

un geek en Japón

por HÉCTOR GARCÍA (Kirai)



NORMA
Editorial

NUEVA VERSIÓN AMPLIADA Y ACTUALIZADA.
NUEVOS CAPÍTULOS: VIDEOJUEGOS, ARQUITECTURA, KIOTO Y LUGARES SECRETOS.

un geek en



Capítulo 12

Liberado a la red por Norma Editorial y Kirainet.com.

Consigue el libro completo con 272 páginas sobre Japón
en cualquier librería física u online e España.

Más información sobre el libro en www.kirainet.com/ungeekenjapon

CAPÍTULO 12:

EL PAÍS DE LOS VIDEOJUEGOS

Liberado a la red por Norma Editorial y Kirainet.com.

Más información sobre el libro en <http://www.kirainet.com/ungeekenjapon/>



Más información sobre el libro en <http://www.kirainet.com/ungeekenjapon/>





-184-

INTRODUCCIÓN

A principios de los años 90 hubo un momento en el que más del 50% de los videojuegos que se comerciaban en el mundo eran producidos en Japón. Con el paso del tiempo las productoras de videojuegos japonesas han perdido bastante mercado pero Japón sigue siendo el mayor productor de videojuegos.

Los japoneses son muy buenos desarrollando y manufacturando hardware, pero no lo son tanto cuando se trata de software, sector en el que por lo general les superan los estadounidenses. Grandes empresas de software como Microsoft, Sun Microsystems u Oracle son estadounidenses, mientras que Japón destaca por sus multinacionales especialistas en crear hardware como Sony, Toshiba o Sharp. Pero no es fácil nombrar empresas japonesas que se dediquen a desarrollar software y destaque a nivel global. La excepción está en el desarrollo de videojuegos, que aunque sea software es algo en lo que los japoneses son extremadamente buenos y llevan varias décadas siendo líderes.

Aun así, cuando se trata de desarrollar videojuegos para ordenadores, también son superados por los Estados Unidos. Son líderes absolutos cuando son ellos los que diseñan tanto el hardware como el software, como por ejemplo Nintendo, Sony Computer Entertainment o Sega (hasta que dejó de desarrollar hardware).

¿Por qué? No estoy seguro, pero quizás sea consecuencia de la forma de ser de los japoneses y de la metodología de desarrollo que se implementa en las empresas japonesas. Por lo general, las empresas japonesas suelen asumir pocos riesgos, toman decisiones sopesando todas las posibles consecuencias y no pasan a ejecutar cambios hasta que no están seguros del todo. Es una filosofía excelente cuando se trata de manufacturar hardware en el que el desarrollo de cada producto puede prologarse varios años y en el que con cada versión del producto se van reutilizando partes de los anteriores. Por ejemplo, dentro de las televisiones actuales hay chips que son fruto de la evolución de una idea que lleva gestándose y evolucionando dentro de la empresa desde hace décadas. La televisión como producto va mejorando poco a poco y sin prisas. Esta metodología de mejora continua es conocida como *kaizen* (ver capítulo 5) y una de las empresas que mejor la aplican es Toyota, cuyo sistema de producción es analizado por empresarios de todo el mundo.

Por el contrario, en la industria del software hay que ser más ágiles afrontando el cambio. Es una industria que cambia en cuestión de meses, especialmente desde la irrupción de Internet. Las empresas estadounidenses, europeas y también últimamente israelitas son mucho más hábiles afrontando el cambio, desarrollando software

Más información sobre el libro en <http://www.kirainet.com/ungeekenjapon/>

"Japón llegó a producir más del 50% de los videojuegos que se comerciaban en el mundo en los años 90"



<< Videojuegos en formato cartucho.

nuevo conforme van cambiando las tendencias. ¿Conocéis alguna gran empresa de software japonesa exceptuando videojuegos? ¿Conocéis alguna gran empresa de Internet japonesa?

¿Qué tiene de especial el desarrollo de videojuegos para que aun siendo software se adapte a la forma de operar de las empresas japonesas? La programación de videojuegos es bastante compatible con la mentalidad japonesa. Para desarrollar juegos es necesario un *engine*, cuyo desarrollo se puede prolongar durante muchos años y ser utilizado como base para crear decenas de videojuegos. Una empresa de desarrollo de videojuegos sin un *engine* con el que trabajar es como un fotógrafo sin cámara de fotos. El *engine* es la herramienta fundamental con la que crear nuevos juegos, al igual que la cámara es la herramienta del fotógrafo para crear arte. Cuanto mejor es la cámara de fotos mayor es la calidad máxima teórica de las fotos que podrá tomar el artista. Cuanto mejor es el *engine* mayor es la calidad máxima teórica de los videojuegos creados con él.

Cada empresa de videojuegos, para mejorar su *engine* o sus *engines* puede aplicar sin problemas "revisión continua" (*kaizen*) e ir mejorando la herramienta con la que poder construir sus juegos. Por ejemplo, Nintendo tiene mucha ventaja respecto a su competencia al ser una de las empresas que más tiempo llevan en la industria,



<< Interior de una tienda Pokémon en Minato Mirai en Yokohama.



ya que tiene herramientas internas de desarrollo y *engines* cuyos cimientos se vienen asentando desde hace más de 20 años. Es difícil que una nueva empresa europea pueda competir a su nivel.

Otro ejemplo es Square-Enix, cuyos *engines* para crear juegos del género RPG también llevan más de 20 años de desarrollo y son sin ninguna duda los mejores de la industria. En Square-Enix para crear un nuevo juego, realmente la tarea principal no es crear nuevo software, no es una labor de programadores e ingenieros. Crear videojuegos es cada vez más una labor de artistas, algunos lo llaman ya "el octavo arte". Directores de cine y directores de fotografía trabajan a tiempo parcial creando juegos, músicos que antes creaban bandas sonoras para películas ahora lo hacen para juegos y lo más importante, miles de dibujantes que en otros tiempos se habrían dedicado a dibujar manga, hoy en día hacen videojuegos. Incluso Akira Toriyama, el creador de *Dragon Ball*, durante los últimos años su trabajo principal es el diseño de los personajes de los juegos de la franquicia *Dragon Quest* de Square-Enix.

Resumiendo, para ser buenos creando videojuegos es importante tener unos buenos cimientos, un buen *engine*, una pieza de software cuya programación es responsabilidad de ingenieros pero cuyo desarrollo es bastante estable y modelable en comparación con otras áreas de la industria del software como por ejemplo la web. Una vez tienes un *engine* sobre el que construir juegos, lo realmente importante a la hora de crear un buen juego es escribir un buen guión, planear, diseñar y orquestar todos los demás elementos artísticos que en conjunto harán que el jugador viva una experiencia única. Conseguir coordinar todos estos elementos con maestría no es fácil,

pero Japón tiene a algunos de los mejores artistas capaces de hacerlo, entre otros muchos Hideo Kojima, el Steven Spielberg de los videojuegos, y Shigeru Miyamoto, el Alfred Hitchcock de los videojuegos, de ellos hablaré en profundidad más adelante en este capítulo.

Otra de las ventajas que tiene Japón a la hora de crear nuevas franquicias de videojuegos es su poderío en la industria de la animación con la que se pueden encontrar muchas sinergias. Hay muchos videojuegos creados a partir de una serie de anime o a partir de un manga, a la vez muchos mangas y animes surgen después del éxito de un videojuego. Es un camino más seguro, más sencillo, menos laborioso y con menos riesgo que pensar un juego totalmente desde cero. Los personajes ya están diseñados, parte de la música y de la línea argumental del anime se puede reutilizar y además si el anime ha tenido éxito, una parte de las ventas del videojuego están aseguradas a priori reduciendo el riesgo de fracaso al que son tan reacios los japoneses.

En este capítulo veremos más en profundidad cómo nació la industria del videojuego en Japón, cómo se crearon algunas de las franquicias más conocidas del mundillo, los logros de algunas de las personas claves y, en general, cómo conviven con los videojuegos los japoneses. Cuando llegué a Japón, me consideraba bastante bueno jugando después de años de entrenamiento durante mi vida estudiantil, pero dejé de pensarlo cuando una mujer japonesa de 56 años, profesora en una guardería, me ganó diez veces seguidas al *Street Fighter*. Todas mis ideas preconcebidas se vinieron abajo, los juegos aquí no son algo exclusivo de niños y adolescentes, empecé a ver a toda la sociedad japonesa como *jugones* de primera.

NINTENDO

Nintendo fue fundada en 1889 por Fusajiro Yamauchi. Comenzó haciendo algo muy diferente a videojuegos, se dedicaban a diseñar, manufacturar y vender cartas *hanafuda*. Las cartas *hanafuda* tuvieron cierto éxito desde el principio y Fusajiro Yamauchi contrató a más gente para producirlas en masa. Durante más de 50 años Nintendo fue creciendo poco a poco dedicándose exclusivamente a la producción de cartas.

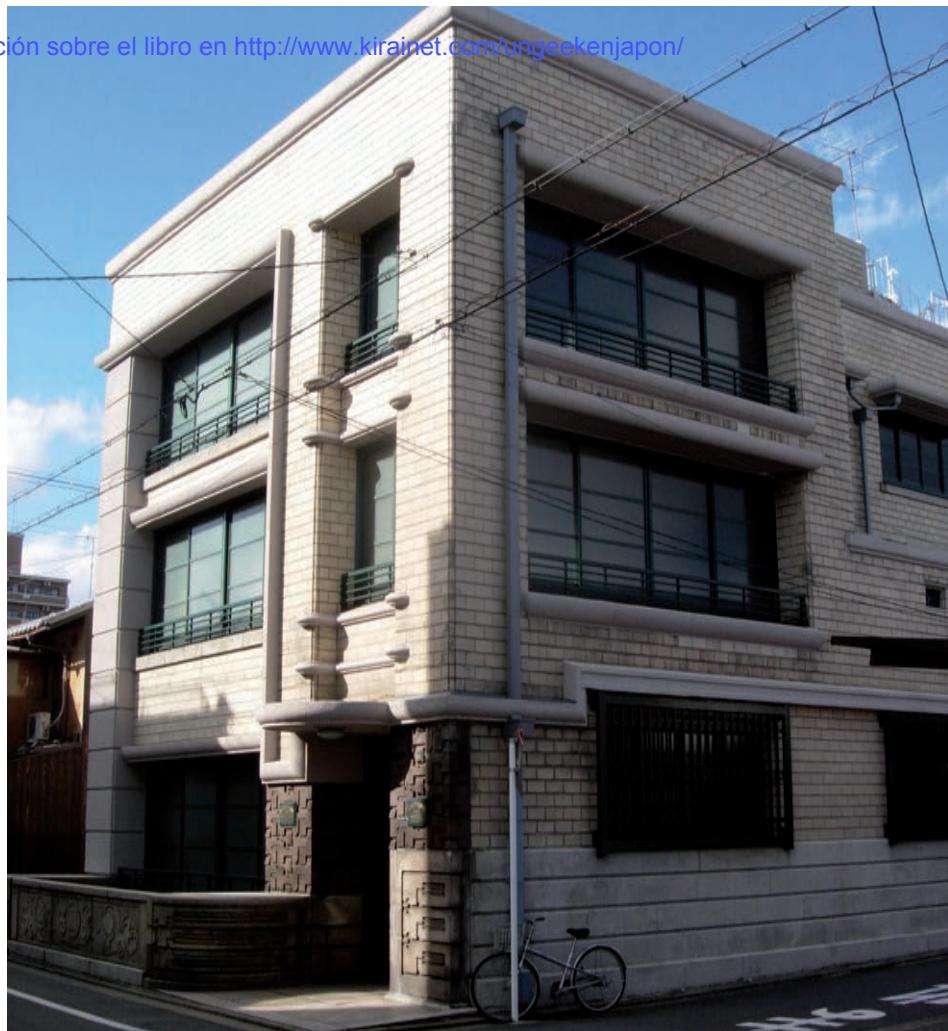
HANAFUDA

Hanafuda (花札) significa literalmente "cartas de flores", con ellas se puede jugar a una serie de juegos de cartas originarios de Japón. En el siglo XVI, cuando Japón todavía estaba abierto a influencia extranjera, los portugueses trajeron barajas de cartas occidentales. Pero con el comienzo de la Era Edo las barajas de cartas extranjeras fueron prohibidas. Aun estando prohibidas, las cartas eran ya tan populares que la gente empezó a crear otros juegos de cartas y nuevas barajas, algunas de hasta 100 cartas. De entre todas esas nuevas barajas la que más éxito tuvo fue la *hanafuda* con 48 cartas, igual que casi todas las barajas occidentales, pero lo curioso es que no tienen numeración. Es una baraja muy visual donde cada carta tiene un dibujo de una flor o árbol.

Al igual que con una baraja española, con una baraja *hanafuda* se puede jugar a multitud de juegos. Nintendo, además de simplemente fabricar las cartas *hanafuda*, también creó muchos juegos basados en la baraja que han tenido bastante éxito. Hoy en día se sigue jugando con *hanafuda* en Corea del Sur, Hawái y Japón.

GUNPEI YOKOI

Después de la guerra, fueron tiempos difíciles para Nintendo, las ventas de cartas *ha-*



<< Nintendo comenzó en este pequeño edificio de Kioto produciendo barajas de cartas.

nafuda dejaron de funcionar tan bien como lo habían hecho hasta el momento. La junta directiva decidió intentar expandir su negocio intentando entrar en otros sectores. Crearon una empresa filial que se dedicó al negocio de los taxis e incluso construyeron varios *love hotels* (Hoteles del amor). Pero aun así la empresa no logró levantar cabeza hasta que Gunpei Yokoi empezó a trabajar en Nintendo.

Gunpei Yokoi es posiblemente una de las personas más queridas por los fans de Nintendo. Estudió ingeniería electrónica y en

1965, después de graduarse, empezó a trabajar como ingeniero de mantenimiento en una de las fábricas de *hanafuda* de Nintendo. Durante sus primeros años en Nintendo parece ser que tenía bastante tiempo libre, pero ese tiempo no fue en vano.

En 1970, Hiroshi Yamauchi, el presidente de Nintendo, visitó la fábrica donde trabajaba Gunpei. Este le enseñó orgulloso al presidente algunos de los juguetes que había creado durante sus ratos libres. Al presidente le llamó mucho la atención una mano mecánica, le gustó tanto que ordenó a Gunpei dejar su

Más información sobre el libro en <http://www.kirainet.com/ungeekenjapon/>



<< Nintendo comenzó su negocio dedicándose a la producción de barajas de cartas.



<< Baraja hanafuda actual (Copyright Nintendo). Nintendo sigue fabricando barajas de hanafuda utilizando personajes de sus videojuegos de más éxito.

trabajo en mantenimiento para que pudiera desarrollar el concepto de la mano mecánica hasta convertirlo en un producto comercial. Gunpei se puso manos a la obra y unos meses más tarde Nintendo lanzó al mercado la "Ultra Mano". Vendió más de un millón de unidades en la temporada de navidades, todo un éxito. Gunpei siguió ideando juguetes, creó la "Ultra Máquina" que era como la "Ultra Mano" pero lanzaba pelotas de béisbol, también creó el "Love Tester" que era un aparato electrónico que medía la compatibilidad de una pareja. Gracias a Gunpei, durante los años 70, Nintendo pasó a ser una empresa con éxito en el mercado de los juguetes además de en el mercado de las barajas de cartas.

Cuenta la leyenda, que a finales de los 70, Gunpei viajaba en el tren bala y a su lado iba sentado un *salaryman* con cara de aburrido que jugueteaba con números usando una calculadora de Sharp con pantalla LCD. A Gunpei se le ocurrió que en Nintendo podrían utilizar tecnología usada en calculadoras para crear videojuegos. La idea era utilizar tecnología asentada, barata y fácil de conseguir, pero en vez de fabricar aburridas calculadoras venderían maquinitas de videojuegos portátiles. Y así fue como nacieron las famosas Game & Watch que triunfaron en

los años 80 vendiendo millones de unidades. Las máquinas Game & Watch introdujeron muchas nuevas ideas que se siguen utilizando después de más de 20 años. Por ejemplo, el "d-pad" o "cruceta" de cuatro direcciones para controlar el movimiento de los personajes dentro de un juego o la doble pantalla que se sigue utilizando en las actuales Nintendo 3DS.

La versión de Game & Watch más popular fue *Donkey Kong*. El encargado de diseñar el software del *Donkey Kong* fue el joven Shigeru Miyamoto bajo la supervisión de Gunpei Yokoi. Más tarde Shigeru Miyamoto se convertiría también en una pieza clave de Nintendo, creando franquicias como Mario o Zelda. Muchos os preguntaréis por qué el juego "*Donkey Kong*" (El burro Kong) se llama así cuando el protagonista es un mono. Resulta que cuando Shigeru Miyamoto y Gunpei Yokoi hablaron por teléfono con Nintendo América les entendieron mal. Shigeru y Gunpei dijeron que el nombre del juego era "*Monkey Kong*" (El mono Kong), ipero en Estados Unidos entendieron "*Donkey Kong*"! Al poco tiempo se dieron cuenta del malentendido, pero parece que en Estados Unidos les gustaba más *Donkey Kong* porque tenía más gancho y así se quedó.

Gunpei Yokoi fue también el creador y diseñador principal de la Game Boy, la video consola con más éxito de la historia hasta ahora. También participó en el desarrollo de la NES y fue el productor líder de las franquicias *Fire Emblem*, *Super Mario Land* y *Metroid*, entre otras muchas.

Entre tanto éxito también hubo un fracaso muy sonado, la Virtual Boy, cuyo mayor responsable fue Gunpei Yokoi. La idea original, la dirección del proyecto y los primeros juegos para el dispositivo fueron todos su responsabilidad. Fue la primera video-consola portátil 3D de la historia, quizás se adelantó a su tiempo y no llegó a tener el éxito esperado.

Tensiones dentro de la empresa después del fracaso de Virtual Boy hicieron que Yokoi abandonara Nintendo en 1996, poco después del lanzamiento de la Game Boy Pocket, también diseñada por él. Pero Yokoi no se desanimó lo más mínimo, su pasión por crear hardware para jugar a videojuegos cada vez mejores le llevó a crear su propia empresa llamada Koto. Después de un acuerdo de desarrollo conjunto con Bandai, Yokoi y su nuevo equipo empezaron a desarrollar una nueva videoconsola portátil que se llamaría WonderSwan. Desafortu-



<< La primera Game Boy diseñada por Gunpei Yokoi.



<< El Donkey Kong fue uno de los primeros éxitos de Nintendo.

nadamente, Yokoi nunca pudo ver la WonderSwan terminada, ya que murió en un accidente de tráfico en 1997 a los 56 años. La WonderSwan se comercializó en Japón a partir de 1999 y obtuvo un éxito moderado, sigue siendo una videoconsola de culto entre los más jugones.

SHIGERU MIYAMOTO

Mi querida madre seguro que sabe que Walt Disney creó a Mickey Mouse, pero seguro que no sabe que Shigeru Miyamoto creó a Mario. En Estados Unidos muchas veces los individuos destacan por encima, o al mismo nivel que las empresas, Microsoft: Bill Gates, Apple: Steve Jobs, Oracle: Larry Ellison. Estas personas destacadas sirven como imagen de marca en compañías estadounidenses. En Japón los individuos por lo general prefieren mantenerse en el anonimato, ¿nombre del presidente de Toshiba?, ¿nombre del presidente de Sharp?, ¿nombre del presidente de Sony?, ¿nombre del presidente de Nintendo? Los japoneses intentan no destacar, prefieren dejar que el protagonismo y mérito se lo lleve la empresa.

Hiroshi Yamauchi, el hombre más rico de Japón, presidente de Nintendo hasta el año 2002 y Shigeru Miyamoto, el responsable de la mayoría de los grandes juegos

creados por Nintendo, son dos de las personas clave que han llevado a Nintendo a lo que es hoy en día. Aun así son totalmente desconocidos fuera del mundillo de los videojuegos. Lo que sí que son reconocibles por todo el mundo son las franquicias y personajes que han creado, según una encuesta hecha a niños de más de 100 países diferentes, iMario es más conocido que Mickey Mouse!

En palabras del Shigeru Miyamoto:

“Lo que es importante es que la gente con la que trabajo también sea reconocida y que sea la marca Nintendo la que vaya hacia adelante y siga siendo fuerte y popular. Si hay gente que cree que la marca Nintendo está al mismo nivel que la marca Disney, es algo muy halagador y me hace feliz oírlo” (*Copyright New York Times, extracto de una entrevista*)

Shigeru Miyamoto empezó a trabajar en Nintendo a las órdenes de Gunpei Yokoi. Una de sus primeras tareas fue diseñar carcassas



<< Según una encuesta realizada en todo el mundo Mario es más conocido que Mickey Mouse.



<< Virtual Boy fue uno de los fracasos más sonados de Nintendo a finales de los 90.



<< Un ratón de ordenador con forma de Mario pixelado.

-190-

para las primeras videoconsolas de Nintendo pero pronto fue demostrando su ingenio y originalidad creando algunos de los videojuegos y personajes más reconocibles de la industria. Ha trabajado directamente en la producción de más de 70 videojuegos: Mario Karts, Zeldas, Super Marios entre otros muchos. Aun estando cerca de cumplir 60 años y ser uno de los hombres más ricos de Japón, ahora mismo es el responsable de supervisar el trabajo de más de 400 personas, dicen que incluso se interesa por el trabajo de empleados temporales. Es un trabajador más dentro de la empresa, vive en Kioto con su mujer y sus dos hijos y va en bicicleta a trabajar. Nada especial a simple vista, si no fuera porque cuando llega a casa se encuentra a sus hijos jugando a videojuegos que ha creado él, que ha creado Nintendo.

Miyamoto puede que sea el responsable del consumo de más billones de horas de tiempo de ocio humano que ningún otra persona en el mundo. En una encuesta en Time 100 se le votó como la persona más influyente del mundo. Hay muy pocas personas en la industria del videojuego que hayan conseguido mantenerse a un alto nivel durante mucho tiempo.



<< Presentación de la Nintendo Wii en el 2006.

FILOSOFÍA Y FUTURO DE NINTENDO

El legado más importante que dejó Gunpei Yokoi en Nintendo, mucho más aún que sus éxitos como la Game Boy o Super Mario Land, fue su filosofía a la hora de desarrollar nuevos productos. No hace falta usar la tecnología más nueva y cara, de hecho, utilizar algo demasiado nuevo puede convertirse en un obstáculo a la hora de crear un buen producto ya que desconocen los problemas de esta nueva tecnología. Es mejor utilizar tecnologías probadas.

Pero además de utilizar una tecnología ya asentada y barata es necesario pensar de forma diferente, es necesario encontrar una nueva forma revolucionaria de utilizar esa tecnología. Muchas veces la industria se empecina en utilizar una tecnología solo de una manera, pero en realidad las posibilidades son infinitas, el límite está en la

imaginación de los inventores. En palabras de Yokoi: "Pensamiento lateral basándose en tecnologías maduras" (枯れた技術の水平思考), este es uno de los pilares fundamentales que ha guiado a Nintendo a donde está ahora. Por ejemplo, la Nintendo Wii es tecnológicamente la videoconsola menos avanzada del mercado pero la forma revolucionaria de utilizar esa tecnología es lo que la ha llevado al trono de la séptima generación.

Nintendo es la productora de videojuegos más vieja del mundo, ha logrado sobrevivir a todos los cambios de tendencias en el mercado hasta ahora. Ha vendido 520 millones de videoconsolas y más de 3.350 millones de videojuegos desde sus comienzos hasta el 2010. Para hacerse una idea de la inmensidad de estos números, toca a casi un videojuego de Nintendo por cada dos habitantes del planeta Tierra.



<< Taito fue absorbida por Square Enix en el 2005.

SQUARE ENIX

Square Enix es la mayor empresa del mundo especializada en producción de juegos de rol. Se formó en el 2003 cuando Enix compró Square, ambas habían sido empresas rivales durante décadas pero al final terminaron uniéndose amistosamente. Square dominaba el panorama mundial con la saga *Final Fantasy* y Enix lideraba el mercado local de juegos RPG con la saga *Dragon Quest*.

Square-Enix explota mucho sus franquicias e ideas creando auténticos mundos de fantasía no solo dentro de videojuegos sino explotando otros medios como el manga o el cine. Un ejemplo reciente es *Fullmetal Alchemist* donde empezaron con el manga, vieron que el manga tenía éxito y procedieron a adaptar el manga a una serie de anime. La serie de anime también funcionó y a partir de ahí produjeron varios videojuegos e incluso novelas y una película. Prueban ideas en un soporte y si funcionan las van explotando usando todos los medios de que disponen.

En 2005 Square Enix compró Taito, otra de las empresas míticas en el mundo de los videojuegos creadora de leyendas como *Space Invaders*,

"Square Enix es conocida en el extranjero por la saga Final Fantasy. En Japón la franquicia Dragon Quest es tan o más querida que Final Fantasy."



<< Space Invaders creado por Taito en 1978, fue uno de los primeros videojuegos en ser conocidos por todo el mundo.

Bust a Move, *Lufia* o *Bubble Bobble*. Desde entonces Square Enix es una de las mayores productoras de videojuegos del mundo y seguirán satisfaciendo a sus fans con más y más entregas de *Final Fantasy* y *Dragon Quest*.



-192-

<< Taito, ahora propiedad de Square Enix, tiene multitud de centros recreativos en ciudades japonesas.

HIRONOBU SAKAGUCHI

Hironobu Sakaguchi fue el creador del primer *Final Fantasy* y de la gran mayoría de sus secuelas. Square se convirtió en una gran empresa gracias en gran parte a *Final Fantasy* y Hironobu Sakaguchi pasó rápidamente de ser un mero empleado a presidente de Square en Estados Unidos. En el 2004 decidió dejar Square-Enix, donde había trabajado prácticamente toda su vida para fundar y dirigir su propio estudio de desarrollo de videojuegos en el que sigue creando RPGs para todo tipo de plataformas, desde XBOX hasta iPhone.

NOBUO UEMATSU

Nobuo Uematsu es uno de los compositores de música para videojuegos más reconocidos en la industria. Empezó a trabajar en Square casi al mismo tiempo que Hironobu Sakaguchi y uno de sus primeros trabajos fue la música del primer *Final Fantasy*. La música del *Final Fantasy* gustó tanto que a partir de entonces ha sido el responsable de la música de todas las secuelas y en general de casi todos los juegos de Square y posteriormente de Square-Enix. Su música, bastante orquestal, ha sido utilizada en conciertos por todo el mundo, desde la filarmónica de Tokio hasta la de Berlín. Hace tres años también dejó Square-Enix, ahora tiene su propio estudio de producción en el que sigue componiendo música para juegos de Square-Enix y también para juegos del estudio independiente de su compañero de toda la vida Hironobu Sakaguchi.

ALL YOUR BASE ARE BELONG TO US

"All your base are belong to us" (Toda tu base es pertenecida a nosotros) es un meme conocido por casi todos los jugones del mundo. Es un ejemplo de japanglish, traducción del japonés al inglés hecha por algún japonés sin tener realmente conocimiento del inglés.

La versión en inglés del juego de naves *Zero Wing*, publicado por Taito (ahora pertenece a Square Enix) en 1989, estaba muy mal traducido. Uno de los fallos de traducción más famosos fue "All your base belong to us" (Toda tu base es pertenecida a nosotros), frase que por alguna razón se ha convertido en una moda friki. La frase ha sido utilizada tal cual por DJs de todo el mundo, en otros videojuegos, en mangas, en páginas web e incluso en varias películas.



<< All your base belong to us" es un fallo de traducción japonés que se ha convertido en uno de los memes frikis más famosos de la historia de los videojuegos.

Más información sobre el libro en <http://www.kirainet.com/ungeekenjapon/>



<<Aunque ya no es tan poderosa como antes, la presencia de Sega en eventos como el Tokio Game Show sigue siendo importante.

SEGA

Sega, fundada por estadounidenses en 1951 en Tokio, empezó haciendo máquinas tragaperras y fotomatones. El negocio funcionó bastante bien y la empresa fue creciendo, sobre todo en Estados Unidos. Pero a finales de los años 70 y principios de los años 80 empezaron a tener problemas financieros.

Sega decidió centrarse en el mercado de los videojuegos, donde tenía algo de experiencia diseñando máquinas recreativas y desarrolló su primera videoconsola, la SG-1000. Les sirvió para ir levantando cabeza pero tuvieron que enfrentarse a la competencia terrible de Nintendo, que en 1985 controlaba más del 90% del mercado de los videojuegos en Japón.

No fue hasta 1989, cuando Sega se convirtió en una verdadera amenaza para Nintendo. Ese año, Sega lanzó la Sega Megadrive, una consola de 16-Bits a prácticamente el mismo precio que la NES de 8-bits de Nintendo. A finales de 1989, Sega se convirtió en la segunda empresa de videojuegos más grande del mundo.

Sega es la responsable de haber creado algunos clásicos que han pasado a la historia de los videojuegos por lo revolucionarios que fueron en su momento y lo mucho que fueron imitados por sus competidores: *Virtua Fighter*, *Shenmue*, *House of the Dead* y *Phantasy Star*. La última videoconsola de Sega fue la Dreamcast. Sega no pudo seguir en el difícil mundo

de la fabricación de videoconsolas donde la competencia era cada vez más feroz a finales de los años 90 y principios de siglo. Sega continua desarrollando hardware para máquinas recreativas pero centra su negocio en desarrollar y distribuir videojuegos para terceros. Una serie de fusiones y adquisiciones con otras empresas japonesas (la mayoría de juguetes) durante los últimos años han hecho que ahora la empresa se llame Sega Sammy Holdings.

YUJI NAKA

Yuki Naka es una de las figuras claves en el éxito de Sega. Fue el programador principal del primer Sonic y después pasó a ser el diseñador principal y jefe del equipo de desarrollo de todas las secuelas de Sonic.

Todos conocemos al puercoespín Sonic, la mascota oficial de SEGA. Lo que no es tan conocido es que antes de Sonic, hasta el 1991, la mascota era Alex Kidd. Sonic fue creado para poder competir con Mario de Nintendo, era necesario tener una mascota capaz de protagonizar juegos que vendieran millones de copias, y lo consiguieron.

Durante el desarrollo del primer Sonic Yuji Naka se centró en la programación del juego y su compañero Naoto Oshima fue el responsable de diseñar a Sonic y animarlo. Además de estar involucrado en prácticamente todas las

versiones de Sonic también ha sido el productor de juegos como *Virtua Striker 3* y *Phantasy Star Online*.

YU SUZUKI

Antes de empezar en el mundo de los videojuegos Yu Suzuki intentó estudiar para ser dentista pero no le fue bien. También lo intentó en el mundo de la música tocando la guitarra, tampoco tuvo "suerte" para ganarse la vida con la guitarra, pero aún sigue tocando con un pequeño grupo local.

Finalmente decidió estudiar ingeniería informática en la universidad de Okayama y se graduó con honores. Nada más terminar sus estudios, en 1983, empezó a trabajar en Sega como ayudante programando juegos para máquinas recreativas de Sega y posteriormente para la SG-1000.

Es el creador de algunos de los juegos arcade más populares de Sega como *Out Run*, *Virtua Fighter* o *Virtua Cop*. *Virtua Fighter* fue el primer juego de lucha en 3D de la historia de los videojuegos. Su obra maestra más querida por sus fans es *Shenmue*, considerado como uno de los mejores juegos de la historia cuando fue publicado para Dreamcast en 1999. *Shenmue* fue innovador por su forma de dar libertad al jugador y la forma de interactuar con el entorno, está considerado como el primer juego de su género.



<< Lobby de las oficinas de Sony Computer Entertainment.

SONY COMPUTER ENTERTAINMENT

Uno de los primeros prototipos de la Sony Playstation fue desarrollado en colaboración con Nintendo en 1991, funcionaba con cartuchos de Super Nintendo y también con CD-ROM. La idea era ser compatibles con Nintendo, los líderes del momento, y a la vez introducir en el mercado juegos con más contenidos multimedia basados en CD. Pero Nintendo, sin previo aviso, decidió romper el trato con Sony en el último momento abandonando toda relación con ellos.

Dice la leyenda que después de romperse la colaboración con Nintendo hubo mucho debate dentro de Sony, la mayoría de los ejecutivos votaron por dejar la industria de los videojuegos y centrarse en otras cosas. Pero Ken Kutaragi, el que se convertiría poco después en el padre de la Sony Playstation que todos conocemos, convenció a Norio Ohga, el presidente de Sony, de que no se podían quedar cruzados de brazos después de haber sido humillados por Nintendo. Norio Ohga también estaba bastante cabreado por lo sucedido con

Nintendo y finalmente decidieron invertir todos los recursos posibles en entrar y revolucionar el mundo del entretenimiento en solitario. Una decisión que cambiaría para siempre el rumbo de la empresa. Para conseguirlo, fundaron en 1993 una nueva filial, Sony Computer Entertainment, que se encargaría de todas las operaciones relacionadas con la línea de negocios de los videojuegos dentro de Sony. Poco después, en 1994, la Sony Playstation salió a la venta.

La Playstation arrasó durante la segunda mitad de la década, convirtiéndose en la primera videconsola de la historia en llegar a los 100 millones de unidades vendidas, cambiando totalmente el panorama en la industria de los videojuegos. Y su sucesora, la Playstation 2, en el 2011 ha llegado a ser la videconsola que más unidades ha vendido en la historia.

Sony Computer Entertainment se convirtió en poco tiempo en una multinacional con sedes en varios continentes y creando, a través de sus estudios de desarrollo, al-

gunas franquicias de videojuegos de éxito global como por ejemplo *Gran Turismo* o *Little Big Planet*.

Sony es una corporación que en la actualidad, está afrontando muchos problemas para competir globalmente, la multinacional se mantiene a flote en parte gracias al éxito de la Playstation y sus sucesoras. "Playstation" es la marca de Sony más conocida globalmente, por encima de "Walkman", "Vaio" o "Bravia".

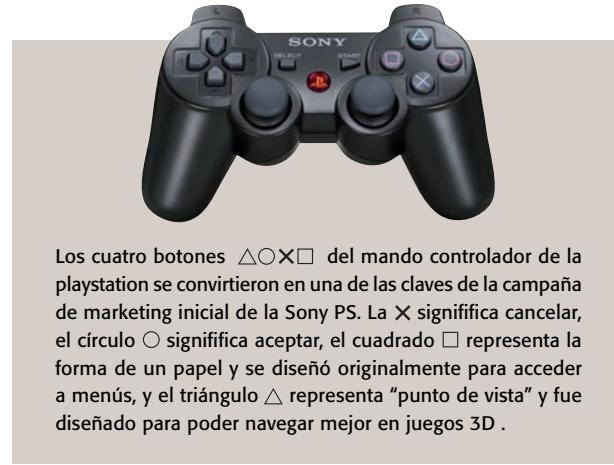
KEN KUTARAGI

De niño le gustaba desmontar juguetes y ver cómo funcionaban por dentro en vez de jugar con ellos. Su curiosidad innata le llevó a estudiar ingeniería electrónica en una universidad de Tokio y nada más terminar entró a trabajar como ingeniero en Sony. Durante los años 70 se dedicó a experimentar en diseño de procesadores y le gustaba mucho montar aparatos con pantallas LCDs.

Además de ser un ingeniero excelente, Ken Kutaragi tiene reputación de ser bas-



<< Pocos saben que Kutaragi, considerado como el padre de la Playstation, fue también el creador del procesador de sonido de la Super Nintendo.



Los cuatro botones $\Delta \circ \times \square$ del mando controlador de la Playstation se convirtieron en una de las claves de la campaña de marketing inicial de la Sony PS. La \times significa cancelar, el círculo \circ significa aceptar, el cuadrado \square representa la forma de un papel y se diseñó originalmente para acceder a menús, y el triángulo Δ representa "punto de vista" y fue diseñado para poder navegar mejor en juegos 3D .



<< Uno de los primeros prototipos de la Playstation incorporaba una unidad lectora de cartuchos compatible con la Super Nintendo.

Más información sobre el libro en <http://www.kirainet.com/ungeekenjapon/>

tante ambicioso, de tener mucho carácter, de creer en sus ideas y llevarlas acabo aunque la empresa no esté de acuerdo con ellas, de querer estar siempre en la punta de la lanza en cuanto a tecnología se refiere.

En los años 80, Ken Kutaragi vio cómo su hija disfrutaba jugando con una videoconsola de Nintendo todos los días. Kutaragi pensó que los videojuegos eran el futuro de la industria de la electrónica de consumo, algo que por aquel entonces todavía no estaba muy claro. Ken Kutaragi fue a hablar con Nintendo directamente, sin pedir permiso a ninguno de sus superiores en Sony. A los pocos meses logró cerrar un acuerdo con Nintendo por el cual Sony desarrollaría el procesador de sonido de la próxima Super Nintendo. Kutaragi trabajó a escondidas durante meses y el resultado fue el procesador de sonido SPC700, utilizado por la Super Nintendo y considerado en aquel momento como el mejor procesador de sonido en el mundo de las videoconsolas. Al final, evidentemente, los jefes de Kutaragi se enteraron de que había estado trabajando a escondidas y de que había desarrollado un chip para Nintendo y estuvieron a punto de echarle de la empresa. Se solventó el problema gracias al rescate de uno de sus jefes y gran amigo Norio Ohga, el cual llegaría a ser presidente de Sony en 1988 y estuvo en el puesto hasta 1999.

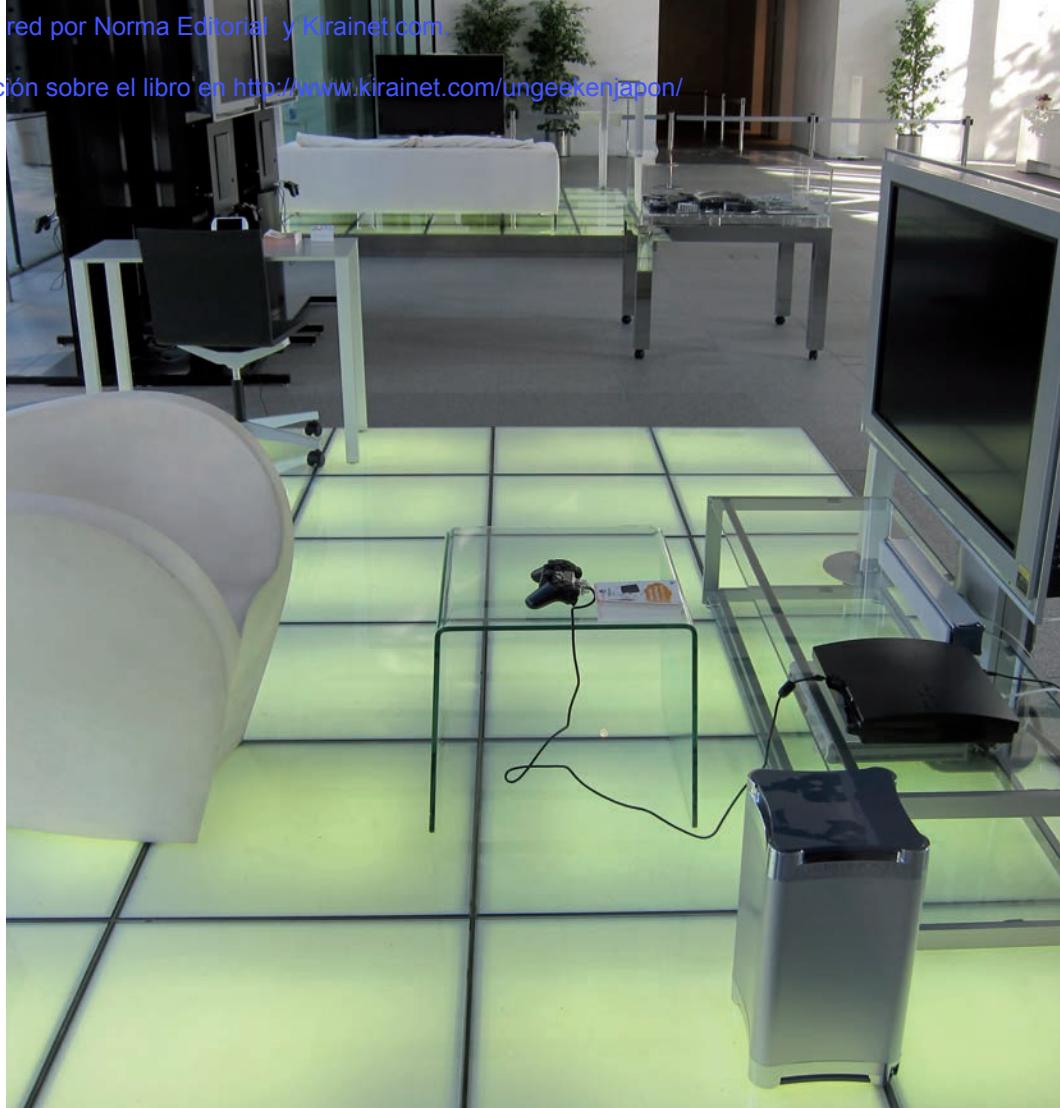
Con el conocimiento adquirido gracias a su trabajo con Nintendo, esta vez sin colaboración

-196-

"Kutaragi, ingeniero de Sony, trabajó a escondidas durante meses para crear el procesador de sonido que utilizaría la Super Nintendo"

de la empresa. Se solventó el problema gracias al rescate de uno de sus jefes y gran amigo Norio Ohga, el cual llegaría a ser presidente de Sony en 1988 y estuvo en el puesto hasta 1999.

Con el conocimiento adquirido gracias a su trabajo con Nintendo, esta vez sin colabo-



<< Lobby de las oficinas de Sony Computer Entertainment.

rar con ellos, decidió utilizar los recursos de Sony para crear una videoconsola, la Playstation. El éxito de la videoconsola llevó a los ejecutivos de Sony a reconsiderar la rebeldía de Kutaragi en el pasado y le asignaron el puesto de presidente de Sony Computer Entertainment y con el tiempo el de vicepresidente de Sony Corporation trabajando codo con codo con Norio Ohga, su amigo íntimo y presidente de Sony. Corrieron buenos tiempos para Kutaragi durante algo más de una década hasta que

las ventas de la Playstation 3 no llegaron a ser tan buenas como se esperaba. Su reputación en la empresa cayó en picado y decidió marcharse e intentar volver a empezar desde cero, aunque con algo de ayuda de Sony. Así es como nació Cellius, empresa presidida por Kutaragi y fundada con la mayoría de capital aportado por Sony y algo por Bandai-Namco. Por ahora apenas trabajan 16 ingenieros en el bajo de un humilde edificio en las afueras del barrio tokiota de Shibuya.



KONAMI

Kagemasa Kouzuki fundó Konami como un pequeño servicio de alquiler y reparación de gramolas en Osaka en 1969. El negocio funcionó y empezaron a crear sus propias gramolas y también máquinas tragaperras. Con la experiencia ganada, en 1981 publicaron sus primeras máquinas recreativas con juegos originales desarrollados también por ellos. Los clásicos Frogger y Super Cobra están entre esos primeros juegos de Konami publicados en 1981.

Durante los años 80 Konami se convirtió en una multinacional y empezó a desarrollar videojuegos para todo tipo de plataformas. Kagemasa Kouzuki no solo fundó la empresa sino que llevó a Konami a ser uno de los desarrolladores y distribuidores de juegos más grandes del mundo y sigue siendo el presidente de la empresa.

El negocio principal de Konami son los videojuegos, son los creadores de clásicos como *Castlevania*, *Contra*, *Dance Dance*

Revolution o *Nemesis* entre otros. Pero además de videojuegos siguen haciendo máquinas tragaperras, máquinas de *pachinko* (Ver capítulo 4 página 59) y se han aventurado en otros negocios como por ejemplo la producción de películas *tokusatsu* (ver capítulo 11 página 175) o los gimnasios. Sí, Konami tiene una cadena de gimnasios, aunque solo operan a nivel local y la mayoría de ellos están en Tokio.

Con la adquisición de Hudson Soft, otra gran distribuidora de juegos japonesa en el 2001, Konami se convirtió en una de las diez distribuidoras-desarrolladoras de juegos más grandes del mundo. Hudson Soft es conocida por la creación en colaboración con NEC de la videoconsola TurboGrafx y por tener en su plantilla a un héroe de todo fan de los videojuegos que se precie: Takahashi Meijin.

TAKAHASHI MEIJIN

Takahashi Meijin – (高橋名人) es una le-

yenda en el mundo de los videojuegos japoneses. Es el líder espiritual y artístico en la empresa de videojuegos Hudson Soft, empresa en la que lleva trabajando prácticamente desde el principio de su carrera.

Takahashi Meijin es famoso porque es capaz de pulsar un botón del mando de una videoconsola a 16 pulsaciones por segundo! También es famoso porque una versión pixelada de su figura es el protagonista de los juegos de la serie *Adventure Island*.

Su fama como "jugón" llegó a su céntitudo cuando se enfrentó a Mouri Meijin en un programa de televisión que fue emitido en directo por todo el país. Fue un duelo al Star Soldier. Al comienzo del programa salieron imágenes del entrenamiento de ambos, en una de las escenas salió Takahashi Meijin partiendo una sandía con un solo dedo. La batalla fue reñida pero ganó Takahashi Meiji.

Más información sobre el libro en <http://www.kirainet.com/ungeekenjapon/>

KONAMI CODE

A mediados de los años 80, Konami estaba desarrollando un juego llamado *Gradius* para la nueva videoconsola de Nintendo. El programador jefe de *Gradius* añadió un código secreto al juego para facilitar su tarea a la hora de testear. El código secreto consistía en pulsar ←, ←, →, →, ↑, ↑, B, A; al completar la secuencia los programadores del *Gradius* conseguían un montón de ítems y vidas extra que les ayudaba a testear más rápidamente el juego.

La leyenda dice que se les olvidó eliminar el código cuando lanzaron el videojuego al mercado, otros dicen que lo dejaron adrede porque el juego era demasiado difícil. Por alguna razón extraña, el código se hizo tan popular que empezó a ser añadido en muchos otros juegos de Konami, con el tiempo también en juegos de otras empresas y también en páginas web en Internet, iprobad a introducir el código en Facebook!

-198-

HIDEO KOJIMA

Hideo Kojima es uno de los productores de juegos con más éxito del momento. Es muy joven en comparación con algunos de los "dinosaurios" de la industria como por ejemplo Shigeru Miyamoto. De hecho, Hideo Kojima es fan de *Super Mario BROS* y considera a Shigeru Miyamoto como su maestro y una gran inspiración para seguir desarrollando juegos cada vez mejores.

Hideo Kojima empezó su carrera escribiendo cuentos y novelas pero nunca consiguió que nadie le publicara nada, pero no se rindió. Su siguiente paso fue intentar producir y dirigir películas pero tampoco funcionó. Quizás no consiguió llegar a ser escritor de novelas o director de cine, pero lo que aprendió durante esas dos primeras etapas de su vida laboral le sirvió de mucho en su vida posterior como creador

"Hideo Kojima comenzó su carrera escribiendo cuentos y novelas, no funcionó. Lo intentó dirigiendo películas, tampoco funcionó. No se rindió y consiguió triunfar creando los videojuegos de la saga Metal Gear Solid"

de juegos. La historia y guión de los juegos de Kojima suelen estar trabajados hasta el más mínimo detalle, de hecho hay libros y mangas basados en algunos de sus juegos, y la ambientación de sus juegos te hacen sentir como si estuvieras dentro de una película.

Los comienzos no fueron fáciles pero finalmente encontró su lugar cuando empezó a desarrollar juegos en Konami para MSX2. Su primer juego salió a la venta en 1987 y se llamó *Metal Gear*. Después de dos décadas, la serie de videojuegos de *Metal Gear*, con más de 20 secuelas y versiones diferentes se convirtió en una de las mayores fuentes de ingresos de Konami. Hideo Kojima está considerado como uno de los creadores de juegos más innovadores de la historia.

Hideo Kojima llegó a ser vicepresidente de Konami pero dejó su puesto de empleado a tiempo completo en Konami para crear su propio estudio Kojima Productions. Sigue siendo miembro del consejo de Konami y desde Kojima Productions trabajan de la mano de Konami para desarrollar y distribuir videojuegos por todo el mundo.



<< Esa mano de Takahashi es capaz de pulsar un botón del mando de una videoconsola a 16 pulsaciones por segundo



<< Game Center CX es una serie de televisión en la que Shinya Arino juega a videojuegos y hace comentarios mientras lo hace. Ha tenido tanto éxito que incluso se han publicado en DVD las ocho primeras temporadas del programa. En la foto un panel de publicidad en la entrada de una tienda donde venden los DVDs de Game Center CX

CENTRÁNDOSE EN LA COMPETENCIA INTERNACIONAL

Centenares de estudios de desarrollo independientes, escuelas privadas y universidades que preparan a sus alumnos para crear videojuegos y muchos japoneses con muchas ganas forman un ecosistema poderoso. Aun en dificultades por la gran competencia a nivel mundial, la industria del videojuego en Japón sigue boyante y llena de energía.

Durante los últimos años la industria se ha reestructurado. La competencia dentro del país se ha reducido y muchas de las grandes han decidido unir sus fuerzas para competir a nivel internacional. Por ejemplo, Namco, la creadora de *Pac-man* y Bandai se unieron formando "Namco Bandai Holdings", la que es hoy

en día la tercera empresa de videojuegos más grande de Japón. Capcom, la creadora de las franquicias *Street Fighter* y *Resident Evil*, también está intentando cada vez más colaborar lo más cercanamente posible con todas empresas del ecosistema japonés, centrándose en competir en el extranjero.

Cuando Japón controlaba casi todo el mercado mundial la competencia entre las empresas locales era feroz. Ahora, la llegada de empresas como Microsoft o Apple ha hecho que las compañías japonesas colaboren más entre ellas centrándose en hacer frente a su competencia común.



Más información sobre el libro en <http://www.kirainet.com/ungeekenjapon/>

un geek en

Japan

Capítulo 12

Liberado a la red por Norma Editorial y Kirainet.com.

Consigue el libro completo con 272 páginas sobre Japón
en cualquier librería física u online e España.

Más información sobre el libro en www.kirainet.com/ungeekenjapon

