero esta no es la única forma de acabar con nuestros adversarios, ya que también podremos utilizar las rocas que encontremos en cada una de las

fases para aplastarlos, y aunque este sea un método más complicado que el anterior, tiene su merecida recompensa, ya que la puntuación que recibiremos por acabar con ellos será mayor... y con la segunda roca lanzada en una misma fase aparecerá una fruta en medio de la pantalla que nos recompensará con más puntos aún.

Con estos métodos deberemos acabar con todos los Pookas y Fygars de cada fase —ojo, porque el último de ellos siempre intentará huir por la esquina superior izquierda del monitor—, y cuando lo consigamos obtendremos una nueva flor en nuestro jardín, y así sucesivamente, hasta alcanzar el nivel 255, ya que al igual que sucedía en *Pac-Man* el nivel 256 resulta injugable.

Para el desarrollo de este videojuego Namco utilizó el mismo *hardware* que en *Galaga*, y para su distribución, en lugar de la compañía Bally Midway, que fue la encargada de distribuir *Pac-Man*, eligieron a Atari, que consiguió que *Dig Dug*, a pesar de contar con una propuesta sencilla, se convirtiera en un éxito en los salones recreativos del momento y pasara a ser convertido para la mayoría de los sistemas de entretenimiento caseros de la época. Pero el éxito de *Dig Dug* no fue algo temporal, pues todavía hoy está considerado como uno de los diez arcades más populares de la historia según la web Killer List of Videogames, y se pueden encontrar versiones para la mayoría de las videoconsolas y teléfonos móviles actuales.

Gráficos coloridos, jugabilidad sobresaliente y una música muy simpática que suena únicamente cuando movemos al protagonista hacen de *Dig Dug* uno de los videojuegos más divertidos, queridos y recordados por los jugadores de medio planeta.