

ARCHIVO FICHINESCU

Naufragios

Juegos condenados y películas de culto

Ignacio Esains

Notas publicadas entre 2020-2022 en Cultura Geek y La Cosa Cine.

Cada nota conserva el texto tal como salió publicada. Se corrigieron únicamente erratas evidentes. Las imágenes se reproducen en una resolución estilizada. La versión original se puede encontrar en la fuente.

Cada semana salen decenas de películas, series y videojuegos. A diferencia de la era pre-streaming, todo se puede consumir de inmediato, al mismo tiempo, en todo el mundo. Un medio especializado tiene que funcionar como un guía en la selva abrumadora de objetos que claman por nuestra atención. O no, o por ahí se puede ignorar el presente para hablar de “fracasos” que quedaron en el pasado: pelis de culto y juegos malditos, que cargan una cruz a veces injusta. Esta colección agrupa dos secciones que escribí para La Cosa Cine y Cultura Geek entre 2020 y 2022, aprovechando el encierro para sugerir que a veces no hay que elegir con la billetera.

IGNACIO ESAINS

ÍNDICE

01	Star Wars 1313 y la muerte de LucasArts CULTURA GEEK (JUNIO DE 2020)	7
02	El Demoledor es un Sly adorable LA COSA CINE (FEBRERO DE 2022)	17
03	Queen the Eye es una Rapsodia Bohemia gamer CULTURA GEEK (SEPTIEMBRE DE 2020)	23
04	Cenizas del Tiempo, la crisis de nervios de Wong Kar-wai LA COSA CINE (AGOSTO DE 2021)	34
05	1666 amsterdam, Ubisoft vs. el creador de Assassin's Creed CULTURA GEEK (SEPTIEMBRE DE 2020)	39
06	Zardoz es un meme antes de los memes LA COSA CINE (DICIEMBRE DE 2021)	52
07	Batman Dark Tomorrow, el peor juego del murciélago CULTURA GEEK (AGOSTO DE 2020)	58
08	El Secreto de la Pirámide es el boceto de Harry Potter LA COSA CINE (JUNIO DE 2021)	68
09	Dragon Age 2 fue el principio del final de BioWare CULTURA GEEK (SEPTIEMBRE DE 2020)	74
10	Ladyhawke es fantasía clásica, bien hecha LA COSA CINE (FEBRERO DE 2021)	85
11	Wii U fue el peor error de Nintendo CULTURA GEEK (JUNIO DE 2020)	91

12	Sega Dreamcast y el final de un sueño CULTURA GEEK (JUNIO DE 2020)	101
13	Xbox One obligó a Microsoft a cambiar CULTURA GEEK (JUNIO DE 2020)	112
14	PlayStation 3 fue el ave Fénix de Sony CULTURA GEEK (JUNIO DE 2020)	122
15	La Furia merece un lugar entre el mejor De Palma LA COSA CINE (ABRIL DE 2022)	131
16	Mortal Kombat 4 y el final de los arcades CULTURA GEEK (AGOSTO DE 2020)	137
17	Una Tumba en la Eternidad, un proto-Doctor Who LA COSA CINE (MARZO DE 2021)	145
18	X-Men Destiny, desastre mutante CULTURA GEEK (JULIO DE 2020)	150
19	Días Extraños es la mejor película de Kathryn Bigelow LA COSA CINE (OCTUBRE DE 2020)	160
20	El primer the Witcher... cancelado en 1997 CULTURA GEEK (JULIO DE 2020)	166
21	Repo Man, el único (modesto) éxito de Alex Cox LA COSA CINE (SEPTIEMBRE DE 2020)	176
22	Tomb Raider the Angel of Darkness y la segunda muerte de Lara Croft CULTURA GEEK (JULIO DE 2020)	182
23	Perfect Blue, esa peli de culto que todos aman LA COSA CINE (NOVIEMBRE DE 2020)	191
24	Warcraft Adventures, el juego que Blizzard canceló CULTURA GEEK (ABRIL DE 2020)	196

25	El Ansia, buen argumento por la supremacía Scottiana de Tony	206
	LA COSA CINE (NOVIEMBRE DE 2020)	
26	Loom de LucasArts fue el primer juego indie	212
	CULTURA GEEK (AGOSTO DE 2020)	
	Obras y personas mencionadas	222
	APÉNDICE	

Star Wars 1313 y la muerte de LucasArts

El juego que iba a revivir a una de las empresas más queridas del gaming terminó sepultado con la compañía. El final del sueño de George Lucas y el peligro de las modas de la industria.

Con sus mundos coloridos, personajes heroicos, batallas de sables láser y poderes casi mágicos, Star Wars es la franquicia de cine que más se parece a un videojuego.

¿Por qué, entonces, es tan difícil hacer un buen juego de Star Wars?

Por cada Knights of the Old Republic, la lista de bodrios es interminable: el juego de pelea Masters of Teräs Käsi, ese del Han Solo bailarín en Kinect y hasta un pésimo clon de Mario Kart llamado Super Bombad Racing.

Pero el mejor juego de Star Wars nunca salió a la venta. De su desarrollo solo sobrevive una demo de seis minutos que aún hoy sigue siendo espectacular.

Y por eso Star Wars: 1313 es, quizás, el juego cancelado más famoso de todos los tiempos.

El último juego de LucasArts fue una víctima de malas decisiones comerciales, de una franquicia transformada, y de la poca visión de ejecutivos que todavía no entienden cómo funciona el mercado del gaming.

Esta es su historia.

El logo clásico de la empresa, que evolucionó a lo largo de los años.

LA EMPRESA: LucasArts

LucasArts: uno de esos nombres que inyectan de alegría el corazón del gamer de treinta y pico. Y también del de cuarenta y pico. O ¿por qué no?, veintipico si jugó las *remakes* de los últimos años. Los juegos de LucasArts trascienden su época, clásicos que se pueden descubrir en cualquier momento.

LucasArts nació como Lucasfilm Games a principios de los años '80, y aunque empezó adaptando producciones del estudio cinematográfico de George Lucas, como Laberinto, pronto ganó una identidad propia gracias a sus aún hoy perfectas aventuras gráficas.

Algunas – como las excelentes adaptaciones de Indiana Jones – estaban basadas en productos de Lucasfilm, y otras eran historias originales como Day of The Tentacle, Full Throttle y la más querida de todas, The Secret of Monkey Island.

Pero a mediados de los '90, el género estaba pasado de moda y George Lucas (que hasta entonces no había interferido mucho con el estudio) empezó a interesarse por el *gaming* como una forma de expandir el universo de Star Wars.

Recordemos que entre 1983 y 1999 no se estrenó una sola película de la franquicia, y aunque los fanáticos continuaban la historia de este universo a través de novelas, cómics y series animadas, se extrañaba la espectacularidad del cine.

Quizás por eso los primeros juegos de Star Wars de LucasArts están entre los mejores de su época.

Una de las muchas versiones animadas del log, en este caso para Star Wars Dark Forces II: Jedi Knight.

Dark Forces llevaba el estilo de Doom a la guerra entre Imperio y Rebelión, una saga que continuó durante años bajo el nombre Jedi Knight. Las batallas espaciales se convirtieron en los simuladores X-

Wing y Tie Fighter, mientras que los limitados pero populares Rebel Assault aprovechaban al máximo las nuevas tecnologías para contar historias originales.

Pero en 1997 Lucas relanzó las películas originales en cine en “ediciones especiales” y empezó a trabajar en las (hoy temidas) precuelas. Star Wars volvió a ser un fenómeno masivo, la maquinaria de publicidad creció, y con ella explotó la demanda de juegos. LucasArts no daba abasto y empezó a tercerizar nuevos proyectos a estudios más pequeños.

En la era de PlayStation 1 y 2, Star Wars se convirtió en sinónimo de lo peor del gaming.

Star Wars: Super Bombad Racing es real, no te lo imaginaste.

No era una fama que le gustara a la compañía ni a George Lucas, así que en 2004 Lucasfilm dejó de licenciar Star Wars para cualquier cosa, y LucasArts empezó a trabajar en un juego de Star Wars a la altura de la marca.

Este nuevo proyecto tendría un director que venía del mundo de los cómics, la colaboración de actores conocidos, creaciones originales de la casa de efectos especiales Industrial Light & Magic y una banda sonora de veteranos del cine

Esta superproducción finalmente salió en 2008, y aunque nadie lo recordará como uno de los mejores juegos de la generación, The Force Unleashed, cumplió su objetivo. Se ve como una de las películas y se siente como un episodio canónico de la serie.

El gaming de Star Wars había resucitado.

¿Cuál era el próximo paso?

Antes de los personajes, antes de la historia, LucasArts imaginó una ambientación distinta: el planeta Coruscant y sus niveles más densos.

EL JUEGO: Star Wars 1313

Entre PlayStation 2 y PlayStation 3 el gaming había cambiado. La tecnología evolucionó, y los gamers ya no abandonaron el hobby al llegar a la adolescencia. Esta nueva generación necesitaba una Star Wars madura, adulta, distinta.

El proyecto de un juego de Star Wars para un público maduro nació en 2009, como Star Wars: Underworld, un ejemplo más del género de moda en ese momento: la acción de mundo abierto al estilo de Grand Theft Auto y Assassin's Creed.

La ambientación sería el planeta Coruscant, el centro de la galaxia, y su nivel 1313, lleno de traficantes, mafias, y por supuesto, los clásicos cazarrecompensas del universo de George Lucas. La historia estaría basada en una serie de televisión del mismo nombre que estaba en producción para el canal FX.

Pero pronto quedó claro que el género y la franquicia no tenían nada que ver.

Imagen del reel de ejemplo de Star Wars: Underworld, la serie que finalmente nunca se produjo.

El rebautizado Star Wars 1313 se convirtió en algo más simple. Un juego de acción en tercera persona que, en broma, el equipo de desarrollo empezó a llamar "Gears of Star Wars". Pero la fría recepción al repetitivo Force Unleashed II, en 2010, hizo que el estudio vuelva a cambiar de estilo.

Ahora Star Wars: 1313 sería una aventura de acción al estilo de Uncharted.

Y si Uncharted tenía a Nathan Drake, 1313 tendría a un antihéroe similar. Un cazarrecompensas cualquiera, más interesado en el próximo botín que en el futuro de la galaxia.

Los poderes y la mística de los Force Unleashed se dejaban de lado por completo en una historia que pondría en juego las decisiones éticas y morales del jugador. Un juego moderno para una nueva generación, que parecía un éxito garantizado.

Una de las últimas imágenes promocionales publicadas de Star Wars: 1313.

LA CONDENA: ¿Por qué, George...?

Pero en 2010 había un problema.

George Lucas, que todavía no empezaba a trabajar en la prometida nueva trilogía de Star Wars, había cancelado la serie Underworld y no tenía nada más que hacer. El jefe había perdido su inspiración y no sabía donde encontrarla. Aburrido, empezó a visitar el estudio de LucasArts muy seguido.

Demasiado seguido, quizás.

Las entrevistas a creativos del equipo de 1313 indican una profunda admiración por el director, pero no niegan la realidad: George sabía poco y nada de gaming, y cada una de sus “sugerencias” debía cumplirse a rajatabla, sin importar el contenido desperdiciado o las horas de trabajo que tomase implementar los cambios.

En 2012, después de tres años de desarrollo, el equipo de 1313 estaba listo para mostrar su juego en E3. Pero dos meses antes del evento, George llamó a los creativos a una reunión.

El protagonista del juego no iba a ser un cazarrecompensas anónimo, sino el mismísimo Boba Fett.

Boba Fett es un personaje inexplicablemente popular. Casi no tiene historia en las películas, pero los fans lo aman.

Fue imposible explicar a Lucas lo difícil que era poner ese cambio en práctica. Toda la historia del nuevo protagonista se tenía que tirar por la ventana, y la ambientación del juego iba a cambiar por completo,

ya que el público conoce perfectamente cómo empieza y cómo termina la historia del amigo Boba (spoiler: en las fauces de un monstruo llamado sarlacc.)

Días antes de salir a E3, el equipo recibió otra bomba: todo eso de que el juego iba a ser sobre Boba Fett tenía que mantenerse en secreto. La prensa no tenía que saber que el protagonista (que ni siquiera usaba la máscara de un mandaloriano) era el joven cazarrecompensas.

¿Por qué el dato más importante sobre el juego tenía que ser un misterio? ¿Para qué iban a cambiarlo todo si después no iban a poder contar la nueva historia?

Para el director Dominic Robilliard, estas preguntas ya no importaban. Agotado, sin dormir, Robilliard llevó Star Wars: 1313 a E3 2012. Lo único que quería era mostrar el juego y descansar un rato. Y que la prensa diga lo que diga.

Pero ni Robilliard esperaba tanto entusiasmo. Star Wars 1313 fue uno de los juegos del evento, y estuvo en las listas de “Best of E3” de IGN, GameSpot, Eurogamer, los sitios más grandes del mundo. Y se entiende perfectamente por qué. Años después el animador Jonathan Cooper (hoy en Naughty Dog) filtró la demo, y se sigue viendo espectacular.

Star Wars 1313 se había convertido en uno de los juegos más esperados de la próxima generación. El equipo volvió renovado a la oficina, decididos a enfrentar cualquier idea loca de George Lucas.

Nadie esperaba que la próxima idea loca de George fuera vender su propia compañía.

Así es la cara de un hombre que cambia su sueño por todo el oro del mundo.

EL FRACASO: Disney Kills

El 30 de octubre de 2012, George Lucas vendió LucasFilm a Disney por cuatro mil millones de dólares.

Lucas no se quedó con nada. Disney recibió las jugosas marcas Star Wars e Indiana Jones, el catálogo de cine y series de la empresa, la lucrativa división de merchandising, y, de paso, el estudio de videojuegos que venía perdiendo plata desde hace años.

Cada vez que hay una adquisición de este tamaño, el mensaje es el mismo: *“el cambio de manos es simbólico, las empresas van a seguir trabajando de la misma forma”*.

Y siempre, pero siempre, el mensaje es mentira.

La realidad es que LucasArts estaba en problemas mucho antes de la venta de la compañía. El estudio había cambiado de presidente tres veces en los cuatro años anteriores, y cada uno tenía una idea distinta de lo que se necesitaba para triunfar en la industria del gaming.

Para colmo de males, Disney no tenía ningún interés en el mundo de los videojuegos.

Menos de un año antes, la empresa había cancelado el esperado juego de Avengers de THQ, y para 2012 apostaba todo por mezclar sus universos en Disney Infinity, el proyecto toys-to-life que después de modestas ventas iniciales terminaría siendo un fracaso.

Irónicamente, hasta Boba Fett apareció en Disney: Infinity.

A principios de 2013, Disney estaba decidida a quitarse de encima el problema de los *jueguitos* y tercerizar toda la producción del universo Star Wars a Electronic Arts, que ya estaba trabajando en un nuevo Battlefield con DICE, el estudio responsable de la serie Battlefield.

El staff de Star Wars 1313 sabía que las cosas no estaban bien¹, pero la esperanza seguía viva. El juego solo necesitaba un año más de desarrollo, y lo lógico hubiera sido que EA compre el proyecto a LucasArts e invierta unos milloncitos en su realización.

Pero como sabrán los lectores regulares de esta columna, en la industria del gaming, la lógica no suele triunfar.

El 4 de abril de 2013, Disney comunicó al staff y a la prensa la cancelación de Star Wars: 1313 y el cierre definitivo de LucasArts.

Star Wars: Battlefront sería una especie de “grandes éxitos” del universo Star Wars.

EL RESCATE: La vencida, la tercera es

El mandato de EA fue lograr que Star Wars vuelva a la gloria de los ‘90, con juegos revolucionarios, populares, y bien recibidos por la crítica.

El primer intento no salió bien. Battlefront finalmente salió en 2015 junto con Episodio VII: el Despertar de la Fuerza, y resultó ser un FPS visualmente impresionante pero de mecánicas chatas y limitadas. Vendió muchísimo, pero los servidores estaban vacíos a los pocos meses del lanzamiento.

Mientras el estudio DICE trabajaba en un segundo Battlefront que buscaría corregir los errores del original, EA preparaba algo aún más grande.

En 2014, poco después del final de LucasArts y la cancelación de 1313, el estudio Visceral (Dead Space) empezó a trabajar en un juego muy similar. El proyecto “Ragtag” sería una aventura en tercera persona cinematográfica, que no solo se parecía a Uncharted sino que compartía a su creadora: la guionista Amy Hennig.

El elenco de Star Wars: Ragtag, en una imagen filtrada.

Pero Ragtag también colapsó. EA estaba convencida de que el futuro del gaming eran los “juegos como servicio” al estilo de Destiny y, claro, el reciente Battlefront. El proyecto Ragtag fue cancelado en 2017, y casi como justicia divina, Battlefront 2 fue destruido a fines de ese año por la prensa y la comunidad gamer debido a sus brutales “loot boxes.”

La marca Battlefront quedó manchada, pero EA tenía que sacar un juego sí o sí para el estreno en 2019 del final de la nueva trilogía cinematográfica.

El estudio Respawn, que venía de los geniales pero poco vendidos Titanfall, sacó las papas del fuego y en menos de dos años terminó Star Wars: Jedi Fallen Order, el juego mejor recibido de la franquicia en la última década.

Es más, en esa época era común leer el comentario de que de los tres productos de Star Wars que se estrenaron en los últimos meses de 2019, la película era el peorcito, en comparación al gran juego de Respawn y la tremenda serie The Mandalorian... que casi podría ser una adaptación televisiva de Star Wars: 1313.

¿Y qué es Star Wars: Jedi Fallen Order? Nada más y nada menos que una aventura de acción en tercera persona, de estilo cinematográfico, inspirada en Uncharted. Lo mismo que LucasArts canceló en 2013, lo mismo que EA canceló en 2017. Tiempo y dinero tirado a un pozo.

Al principio de esta nota se habló de lo difícil que es hacer un juego de Star Wars, pero lo que confirman 1313 (y otros proyectos que fueron cancelados antes de tiempo como Ragtag o el tercer KOTOR) es que la parte complicada no está en el diseño o la producción de los juegos, sino en las salas de reuniones de ejecutivos que quizás nunca tuvieron un joystick en la mano.

Siete años después de la caída de 1313 y a pesar del éxito de Jedi: Fallen Order, las cosas no han cambiado mucho en lo que respecta a las adaptaciones del cine al gaming.

Rápido y Furioso puede ser la peli más exitosa y un género que el gaming hace a la perfección, pero aún así el juego Crossroads que saldrá este 2020 se ve horrible, los Avengers de Square Enix son una incógnita, y la posible venta de Warner pone en duda los próximos juegos de Batman, Harry Potter y el Señor de los Anillos.

No es imposible hacer un buen juego basado en una saga cinematográfica, pero es una tarea arriesgada. Se puede hacer todo bien y aún así ser víctima de cambios de estrategia o decisiones abruptas.

Es un dato para tener en cuenta cuando llegue Star Wars Squadrons. Si no es el juego que el público quería ver, quizás la culpa no sea de los desarrolladores.

El Demoledor es un Sly adorable

Si una película “de autor” es la expresión de la mirada de un director, El Demoledor es su opuesto directo: una película sin una sola visión clara, caótica por donde se la mire, que se ganó el apelativo de “film de culto” a través de la paradójica fórmula de querer copiar a todos y terminar si parecerse a nada.

La historia del guionista primerizo Peter Lenkov era la de una película de acción clásica. En el siglo XXI, un terrorista criogenizado de los ‘90 llamado Simon Phoenix se despierta para causar caos, y el único que lo puede capturar es John Spartan, el policía acusado injustamente que también fue preservado en frío. Lenkov tenía en la mente a Mickey Rourke para Spartan, pero cuando el productor Joel Silver (de las sagas Arma Mortal y Duro de Matar) compró el guión decidió poner a los dos actores de moda: Steven Seagal y Jean Claude Van Damme. El problema era que ninguno de los dos quería ser el malo.

Silver aprovechó la pausa para replantear la película y sumar algo de humor. El nuevo guionista Daniel Waters descartó el guión de Lenkov casi por completo y la distopía se convirtió en una comedia de acción. Cuando Sylvester Stallone fue seleccionado para el rol protagónico el factor cómico se multiplicó, con guiños a Hollywood y al cine de género. Solo después de que Jackie Chan dijera que no a Phoenix, Silver tuvo a su villano: el ascendente Wesley Snipes, quien aceptó el papel a cambio de poder improvisar sus propias líneas.

Mientras el guión seguía siendo reescrito por Snipes, Waters, el director Fred Dekker y - por alguna razón - el actor Craig Sheffer (¡que ni siquiera está en la película!), Silver se obsesionó con reclutar al (entonces) nuevo talento David Fincher. Sin embargo, la experiencia de filmar su primera película Alien 3 (1992) había sido horrible para

Fincher, que ya no quería saber nada de Hollywood y recomendó a su amigo Marco Brambilla, un director italiano que estaba haciendo olas en el mundo de la publicidad.

Silver y Brambilla se conectaron de inmediato. El italiano es un cultor del video-arte, tan enamorado de las explosiones como el productor, y aunque su falta de experiencia era un problema, Silver lo rodeó de veteranos como el director de fotografía Alex Thomson (*Alien 3*), el diseñador de producción David Snyder (*Blade Runner*, 1983) y Bob Ringwood, vestuarista de *Duna* (*Dune*, 1984). La peli se iba a ver linda pasara lo que pasara. Y claro, pasó de todo.

Al segundo día de rodaje Brambilla demostró no tener control sobre los egos de sus actores cuando la actriz Lori Petty renunció por “problemas de química” con Stallone. Silver la reemplazó una entonces casi desconocida Sandra Bullock, pero el daño estaba hecho, y la falta de experiencia del director se nota en una película en la que cada actor parece estar en una escena distinta. Snipes improvisando (en castellano), Sly mostrando sus músculos, Brambilla resignado a reproducir al fotógrafo Richard Mapplethorpe en las escenas de criogenia y Silver en la suya, feliz porque pudo hacer explotar un edificio real (un galpón en la ciudad de Louisville).

El rodaje se estiró 40 días más de lo pautado. El presupuesto aumentó de 45 a 77 millones. Y aún después de los sobretiempos, todo lo que Brambilla había filmado parecía inutilizable. El editor Stuart Baird, mano derecha de Silver, salvó lo que pudo, cortando líneas argumentales enteras y sumando nuevas líneas de diálogo que los actores “dicen” de espaldas.

Lo increíble es que *El Demoledor* funciona, gracias a su popurrí de estilos (que hizo a los espectadores de la época obviar los agujeros de guión) y su humor futurista, rescatado de docenas de influencias. No fue un fenómeno, pero nadie perdió plata.

Y entre tantos bodrios de Sly, Snipes y Bullock de los ‘90, la peli sobrevive. No sólo resultó premonitoria (habla de pandemias, realidad virtual, Zoom y “cancelaciones”) sino que tiene sus fanáticos y hasta, según Stallone, la probabilidad de una secuela. Es más, el productor

Joel Silver está convencido de que tiene una carta ganadora: Meryl Streep como la hija de John Spartan. Solo el futuro dirá si Sly, Silver (¿y Streep?), una vez más, se salen con la suya.

Argumento

En 1996, futuro cercano en que la ciudad de Los Ángeles es tierra de nadie, el terrorista Simon Phoenix (Wesley Snipes) secuestra un colectivo con 30 rehenes. El oficial John Spartan (Sylvester Stallone) va al rescate, pero luego de un enfrentamiento la guarida de Phoenix explota y los rehenes mueren. La justicia condena a Phoenix y Spartan a 50 años de prisión criogénica, donde sus mentes serán reprogramadas para “extraer la violencia”. Pasan 40 años. La ciudad ahora se llama “San Ángeles” y es una utopía de paz y tranquilidad, pero Phoenix escapa de su prisión helada y deja un reguero de sangre en su camino. La policía no tiene otra opción que descongelar a Spartan y ponerlo a cargo de Lenina Huxley (Sandra Bullock), una oficial obsesionada con la brutalidad del Siglo XX. Sin embargo, Phoenix siempre está un paso adelante de Spartan y Huxley... ya que el terrorista está siendo controlado por Cocteau (Nigel Hawthorne) el aparentemente benévolo líder de San Ángeles.

También en ese año... En argentina se celebra el “Pacto de Olivos”, una serie de acuerdos entre el Justicialismo y la Unión Cívica Radical - la tenista Monica Seles es acuchillada por un espectador en un partido en Hamburgo y abandona el deporte por dos años - el narcotraficante Pablo Escobar muere en un enfrentamiento con la policía colombiana - el canal Fox transmite el primer capítulo de The X-Files (Código X, 1993-2018) - 17 jóvenes mueren cuando la discoteca Kheyvis se incendia en el barrio argentino de Olivos - Parque Jurásico (Jurassic Park) es la película más vista del año - en la ciudad de Waco, Texas, un sitio del FBI a la secta Rama Davidiana termina con la muerte de casi un centenar de hombres, mujeres y niños, entre ellos el pastor David Koresh - Tango Feroz, de Marcelo Piñeyro, se vuelve uno de los grandes éxitos históricos del cine argentino, representando casi el 10% de las entradas vendidas en el año.

La gran frase

“Para capturar a un maniático, hay que enviar a otro maniático.”

John Spartan, listo para dar caza a Simon Phoenix.

Dijo la crítica

- “No te vas a acordar de nada al otro día, pero es rápida, furiosa y divertida mientras dura.”

Phillippa Bloom, Empire

- “El Demoledor es tan estilizada y vacía como brutal y carente de sentido.”

Peter Travers, Rolling Stone

Datos, datos y más datos

- El nombre viene de una canción que Sting compuso en 1981 para Grace Jones. Además, grabó una versión especial del tema para la película, cantada por él mismo.
- Silver quería que el sobreviviente de la “guerra de los restaurantes” del futuro fuera Burger King, pero la marca no quiso saber nada. Solo aceptó Taco Bell...
- ... pero únicamente en Estados Unidos. En el resto del mundo el contrato fue con Pizza Hut, y hasta se editaron los planos y audios en los que la marca aparece.
- La voz de la inteligencia artificial es de Adrienne Barbeau, que también dobló a la computadora de El Enigma de Otro Mundo (The Thing, 1982)

Influencias y legado

A quiénes afanaron...

Un mundo feliz (Brave New World, 1932)

Esta influyente distopía inspiró al guionista a bautizar al personaje de Bullock con el nombre de la heroína de Aldous Huxley... y el apellido del propio autor.

El dormilón (Sleeper, 1973)

Robo descarado. La comedia futurista de Woody Allen inspiró la “bola de placer”, la sociedad aparentemente perfecta y hasta el sueño criogénico.

Proyecto Brainstorm (Brainstorm, 1983)

Los cascos de realidad virtual de la película del recientemente fallecido Douglas Trumbull están calcados en la escena de “sexo” entre Lenina y John.

... y quiénes afanaron

El juez (Judge Dredd, 1995)

El éxito de El Demoledor hizo que esta adaptación con Stallone del oscuro cómic inglés se convierta en una comedia de acción... con lamentables resultados.

Asesino virtual (Virtuosity, 1995)

La estructura de esta película de acción y ciencia ficción es casi idéntica... pero con los toques de realidad virtual del director Brett Leonard.

Simón dice (Simon Sez, 1999)

El basquetbolista Denis Rodman se tiñó de rubio en homenaje al look de Snipes, y en 1999 usó el nombre de su personaje para esta comedia de acción.

Queen the Eye es una Rapsodia Bohemia gamer

En 1998, la empresa más grande del gaming apostó por una aventura de acción de PC basada en la banda más grande del rock. Esta es la historia del videojuego de Queen.

El rock de los '70 se caracterizó por su imaginación.

Es la década de la ópera rock y del disco conceptual. De mundos completos que se filtraban entre las letras, las portadas, y los shows en vivo de bandas como Pink Floyd, Led Zeppelin, y los proyectos de Luis Alberto Spinetta. Rock literario, psicodélico, ambicioso.

Entre todas estas bandas épicas destaca Queen. Aún 30 años después de la muerte de Freddy Mercury, el éxito del grupo continúa, sea con su musical We Will Rock You, su película Rapsodia Bohemia, o la reproducción constante de sus videos en YouTube y sus discos en Spotify.

Pero Queen también tuvo su juego.

Y como cada uno de estos proyectos, fue ambicioso, carísimo, espectacular y técnicamente impecable. Cargado de versiones instrumentales editadas por la banda misma. Un homenaje y tributo a dos décadas de imaginario del rock.

Pero hoy son pocos los que recuerdan Queen: The Eye.

Quizás porque salió en el peor momento posible.

En 1994 habían pasado tres años de la muerte de Freddie Mercury, pero Queen tocaba ocasionalmente con cantantes invitados.

LA EMPRESA: Electronic Arts / Queen / Destination Design

La historia del gaming es imposible de separar de los progresos tecnológicos que hicieron posible cada salto generacional.

Y entre todos esos saltos, hay pocos tan importantes como la implementación del CD-ROM, que a principios de los '90 cambió la forma de diseñar videojuegos.

Los juegos de la década anterior, diseñados para entrar en cartuchos de producción masiva o diskettes de poca capacidad, ocupan uno o dos megabytes. Lo mismo que una foto de buena calidad tomada por un celular actual.

Gracias a la capacidad de almacenamiento de un CD-ROM, de un día para otro se pudieron sumar elementos que nunca habían sido parte de los videojuegos. Imágenes en alta resolución. Bandas sonoras orquestales. Video en movimiento.

La libertad era enorme y pronto empezaron a salir juegos que aprovechaban las posibilidades de lo que en esa época se llamó simplemente “multimedia” en un intento de alejarse del término “videojuegos” porque, al parecer, era demasiado infantil. Primera señal de que íbamos a entrar en una época ligeramente pretenciosa.

Myst, como The Sims o Minecraft, es uno de esos juegos masivos que la prensa del gaming prefiere ignorar.

Los primeros éxitos de la era CD-ROM fueron la aventura de terror The 7th Guest, el juego de Star Wars Rebel Assault y la colección de *puzzles* atada por una mínima narrativa de Myst, que fue durante una década el juego más vendido de la historia. El éxito de Myst y experimentos más artísticos como Gadget y The Journeyman Project hizo que distintas personalidades del arte se empiecen a interesar en el gaming. En especial los músicos que siempre habían jugado con un universo narrativo/visual.

A veces estos juegos eran casi extras de datos en CDs de música (como Voodoo Lounge de los Rolling Stones) y a veces eran experiencias completas como el increíble Highway 61 Interactive de Bob Dylan (que recreaba una cafetería de los '60s en New York) o XPLORA1, un disco diseñado por el mismo Peter Gabriel para pasear por su obsesión de la World Music. Experimentos brillantes, hoy imposibles de correr en una PC moderna.

En 1994 el experto inglés en marketing Tim Massey se quería subir al tren multimedia. Sabía que una sola banda británica podía mover el mercado internacional, y esa era Queen. Por suerte, Massey tenía un contacto que le permitió conversar con el guitarrista (y líder de la banda) Brian May. En una breve charla, Massey descubrió que May no sólo era una de las figuras más importantes del rock inglés, sino que era un gamer hecho y derecho.

En minutos Queen aceptó la propuesta de Massey, que reclutó al sello más poderoso del momento: Electronic Arts, que con la serie FIFA tenía la mejor red de distribución del gaming europeo. EA recomendó al productor Richard Ashdown y Massey creó un estudio completamente nuevo: Destination Design.

Pero Electronic Arts no quería hacer una galería multimedia de entrevistas y referencias a la banda. Queen: The Eye iba a ser un videojuego de verdad.

No solo eso: el equipo quería hacer el mejor videojuego de la historia del rock.

Un plan noble, que fue su propia condena.

Introducción del libro The Art of Queen: The Eye, publicado casi un año antes del lanzamiento del juego.

EL JUEGO: Queen: The eYe

Queen no tenía muchas exigencias para el equipo de Destination Design, pero sabían lo que no querían.

Nada de aventuras bizarras como Moonwalker de Michael Jackson o el ridículo juego de Aerosmith, Revolution X, en los que los miembros de la banda eran protagonistas del juego. Brian May quería un juego inspirado en Queen, no un “juego de Queen.”

El productor Richard Ashdown no era un gran narrador, pero amaba la banda, su estética entre futurista y barroca, y la ciencia ficción de los ‘70s y los ‘80s. En cuatro meses de delirio, Ashdown y el programador Stuart Law (también ex-EA) soñaron una historia que mezclaba elementos de Tron, 1984 y Fahrenheit 451, con un toque de los cómics de Judge Dredd y, claro, guiños y referencias a los personajes de la imaginación de Freddie Mercury.

La historia es más o menos así. En el año 2150 la sociedad está controlada por una supercomputadora llamada The Eye (“El Ojo”), que utiliza policías mentales (Controllers) para purgar ideas corruptas como creatividad, literatura y música.

Dubroc, el héroe de Queen: The Eye, y todas sus variantes a lo largo de los cuatro años de desarrollo.

Dubroc, uno de estos controladores, descubre por accidente un archivo de música del Siglo XX. Su mente se abre, el Ojo intenta apresarlo, y el ahora criminal debe escapar para compartir el poder liberador del rock con una sociedad dormida.

El camino de Dubroc no sería fácil. La historia empieza en una especie de arena de gladiadores futurista y, luego de su escape, toma lugar a lo largo de cuatro “dominios” inspirados en la música de Queen. The Works (un espacio cargado de influencia musulmana), The Theatre (un escenario lleno de referencias a la ópera y a lo teatral), The Innuendo (un circo siniestro) y The Final Domain: una pesadilla cyberpunk.

El dominio “The Works”, quizás el más original del juego.

El primer dominio es un juego de acción en tercera persona casi puro, pero de a poco se van sumando elementos de aventura. Conversaciones, puzzles, exploración. Hasta un final que debía

combinar los dos elementos. En el camino, Dubroc se cruza con apariciones mercurianas: Mr. Fahrenheit (de la canción Don't Stop Me Now), la "Baroness" (de Killer Queen) y un monstruo terrorífico llamado Death on Two Legs, cazador implacable que seguirá a Dubroc a lo largo de todo el juego.

Algunos de los villanos de Queen: The Eye. La primera es la "Baronesa" que es completamente distinta en el juego final.

No es una historia particularmente original (aunque el juego salió mucho antes de The Matrix) pero la banda amó este sueño de ciencia ficción.

Massey invirtió en un equipo de 20 desarrolladores y sumó a Rapid Eye Movement, un grupo de artistas visuales que llevarían a la realidad los delirios de Ashdown y Law, tomando como referencia el trabajo de los austríacos DoRo para mil videos de Queen, en especial la animación stop motion de "Innuendo."

En 1995, Queen: The Eye estaba en producción. Y las nubes negras se juntaban en el horizonte.

El equipo de Destination Design trabajando en la música del juego en el estudio de Roger Taylor.

LA CONDENA: Under Pressure

"No me gustan los beat 'em up. Son aburridos y no tengo la habilidad para engancharme. Me gusta Doom, es un juego fantástico, porque sentís que realmente estás ahí. Te metés en esos pasillos y te morís de miedo. Creo que nuestro juego va a ser brillante, aunque nosotros no estamos metidos directamente en el desarrollo. Se llama 'The Eye.'"

El que habla es Brian May, en una entrevista de 1997 en medio de una gira de medios. The Eye estaba en desarrollo hace tres años, y la industria del gaming estaba cambiando de a poco.

El estilo 3D pre-renderizado de Queen: The Eye ya estaba pasando de moda a fines de los '90

La moda de los juegos en CD-ROM se fue muriendo entre clones desganados de *Myst* y experimentos carísimos como los de Peter Gabriel o Prince, que no tuvieron suficiente público. Pero *Destination Design* no perdió nunca la perspectiva.

A pesar del amor de May por *Doom*, el equipo tomó como referencia éxitos internacionales como *Resident Evil* y *Tomb Raider*. Y, buscando una diferencia, Massey invirtió en una tecnología que ninguno de esos juegos había podido implementar: *motion capture*.

En 1996, Ashdown alquiló un galpón en Londres para capturar los movimientos de su *Dubroc*. Buscando alejarse de artes marciales mil veces vistas, reclutó a William Timms, un entrenador de Aikido del tercer Dan, que basaría sus movimientos en saltos, giros y la técnica de lanzar al oponente.

Y como Massey seguía poniendo plata, Ashdown aprovechó para capturar también los movimientos faciales de Timms. La primera vez que se usaba esta técnica conocida como “*performance capture*” en la historia de los videojuegos.

A la hora de elegir a los actores, Ashdown se dio un gustito y contrató a varios de los protagonistas de *Blake's 7*, una serie de ciencia ficción de culto británica que era una respuesta adulta de los '70s a la fantasía literaria de *Doctor Who*. La voz del “Ojo” en particular es de Paul Darrow, protagonista de esa serie, que quedó tan enamorado del concepto del juego que escribió la adaptación a novela.

William Timms poniendo caritas en la primera sesión de *performance capture*.

Pero el verdadero lujo de Queen: *The Eye* estaba en la música.

La enorme libertad que Brian May otorgó al equipo de *Destination Design* se extendía al archivo digital de Queen. Durante meses de trabajo, los productores se sentaron en el estudio *Cosford Mill* (propiedad de Roger Taylor, baterista de la banda) para revisar las cintas de sus primeros discos en busca de piezas instrumentales y extractos inéditos que se podían usar para musicalizar un juego.

La voz a capella de Mercury en Mustapha (del disco Jazz). Riffs perdidos de May para el álbum The Miracle. Mezclas descartadas de clásicos como A Kind of Magic. Versiones instrumentales de I Want it All o The Show Must Go On. La banda sonora es una colección de tesoros que dejaría satisfecho al fanático más exigente de Queen.

Diseño del domino “The Works”, cargado de pequeñas referencias a la estética de Queen.

La pregunta era ¿había suficientes fanáticos de Queen con PCs gamer como para jugar un juego de altísimos requerimientos técnicos?

Es una pregunta que quizás Destination Design se debería haber hecho antes de empezar el desarrollo.

Porque ya era demasiado tarde.

Death on Two Legs, el enemigo más temible del juego, cuyo nombre hace referencia directa a un tema de Queen.

EL FRACASO: Too Much Love Will Kill You

Electronic Arts estaba impaciente.

La primera gacetilla de prensa de Queen: The Eye es de 1996 y anuncia el juego para marzo del año siguiente. Hoy un retraso de meses o años no parece poco común, pero en los ‘90 la tecnología gráfica evolucionaba a los saltos. En 1994, cuando se empezó a diseñar el juego, se usaba el sistema operativo MS-DOS en PC, y el poder de la máquina venía del procesador. Para 1996, ya se habían empezado a vender placas de video dedicadas como las que hoy usa cualquier gamer de PC, y Windows dominaba el mercado.

En 1997 el juego se volvió a retrasar, ahora para octubre de ese mismo año. Al menos la prensa estaba siendo generosa. La prestigiosa revista Edge publicó un anticipo elogiando los gráficos y el uso de la música, pero cerrando con una frase que hizo temblar a EA.

Desde el copete, el anticipo de Edge de Queen: The Eye ya expresa tantas dudas como admiración.

“A pesar de que el juego se ve muy bien, es debatible la cantidad de rockers progresivos que compran videojuegos. Queen: The Eye va a tener que ser casi indispensable para atraer gamers que no sean fanáticos de Queen. Considerando que la música de los juegos actuales tiene más que ver con la electrónica y el rock alternativo, será difícil evitar el estigma de comprarte un juego basado en la banda favorita de tu mamá.”

En septiembre de 1997, la BBC estrenó un documental tipo “making of” del juego. El periodista David McCandless de The Guardian publicó un libro de arte carísimo de 150 páginas que contaba todos los secretos de la realización de Queen: The Eye. La novela llegó a las librerías a finales de ese año.

Pero el juego no estaba terminado.

Finalmente, en abril de 1998, Queen: The Eye salió a la venta en los dos mercados más amables para fanáticos de la banda: Inglaterra y Alemania.

Toda la publicidad previa resultó negativa. La prensa británica sabía el costo del juego, y había tomado nota de cada retraso. La crítica lo destruyó como una reliquia del pasado. Y la verdad es que, a pesar de la calidad del juego, el estilo de modelos y la mezcla de puzzles y acción recordaba más a juegos de un par de años antes, como Ecstatica, Little Big Adventure, o (la gran inspiración), el primer Resident Evil, que había sido superado a principios de ese mismo 1998 por su propia secuela.

“Bohemian Crapsody” y 56/100: el lapidario puntaje que Queen: The Eye recibió en la revista británica PC Zone, la más vendida del momento.

En Alemania la prensa fue más generosa. La fantasía prog rock conquistó a medios poderosos como PC Joker y las ventas fueron más o menos dignas.

Aunque no lo suficiente como para editarse en Estados Unidos. Queen: The Eye en acción, en una de las últimas peleas de la sección The Works.

El juego venía en cinco CDs, una caja enorme, con dos manuales y un tipo especial de protección, y por lo tanto era demasiado caro de producir para un mercado masivo que no parecía estar muy interesado en este híbrido de rock, ciencia ficción, y gaming demodé.

Y sin un lanzamiento fuera de Inglaterra, sin una versión de consola, y sin reediciones ni remakes después de la primera tirada, Queen: The Eye cayó en el olvido.

El dominio de Innuendo era el más cargado de referencias a uno de los discos icónicos de Queen.

EL RESCATE: Another One Bites The Dust

Destination Design cerró inmediatamente después de lanzar el juego. Ashdown se pasó a la industria farmacéutica. Massey abrió un parque de diversiones llamado Rockland que cerró en cuestión de meses. Brian May y los miembros de Queen siguieron rockeando. No les fue mal.

Queen: The Eye no tuvo ni siquiera la suerte de convertirse en un juego de culto. La edición fue demasiado reducida, el público gamer que hubiese tolerado sus falencias no llegó a descubrirlo, y los fanáticos de Queen que lo compraron como un objeto coleccionable no pudieron pasar del durísimo primer nivel. La banda sonora, en cambio, sigue circulando en forma pirata por los círculos de fans, ya que las versiones instrumentales son tan buenas como inconseguibles.

Años después, la banda tuvo finalmente un exitoso videojuego propio, aunque mucho más modesto que el sueño de Destination Design.

Singstar: Queen, de PlayStation 3, editado a principios de 2009 en medio del éxito de series como Guitar Hero y Rock Band, hizo real el sueño de karaoke de unos 400.000 fanáticos¹ de la banda. Aunque no tenía un libro de arte de 50 libras ni una historia de ciencia ficción, se adaptaba a la moda de la época.

Ni maravilla técnica, ni genialidad conceptual. Singstar: Queen es lo que es, y punto.

Pero quizás Queen: The Eye solamente haya sido un adelantado a su tiempo.

En 2000, un par de años después del lanzamiento del juego, el cómico británico Ben Elton tuvo una reunión con May y la banda. Elton tenía la propuesta de crear un “jukebox musical” de Queen. Una de esas comedias musicales armadas con el catálogo de un grupo exitoso, al estilo de Mamma Mia! (de Abba) o Saturday Night Fever (Bee Gees). Aunque la idea de Elton no era un simple popurrí, sino una historia original inspirada en el imaginario de la banda.

La historia del musical (bautizado We Will Rock You) está ambientada 300 años en el futuro, en un mundo orwelliano en el que la música está prohibida. Un estudiante descubre viejas canciones y escapa de las autoridades para compartir el poder liberador del rock con el mundo.

Básicamente, el musical tenía la misma historia del videojuego.

Y aunque Electronic Arts era la dueña de la historia, no dijo ni mú. La empresa parecía querer olvidar este carísimo proyecto, y dejó que Queen y Elton hicieran lo que quisieran.

El musical se estrenó en 2002 y la crítica lo destruyó, con mucha más saña que al videojuego. Sin embargo, fue un éxito inmediato de público y aún hoy se sigue representando, en giras en Inglaterra, Australia y, sí, Estados Unidos. El país al que Queen: The Eye no pudo llegar.

¿Queen: The Eye fue un fracaso más de una industria fluctuante, o una joya que vale la pena descubrir?

Hoy es casi imposible acceder a la versión original, un objeto de colección que puede costar entre 100 y 200 dólares en buena calidad en sitios de subastas. Al menos el juego se puede ver por YouTube o

descargar² una versión comprimida, con la música en perfecta calidad y lista para correr en máquinas modernas del sitio The Collection Chamber. A EA no parece molestarle.

Pero más allá de la calidad de la producción o lo interesante que pueda ser el juego 22 años después de su lanzamiento, hay algo admirable en el proceso creativo detrás de Queen: The Eye. La industria del gaming está llena de compromisos y de decisiones resignadas. De licencias mal aprovechadas y de interferencia creativa.

Malo, bueno, feo, lindo, como sea. Queen: The Eye es el juego que sus creadores querían hacer. El proyecto que enamoró a Brian May, que ameritó libros, novelas y documentales, y que hizo perder millones a Electronic Arts.

Y si algo tiene de bueno ser un juego condenado, es que no se necesita ser perfecto para ser valioso.

Cenizas del Tiempo, la crisis de nervios de Wong Kar-wai

En 1991, el mundillo del cine asiático no hablaba de otra cosa que del director hongkonés Wong Kar-Wai. Su debut *As Tears Go By* (1988) había sido un éxito comercial, pero su segunda película *Días Salvajes* (*Days of Being Wild*, 1990) fue todo lo contrario: un carísimo fracaso que - sin embargo - se llevó todos los premios. La crítica lo admiraba, los actores lo amaban, pero los grandes estudios no le daban ni la hora. Wong, entonces, decidió apostar a todo o nada. Fundó su propia productora y armó un elenco de estrellas con el plan de revolucionar el cine de artes marciales.

En años posteriores, la carrera del director se relacionaría con melancólicos dramas urbanos, pero en su juventud Wong fue un ávido lector de “wuxia”, novelas chinas que mezcla acción, historia y fantasía, y soñó con una película que mostrase su amor por el género. *Cenizas del Tiempo* sería una precuela de la “Leyenda de los Héroes Cóndor” (1957), de Louis Cha (el J.R.R. Tolkien asiático), centrada en los primeros años de sus dos antagonistas, Feng (“Veneno del Oeste”) y Yaoshi (“Hereje del Este”).

Era un proyecto difícil desde el vamos, entre un presupuesto que caía en cuentagotas y la complicada agenda de superestrellas como Leslie Cheung y Brigitte Lin, pero nadie esperaba que el rodaje se extendiera durante más de dos años, filmando de a fragmentos en estudios y exteriores, con varios meses de tiempos muertos en los que no había más que hacer que esperar.

Después de un año de traspies, Wong encontró la locación perfecta en Yulin, en la frontera de China y Mongolia. Un pueblito al que sólo se podía llegar con una combinación de trenes y aviones a hélice que siempre parecían a punto de caerse. Durante seis meses un equipo de 200 creativos y técnicos vivió en medio de un desierto donde el

director de fotografía Christopher Doyle encontró colores y texturas únicas. Cielos verdes, flores que absorben la luz, sombras que parecen temblar con electricidad estática.

A pesar de que la película tenía una estructura definida, Wong reescribía constantemente, invitando a los actores a improvisar y filmando treinta, cuarenta tomas de cada escena. De a poco, la novela original se disipó y la historia se volvió puro Wong: cuatro cuentos de amores entrecruzados, de obsesión y remordimiento, de parejas que no pueden expresar lo que sienten hasta que es demasiado tarde. Hasta las escenas de artes marciales (coreografiadas por el veterano Sammo Hung) nacen de esa construcción: “quiero que las peleas sean una extensión de las emociones de mis personajes”, dice Wong, “si la acción no revela un matiz o un sentimiento, es aburrida.”

Luego de tres años, la película se presentó en el Festival de Venecia el mismo día en que se estrenaba en Hong Kong. El resultado no pudo ser peor. El público masivo no conectó con una película de artes marciales con cinco minutos de pelea, mientras que el jurado del festival, que por supuesto nunca había leído la novela original, se perdió entre nombres, actores, y una narrativa que jamás explica quién es quién.

Y ese podría haber sido el final de la carrera de Wong, si no fuese por *Chungking Express* (1994). En una de aquellas pausas de producción, Wong y Doyle filmaron en cuestión de semanas esta película chiquita, casi improvisada, que se estrenó junto a la épica de artes marciales y se volvió un fenómeno internacional cuando Quentin Tarantino compró sus derechos de distribución.

Cenizas del Tiempo, sin embargo, tiene sus fanáticos. En China y Corea del Sur es un clásico de culto que circuló durante décadas en versiones piratas, y en 2008 Wong se dio el gusto de editar una versión “Redux”, que busca hacer la historia más accesible a audiencias internacionales y cambia los sintetizadores de la original por una interpretación orquestal que incluye al chelista Yo Yo Ma. Un tratamiento de lujo para una película maldita que merecía ese redescubrimiento.

Argumento

Ouyang Feng (Leslie Cheung), un asesino a sueldo cínico y distante, vive en una carpa en medio del desierto, donde recibe clientes desesperados que necesitan solución inmediata a sus problemas. A lo largo de cuatro estaciones, distintas personas golpean a su puerta. Su viejo amigo Yaoshi (Tony Leung Ka-fai) quien trae consigo una botella de vino imbuida con el poder de borrar los recuerdos amargos. El guerrero Murong (Brigitte Lin), que busca vengarse del mujeriego Yaoshi por dejar a su hermana en el altar. Un espadachín ciego (Tony Leung Chiu-Wai), que sueña con regresar a su pueblo natal a ver florecer los duraznos. Una chica que no se atreve a decir su nombre (Charlie Yeung), pero espera cada día junto a una mula a que Feng acepte cometer un asesinato a cambio de una canasta de huevos. Cada visita obliga a Feng a examinar su propia historia, en contraste con las emociones desbocadas de sus clientes. Finalmente, el asesino se verá obligado a enfrentarse a su pasado.

También en ese año... Nelson Mandela gana las primeras elecciones interraciales de Sudáfrica y se convierte en el primer presidente negro de su país - se estrena la serie Friends (1994-2004) - el corredor de Fórmula 1 Ayrton Senna muere en un accidente en el Gran Premio de San Marino - La Argentina reforma su Constitución Nacional - Jeff Bezos inaugura la tienda virtual Amazon - Chechenia intenta independizarse de Rusia y es intervenida militarmente - Kurt Cobain, líder del grupo Nirvana, se suicida de un disparo a la cabeza - El Rey León (The Lion King, 1994) es la película más vista del año - el soldado conscripto Omar Carrasco es asesinado por sus propios superiores, lo que culmina en la derogación del servicio militar obligatorio en Argentina - Paula Jones demanda a Bill Clinton, presidente de Estados Unidos, por acoso sexual - Sony lanza en Japón la primera PlayStation.

La gran frase

“La bandera está quieta. El viento está en calma. Lo que se agita es el corazón del hombre.”

Cita (apócrifa) de un sutra budista que abre la película.

Dijo la crítica

- “Una mirada sorprendentemente valiente a un género establecido.”

Derek Elley, *Variety*

- “La historia no es más que una excusa para incontables innovaciones estilísticas.”

Jonathan Rosenbaum, *Chicago Reader*

Datos, datos y más datos

- Louis Cha, autor de la novela, detestó la película. Wong quería negociar los derechos para una secuela y el escritor no quiso ni reunirse con él.
- Wong produjo en paralelo una autoparodia llamada *The Eagle Shooting Heroes* (1993), que se estrenó antes que la original... así que nadie sabía de qué se estaba riendo.
- Las explosiones en el agua fueron coordinadas por ex-militares chinos y casi matan a director, equipo y actriz. Wong decidió no usar más efectos, por las dudas.
- Es la última película de Brigitte Lin (quien interpreta a Murong), una de las actrices más famosas de Hong Kong, que decidió retirarse al cumplir cuarenta años.

Influencias y legado

A quiénes afanaron...

Los siete samurái (*Shichinin no samurai*, 1954)

La batalla final del espadachín ciego está inspirada directamente en la defensa del pueblito de la película de Akira Kurosawa.

Psicosis (Psycho, 1960)

Las escenas del primer cuento usan la sombra de una jaula para sugerir la esquizofrenia de su protagonista, un toque hitchcockiano descubierto por casualidad.

Sueño en el pabellón rojo (Hóng lóu mèng, 1977)

Li Han-Hsiang es uno de los directores favoritos de Wong, y esta adaptación de una clásica novela china tiene a Brigitte Lin en uno de sus primeros y más influyentes protagónicos.

... y quiénes afanaron

El tigre y el dragón (Crouching Tiger Hidden Dragon, 2000)

Ang Lee tomó nota de la dificultad del público internacional para entender la peli de Wong, y estructuró su guión para hacerlo comprensible sin explicar demasiado.

Hero (Yīngxióng, 2002)

La exitosa “wuxia” de Zhang Yimou toma varios elementos de Cenizas del Tiempo, y hasta utiliza los servicios de su director de fotografía Christopher Doyle.

Duelist (Hyeongsa, 2005)

Cenizas del Tiempo resultó muy influyente en Corea del Sur, en especial el diseño de producción y vestuario (que Wong llama un “estilo Issey Miyake”).

1666 amsterdam, Ubisoft vs. el creador de Assassin's Creed

Patrice Desilets diseñó hace una década un concepto fascinante, pero se perdió entre batallas legales y el colapso de un titán ¿volverá a ver la luz 1666: Amsterdam?

Un videojuego AAA es el reflejo del trabajo de cientos, miles de personas.

Y aunque la mayoría de estos juegos se diseñan por comité siguiendo una u otra moda de la industria, a veces el buque no lo dirige un faro en la distancia sino un capitán (o capitana).

Un autor, una guionista, un director. Mentes brillantes capaces de inventar nuevos destinos, descubrir nuevos territorios.

Pero la visión individual suele ser peligrosa para los grandes estudios. La creadora de una saga no se adapta a una nueva dirección. La productora prodigiosa se niega a hacer una secuela en un año. El genio detrás de un éxito se convierte en una piedra en el zapato.

Varios de los Juegos Condenados que pasaron por esta sección¹ tienen detrás la historia del conflicto entre el lado derecho del cerebro creativo y el lado izquierdo del cerebro ejecutivo.

Konami furiosa con los tiempos de Hideo Kojima en Metal Gear Solid V². El despido dudoso que terminó en demanda de Activision a los creadores de Call of Duty³. El pedido de EA a BioWare de producir un juego en 14 meses con Dragon Age 2⁴.

Pero la más sucia de estas historias es la de la batalla legal entre Patrice Desilets y Ubisoft. El genio detrás de Assassin's Creed contra la empresa que hizo de la marca un suceso internacional.

Y en el medio, un juego.

Una idea brillante que se podría haber convertido en un clásico.

Pero 1666: Amsterdam no existe.

Y no hay garantías de que alguna vez lo podamos jugar.

Los logos de Ubisoft, desde el clásico de los '80 hasta las versiones más modernas.

LA EMPRESA: Ubisoft

Entre los titanes del desarrollo de videojuegos, estamos acostumbrados a pensar en dos triadas: Sony, Nintendo y Microsoft por un lado, y por el otro los grandes “third parties”, distribuidoras que trabajan para todas las plataformas y manejan los negocios más grandes del gaming. Las que tienen los stands más grandes en las convenciones. Las que lideran en ventas y (en especial) en cantidad de juegos. EA, Activision Blizzard y Ubisoft.

Pero no siempre fue así. La francesa Ubi Soft (así, con el espacio) tardó décadas en alcanzar el nivel de las otras dos.

Ubi se fundó en 1986 pero recién tuvo su primer éxito internacional con Rayman en 1995, luego de lo que abrieron estudios en distintas ciudades del mundo para trabajar en juegos licenciados y adaptaciones a portátiles. Con la entrada de dinero de estos juegos “chicos” empezaron a comprar otras distribuidoras más pequeñas, buscando aprovechar su propiedad intelectual.

En 2000 compraron Red Storm y sus adaptaciones de Tom Clancy, que revitalizaron con el impresionante Splinter Cell en 2002. La estrategia funcionaba. Un año después usaron el mismo recurso para resucitar una serie amada pero perdida: Prince of Persia.

Si el primer Prince Of Persia (1989) es un clásico indiscutible, muchos dirían que The Sands of Time, de 2003, está a la altura. El corazón de ese juego era la “Daga del Tiempo”, una mecánica que permitía retroceder los últimos segundos de acción y repetir cada error hasta que todo saliera perfecto. Adictivo, original, y estéticamente impecable, Prince of Persia: The Sands of Time fue además la consagración del director Patrice Desilets.

Prince of Persia: The Sands of Time pronto tendrá su remake.

A diferencia de muchos de sus contemporáneos, Desilets no venía del desarrollo amateur ni del mundo de la ingeniería de sistemas. Este canadiense nacido en 1974 era un amante del arte, que no podía decidirse por una sola rama. Estudió cine y literatura, pero también se dedicó al teatro y la improvisación, y en sus juegos se puede ver lo consciente que es de la relación entre el jugador y el cuerpo del personaje. Son obras táctiles, impredecibles aún dentro de lo lineal.

The Sands of Time fue un éxito inmediato, y Ubisoft quería una secuela lo antes posible.

Pero Désilets no estaba interesado en repetir la experiencia. Quería llevar las acrobacias del príncipe a un arenero más grande⁵, y convenció a sus jefes de trabajar en lo que sería un Prince of Persia de nueva generación, pensado para Xbox 360 y PlayStation 3.

Para Désilets, el problema de Prince of Persia está en el título ¿cuán interesante puede ser un juego sobre un príncipe? Al fin y al cabo, no hay mucha historia ni mucho cambio en un tipo que no hace más que esperar al día en que sea rey.

Un joven Patrice Désilets, en los días previos a cambiar la historia del gaming con el caótico, irregular Assassin's Creed.

Pensando alternativas, el director recordó un libro sobre sociedades secretas que había leído en la universidad, y empezó a fantasear con un miembro de la secta histórica de los Asesinos, que tendría la misión de escoltar al Príncipe. Un guardaespaldas con un secreto. Ese fue el punto de partida de Prince of Persia: Assassins.

Durante dos años Désilets trabajó con su equipo solamente en el desplazamiento del personaje: el parkour que pronto se volvería una sensación en el gaming. La sensación era tan distinta que el mismo departamento de marketing propuso quitar el Príncipe del título y simplemente llamarlo Assassins. Désilets quería atarlo a la secta y la conspiración, y quedaron en Assassin's Creed. El Credo de los Asesinos.

A Ubisoft, por supuesto, no le gustó nada la idea de lanzarse a una nueva generación con una franquicia original, pero el juego lo valía. Con el control resuelto, Désilets sumó de a poco el marco narrativo ambientado en el “futuro” de 2012. Los mayas, las profecías, la manzana de Adán y Eva, el fin del mundo.

Y el Animus, una idea de la que el director (aún hoy, después de todo lo que pasó después) está tan orgulloso como si fuera el día en el que se le ocurrió.

En su lanzamiento, Assassin's Creed no se parecía a nada. Junto a éxitos como Mass Effect y BioShock, fue el “verdadero” inicio de la generación.

El primer Assassin's Creed salió en 2007. No era un juego perfecto como The Sands of Time, pero el altísimo nivel técnico, la imaginación de Désilets y la animación prodigiosa del equipo de Ubisoft lo hizo un fenómeno aún más grande que cualquier aventura del Príncipe. Tanto que esta vez Désilets aceptó hacer una secuela, para arreglar los errores que percibía en el original.

Assassin's Creed II (2009) es el verdadero nacimiento de la franquicia. Un formato de mundo abierto que, con sus torres, regiones y acrobacias, Ubisoft casi no ha modificado, ni siquiera después de incontables secuelas. Désilets, satisfecho, estaba listo para el próximo desafío.

Pero Ubisoft quería más secuelas. Había invertido millones en una franquicia exitosa, y no sólo quería un nuevo Assassin's Creed, sino un juego de la saga cada 12 meses.

Frente a esta exigencia, Désilets sabía que su paso por el titán francés estaba llegando a su fin.

Arte promocional de 1666: Amsterdam. Hasta ahora, la única imagen oficial que se ha compartido.

EL JUEGO: 1666 Amsterdam

En junio de 2010, meses antes del lanzamiento de Assassin's Creed: Brotherhood, Patrice Désilets renunció⁶ a Ubisoft.

Ni el creativo ni el estudio dieron muchos detalles sobre la partida, pero en el momento dio la sensación de ser una salida amistosa. Désilets aseguró que había terminado su trabajo en Brotherhood, y sus compañeros dijeron que solamente era una pausa⁷ para recargar baterías. *"No quería perderse el mundial"*, bromeó el productor Jean-Francois Boivin.

Pero la realidad era otra. La distribuidora THQ estaba apostando a convertirse en un monstruo al nivel de EA, Activision y, sí, Ubisoft. Y para eso tenía que reclutar a los mejores.

En 2010, THQ acababa de lanzar el aplaudido Darksiders y estaba preparando proyectos tan ambiciosos como un juego de los Avengers de Marvel y el FPS Homefront, un potencial competidor de Call of Duty. Ah, y había fundado un misterioso estudio, que dirigiría un "gran nombre⁸" del gaming, en la ciudad de Montreal. Justamente donde Désilets vivió toda su vida profesional.

En junio de 2011, un año exacto después de su salida de Ubisoft, Patrice Désilets confirmó el secreto peor guardado del gaming y se incorporó a THQ. El año de silencio tenía que ver con una cláusula con el contrato de Ubi que le prohibía trabajar en la industria durante 12 meses después de su renuncia. Pero estaba claro que Patrice había pasado ese año pensando en algo nuevo.

THQ: Montreal. Un estudio casi imaginario.

Ubisoft no estaba feliz con este pase. En marzo de 2011 había demandado al nuevo estudio por robarse empleados de su filial de Montreal, y un juez había prohibido⁹ a THQ seguir convocando ex-colaboradores de Désilets. Todo el mundo sabía que el creador de Assassin's Creed estaba doblemente motivado: quería justificar la inversión de THQ y a la vez demostrar a Ubisoft el valor de una idea original.

La idea tenía nombre. En marzo de 2012, THQ registró una marca que era solamente un número: 1666. El “número de la bestia” de la Biblia con un uno adelante. Las referencias al catolicismo y la sensación de que el nombre podía ser un año eran pistas claras para saber que Désilets estaba detrás de todo eso, y las teorías eran muchas.

El nombre completo, como se reveló en la batalla legal que pronto consumiría a los protagonistas de esta historia, era 1666: Amsterdam. Un juego de mundo abierto similar a la exitosa saga de Ubi, pero que no era un juego de acción (*“no estaba haciendo un tipejo saltando por ahí con una espada”* dijo Désilets años después al sitio español GameReactor, *“ni estaba haciendo un shooter”*) sino la historia de una guerra de magos, capaces de poseer animales y provocar el caos con solo un movimiento de manos.

Está claro que la idea estaba cocinándose hace años en la mente del director. En mayo de 2012 Désilets entregó su primer prototipo, una demo de cinco minutos que mostraba el juego en acción y, lo más importante, su estética, inspirada en los pintores flamencos del siglo XVII como Rembrandt y Vermeer. Imágenes oscuras, barrocas, cargadas de un dramatismo teatral. El lado oscuro del Renacimiento de la saga de Ezio Auditore.

El juego necesitaba al menos dos años más de desarrollo, pero THQ no tenía ni siquiera seis meses en su futuro.

Una serie de pésimas inversiones obligó a la empresa a despedir empleados, cancelar proyectos y finalmente declarar la bancarrota y subastar cada uno de sus juegos y estudios.

El catálogo de THQ tenía marcas y creativos de primera línea. La serie Saints Row fue adquirida por Deep Silver. Crytek se llevó el prometedor Homefront 2. Sega compró el estudio de juegos de estrategia Relic, que hoy está desarrollando Age of Empires IV.

Y Ubisoft compró THQ Montreal.

Contra su voluntad, Patrice Désilets volvía a la empresa a la que había renunciado solamente dos años antes.

“Filósofo en Meditación”, el cuadro de Rembrandt que fue el punto de partida de 1666: Amsterdam.

LA CONDENA: Una Pulseada de Humillación

El cliché de la industria es que el creativo es apasionado y el ejecutivo toma decisiones frías. El lado derecho y el lado izquierdo del cerebro. La creatividad y el marketing.

Pero la realidad es un poco más complicada, y la decisión de Ubisoft de comprar el estudio THQ Montreal formado por Désilets no era simplemente una estrategia comercial. Si el creativo quería demostrar a los ejecutivos que había cosas más importantes que las ganancias, los ejecutivos querían demostrar que ellos podían comprar y vender a cualquiera.

En marzo de 2013, Désilets retomó oficialmente el desarrollo de 1666: Amsterdam en Ubisoft Montreal. El estudio de THQ había sido absorbido por completo y, al menos por un tiempo, parecía que el proyecto soñado del director se iba a hacer realidad.

El 7 de mayo de 2013 Ubisoft sorprendió a la industria con la salida¹⁰ intempestiva de Patrice Désilets. “Desafortunadamente”, decía la declaración oficial de Ubi, “desde la adquisición de THQ Montreal, las conversaciones de buena fe entre Patrice y Ubisoft apuntadas a alinear nuestras visiones fueron inconclusivas. Por lo tanto, el director ha dejado el estudio.”

Désilets no dio vueltas, declarando¹¹ el mismo día que *“al contrario de lo que dice Ubisoft, esta mañana fui despedido. Se me notificó en persona, se me entregó un telegrama en mano, y fui escoltado fuera del edificio por dos guardias de seguridad sin la opción de despedirme de mi equipo o recolectar mis pertenencias. Esta no fue mi decisión.”*

Una de las imágenes filtradas del arte conceptual de 1666: Amsterdam.

El contrato de THQ dejaba claro que, en caso de la cancelación de 1666: Amsterdam, los derechos del juego volverían a manos de su creador. Ubisoft, entonces, tomó una decisión sorpresiva, no solo por su falta de precedentes, sino por lo que parece crueldad premeditada.

1666: Amsterdam no sería cancelado, sino “suspendido¹²”.

Por lo tanto, no tenían ni que hacerlo, ni que devolver los derechos a Désilets.

Exactamente un mes después, en junio de 2013, Désilets demandó¹³ a Ubisoft. Las demandas en Canadá no son por las cifras millonarias que se exigen en Estados Unidos, y el plan de Désilets no era sacarse la lotería sino recuperar lo que sentía que le correspondía: el monto de 400.000 dólares que correspondía a su salario de dos meses, su indemnización, gastos legales y, por supuesto, la propiedad intelectual de 1666: Amsterdam.

Era una batalla muy Désilets. Con algo de histórico, algo de bíblico, algo de literario. David vs Goliat o el Quijote contra los molinos.

Un capítulo que consumió tres años enteros de la vida del director.

Désilets, cuando aún trabajaba en Ubisoft. Jade Raymond, la productora de Assassin's Creed, renunciaría al estudio en 2014.

EL FRACASO: Abogado's Creed

La demanda de Désilets nombraba a Yannis Mallat, CEO de Ubisoft Montreal. Según el director, la primera reunión había salido bien, pero a las pocas semanas el mismísimo Yves Guillemot, fundador de la empresa, lo llamó para decirle que los términos iban a cambiar.

La libertad creativa de Désilets en THQ había sido, según Guillemot, excesiva, porque el CEO de esa empresa estaba, en sus palabras, “desesperado”. En esta nueva Ubisoft el caprichoso Patrice iba a tener que hacer lo que su jefe dijera.

Mallat cambió por completo después de esa conversación, confirmando a Désilets que la posición de Ubisoft era firme y que tenía hasta el 10 de abril para aceptar los nuevos términos o el juego iba a seguir adelante sin él.

Por supuesto, el director no aceptó. Por lo tanto, Ubisoft no sólo lo despidió a él sino a su buen amigo Jean-Francois Boivin. Sí, el mismo que había declarado que todo estaba bien con la empresa cuando Désilets renunció en 2010.

El argumento de Ubisoft es un poco más complejo¹⁴, y gira alrededor de la entrega de un “prototipo aceptable” antes de junio de 2012. O sea, meses antes de que Ubisoft comprara THQ Montreal. Désilets asegura que esa versión se había entregado a THQ, y que fue el prototipo que entusiasmó a ese “CEO desesperado” en su momento.

Désilets juraba haber presentado su prototipo de 1666: Amsterdam a los ejecutivos de THQ Montreal.

No fueron años fáciles para Désilets. En una extensa entrevista en el número de julio de 2015 de la revista Game Informer¹⁵, el director confirmó que aún estaba peleando por su marca, y a pesar de que había fundado¹⁶ un nuevo estudio independiente llamado Panaché Digital, la batalla legal ya estaba en el punto de la obsesión¹⁷.

En la entrevista, Désilets recuerda una conversación con su novia en la que defendió su derecho a no ceder frente a las presiones. *“¿Cómo voy a querer salir adelante? No pienso ni siquiera en mi carrera, la pregunta es ¿quiero ser el tipo que se bajó los pantalones, o no?”*

La única declaración de Ubisoft en la entrevista dice que el juicio del director no tiene base y que mantendrían la demanda.

Pero algo pasó. La estética de 1666: Amsterdam tenía mucho de las pesadas pinceladas de los maestros holandeses y belgas.

El 26 de abril de 2016, seis años después de la renuncia y tres después del inicio de la demanda, Ubisoft se echó atrás.

En un arreglo extrajudicial del que, por supuesto, no hay detalles oficiales, Désilets recuperó¹⁸ los derechos de 1666: Amsterdam. El director celebró en Twitter y hasta el mismo Yannis Mallat, que había dado un ultimátum a Désilets como CEO de Ubisoft Montreal, declaró desearle lo mejor en futuros proyectos.

Désilets prometió que 1666: Amsterdam sería el próximo juego de su estudio Panaché Digital luego de terminar el proyecto Ancestors: The Humankind Odyssey.

Y tres días después del final de la batalla legal, casi por arte de magia se “filtró” un video.

El video era una prueba contundente de que 1666: Amsterdam existía. Registraba la presentación de ese famoso prototipo de 2012 que Ubisoft decía que no existía, y que, claramente, fue parte de la decisión judicial que le devolvió los derechos del juego a Désilets.

Es un video de cinco minutos, más arte conceptual que juego en sí, pero que muestra imágenes prometedoras a pesar de estar grabado de una proyección. Versiones 3D de cuadros flamencos, un cuervo volando entre molinos y fragatas, la canción “Amsterdam” del francés Jacques Brel y, en el medio, los magos en guerra de Désilets.

La estética es más simple que la de Assassin's Creed, como un cel shading pero con la pesadez del óleo de los pintores que inspiraron al director. El cuervo se roba el ojo de un cadáver y vemos que en realidad estaba poseído por el mago, que mete el botín en su bastón y lo utiliza para poner en marcha una serie de catástrofes que terminan con la ciudad entera en llamas.

El video es de 2012. Y aún entonces, el juego de Désilets parecía listo para dar ese paso adelante en el gaming narrativo que habíamos visto en Assassin's Creed y en Prince of Persia: The Sands of Time.

Pero 1666: Amsterdam todavía no existe.

Désilets visita su nueva distribuidora Private Division. La bienvenida a su estudio propio Panaché Digital.

EL RESCATE: Una Luz al Final del Túnel

En 2016 los caminos de Ubisoft y Désilets se bifurcan del todo. El director nunca¹⁹ pierde la oportunidad para tirar un dardo a la serie Assassin's Creed, que considera que se ha vuelto repetitiva y tediosa, mientras que Ubi se ha ocupado de desechar el ADN de Désilets de la saga, tanto que en AC: Origins o en AC: Odyssey el Animus ya está casi olvidado.

A finales de 2019 Désilets lanzó su primer juego en diez años.

Ancestors: The Human Odyssey es una de esas rarezas que se aman o se odian, un simulador de evolución humana desde el primate hasta el homo sapiens, que mezcla acción, sigilo, y elementos de juegos de Will Wright como Spore y The Sims. Ancestors tiene grandes ideas pero es un juego tosco y confuso, y ni la crítica ni los gamers de hoy tienen mucha paciencia para esos adjetivos.

Panaché no ha abandonado Ancestors. Luego de su lanzamiento en consola ha recibido varios parches que mejoran la jugabilidad y enriquecen los tutoriales.

Las críticas fueron frías, con puntajes más bajos que cualquier Assassin's Creed moderno. La distribuidora Private Division no compartió números de venta, pero todo indica que no fue un fenómeno comercial. La respuesta de Désilets tampoco fue elegante. Se quejó²⁰ de la prensa, de las expectativas, y hasta de los fans que no pueden exigirle a un equipo de 35 personas un juego al nivel de las 200 que trabajaron en el primer Assassin's Creed.

Poco después del lanzamiento de aquel juego, Désilets confirmó que 1666: Amsterdam sigue en su mente y que podría ser²¹ el próximo juego de Panaché, ¿pero es posible hacer el juego que vende aquel espectacular video con un presupuesto reducido? ¿y se puede expandir el estudio luego de la gélida recepción de Ancestors?

A mediados de este año, un terremoto sacudió Ubisoft.

Investigaciones de distintos medios franceses y norteamericanos revelaron una cultura tóxica²² dentro de la empresa. Acoso sexual, peleas a los gritos en los pasillos de los estudios, egos fuera de control. Varios ejecutivos perdieron la cabeza, entre ellos el director creativo Serge Hascoet, que ha tomado las polémicas decisiones detrás de los nuevos Assassin's Creed; Ashraf Ishmail²³, director de Assassin's Creed: Valhalla; la directora de recursos humanos de la empresa Cécile Cornet²⁴ y Yannis Mallat, el CEO que despidió a Désilets en 2013.

Yves Guillemot, fundador de Ubisoft, pidió disculpas por el comportamiento de sus ejecutivos en un video estrenado justo antes del segundo Ubisoft Forward.

Por supuesto, esto no tiene nada que ver con el despido de Désilets, al menos en forma directa. Y aunque para los que ven la historia de afuera se puede sentir como justicia poética, la realidad no cambia.

10 años después de que Patrice Désilets decidiera patear el tablero en Ubisoft, el creativo y la empresa están a la deriva. El futuro es incierto, y las batallas personales del pasado no dejaron un ganador.

Hay creativos que se adaptan a la escala del presupuesto. Shigeru Miyamoto podía hacer un juego perfecto con elementos mínimos como Excitebike o una aventura que redefine el gaming como The Legend of Zelda. El equipo de Ninja Theory puede pasar del carísimo DmC: Devil May Cry al sutil Hellblade. Obsidian es capaz de producir mundos abiertos como Fallout: New Vegas y RPGs retro isométricos como Tyranny.

Pero el desarrollo de videojuegos se vuelve más caro cada año, y cada vez son menos los juegos AAA que buscan dar un paso adelante. Éxitos como God of War, Bloodborne o Red Dead Redemption 2 son la prueba clara de que un proyecto necesita las dos cosas: un estudio sólido y un autor de visión clara detrás.

Un juego condenado es una idea romántica. Aún así, ningún autor quiere ser un genio incomprendido y ninguna empresa quiere un fracaso digno. Pero tampoco hay muchos gamers felices con la ambición desmedida de Ancestors o el lento camino a la irrelevancia de Assassin's Creed.

Hay una brecha entre el negocio y el arte del gaming.

Una brecha que tiene que achicarse de los dos lados.

En el bando de los gamers, solo queda esperar que la brecha se cierre pronto, y que los egos de esta nueva generación no nos hagan perder sueños tan lindos como 1666: Amsterdam.

Zardoz es un meme antes de los memes

El irlandés John Boorman es un director ecléctico. Un autor curioso e independiente que a lo largo de su carrera evitó encasillarse en un sólo género, y filmó obras maestras a toda escala, desde el thriller *A Quemarropa* (*Point Blank*, 1967) hasta la majestuosa *Excalibur* (1981).

En 1973, Boorman estaba sumido en un proyecto titánico: una adaptación de la trilogía “*El Señor de Los Anillos*” que nunca sería filmada debido a sus altos costos de producción. Frustrado y con la mente zumbando de mitología tolkieniana, Boorman escribió a toda velocidad “*Zardoz*”, una fábula de ciencia ficción casi teatral, diseñada para filmarse en cuestión de semanas en las montañas Wicklow, en las afueras de Dublín y a sólo 20 kilómetros de la casa de Boorman.

Conseguir presupuesto no fue difícil. Boorman venía del sorpresivo éxito comercial de *La Violencia Está En Nosotros* (*Deliverance*, 1972) y 20th Century Fox aceptó invertir un millón de dólares en lo que, con suerte, podría ser la nueva *Planeta de los Simios* (*Planet of the Apes*), que en 1968 había sido un suceso para este estudio.

Aunque el protagonista original Burt Reynolds se echó atrás en el último minuto, el prestigio del director fue suficiente para seducir a Sean Connery, que además estaba con problemas para conseguir trabajo luego de una década de interpretar al agente 007.

Zardoz es una metáfora post apocalíptica sobre los conflictos de clase, que enfrenta a una comunidad de inmortales con Zed (Connery), un “bárbaro” del mundo exterior. Durante las casi dos horas de película Zed lleva un traje que consiste de dos bandoleras cruzadas, botas hasta las rodillas, y un taparrabos que deja muy poco a la imaginación. Connery aceptó el vestuario sin cambios, ya que según Boorman el actor parecía interesado en otros aspectos de la producción. En el comentario del DVD el director cuenta que Connery preguntó cuál era

el presupuesto de su auto privado y su chofer. Cuando Boorman le dijo que eran 300 libras, Connery le propuso manejar su propio auto y guardarse ellos ese presupuesto... yendo a medias, claro. Vale aclarar que Connery estaba cobrando 200.000 dólares por el papel. “Así era Sean”, dice el director.

A pesar de su presupuesto holgado (para la época) Zardoz fue un proyecto intensamente personal para Boorman. El director modeló la famosa cara de piedra flotante en base a su propio rostro, contrató a vagabundos de la zona para hacer de extras, y hay cameos de sus hijos, y hasta de Snowy, el caballo favorito de su esposa. Connery, por su parte, era un miembro más de la familia, durmiendo en el cuarto de huéspedes del director y escribiendo poesía (jamás publicada) durante las noches.

La paz del rodaje se fue quebrando con los días. La coprotagonista Charlotte Rampling casi pierde una mano por la cera caliente de una antorcha. Un mandril casi mata a un extra. Y en el último día, Connery estalló. El actor escocés odia ser maquillado, y en su escena final Zed envejece varios años. Tomó todo un día grabarla. Por un error de laboratorio hubo que hacerla de nuevo. Luego de repetir todo el proceso el asistente del auxiliar de cámara expuso sin querer el celuloide, arruinando lo grabado y obligando al equipo a un tercer día de lo mismo. Tuvieron que agarrar a Connery entre tres para que no mate al pobre técnico.

Zardoz, lamentablemente, no fue la nueva 2001. Los críticos de la época quedaron perplejos frente a la estética teatral de este futuro distante, y el propio Boorman admitió años después que “estaba probando muchas cosas con esta película... quizás demasiadas”. Luego de las primeras proyecciones, Boorman filmó una presentación con una cabeza flotante que rompe la cuarta pared y logra hacer la película aún más confusa. En un artículo de la revista Starlog cuentan que los mismos espectadores salían del cine y le decían a la gente que estaba en la fila que vayan a ver otra cosa.

Zardoz funciona mejor como objeto de culto que como producto comercial. Separada de su época, su excentricidad la hace todavía más atractiva, y el mismo Boorman parece recordarla con irónico cariño: “Zardoz es una de esas películas que pasó de ser un fracaso a ser un clásico, sin nunca pasar por el éxito”.

Argumento

Irlanda, año 2293. La civilización como la conocemos ha colapsado luego de una guerra nuclear. Los sobrevivientes se dividen entre los Brutales, que viven en zonas afectadas por la radiación y los Eternos, una élite que ha utilizado la tecnología para volverse inmortal y que ocupa comunidades protegidas conocidas como Vórtices. Los Eternos usan una enorme cabeza flotante de piedra llamada “Zardoz” para reclutar “Exterminadores” de entre los Brutales que mantengan a los demás a raya y eviten que se reproduzcan. Uno de esos exterminadores, Zed (Sean Connery), se escabulle al interior de Zardoz y se infiltra en uno de los Vórtices. Los Eternos lo descubren. Algunos, como Consuella (Charlotte Rampling), consideran al salvaje una amenaza. Otros quieren manipularlo para revelar la hipocresía de su sociedad. Pero Zed no está en el Vórtice por casualidad. Tiene sus propios planes... y sus propios secretos.

También en ese año... Alemania Occidental se lleva la Copa del Mundo en el Mundial organizado en ese país - Luis Alberto Spinetta edita su primer disco con Invisible - Steven Spielberg estrena su primera película filmada para cines, Loca Evasión (The Sugarland Express) - Gary Gygax y Dave Arneson editan Dungeons & Dragons, el primer juego de rol de mesa - Newell's Old Boys de Rosario se consagra como campeón del Torneo Metropolitano Argentino por primera vez en su historia - The Ramones da el primer show de su historia en el legendario club CBGB - El Padrino Parte II se lleva 6 Oscars, pero la película más vista del año es Locuras en el Oeste (Blazing Saddles) de Mel Brooks - El presidente de Estados Unidos Richard Nixon renuncia a su cargo luego del escándalo de Watergate - a los 78 años, fallece el presidente de la Argentina Juan Domingo Perón.

La gran frase

“La pistola es buena... el pene es malo”

Motivador slogan de Zardoz, cabeza gigante y dios falso de los “Brutales”.

Dijo la crítica

- “Zardoz roba ideas de varias filosofías... es una reluciente pila de basura cultural.”

Pauline Kael, The New Yorker

- “Un viaje a un futuro dominado por escenógrafos perpetuamente drogados.”

Roger Ebert, Chicago Sun-Times

Datos, datos y más datos

- Boorman cuenta que en sus películas suele haber reproducciones de arte, de las que se adueña y guarda en un cuarto de su casa llamado “The Fakery” (La Falsería).
- Connery usó la sunga con tiradores sin quejarse, pero se negó durante días a ponerse el vestido de novia con el que Zed se camufla al escapar.
- La imagen de la mano de Zed saliendo del escondite con el arma se repite en Excalibur (con la espada en el lago) y La Violencia Está En Nosotros.
- Boorman tiene un cameo como una víctima de Zed a los 21 minutos de película. El director expresó su orgullo de morir a manos de Sean Connery.

Influencias y legado

A quiénes afanaron...

Un mundo feliz (Brave New World, 1932)

La visión de Aldous Huxley se percibe en cada fotograma de Zardoz. Además de su obra maestra, Boorman tomó elementos de su novela “Muere el Cisne Después del Verano”.

El planeta de los simios (The Planet of the Apes, 1968)

No hay duda de que Fox aceptó producir la película imaginando un éxito de taquilla similar a la del clásico de ciencia ficción con Charlton Heston...

2001: Odisea del espacio (2001: A Space Odyssey, 1968)

... pero Boorman apuntaba al futurismo de ideas de Stanley Kubrick, en especial en los últimos minutos en los que la metáfora se vuelve existencialista y ambigua.

... y quiénes afanaron

Los Eternos (Eternals, 1976)

Jack Kirby, creador de los personajes de Marvel recientemente adaptados al cine, tomó muchos elementos de la película, incluyendo el nombre de la comunidad.

En el polvo de las estrellas (Im Staub der Sterne, 1976)

Esta fantasía futurista filmada en Alemania Oriental toma elementos de la película de Boorman para contar una clara alegoría socialista.

Rick & Morty

Dan Harmon, creador de la serie, está obsesionado con Zardoz. El episodio 7 de la primera temporada tiene varias referencias directas a la película.

Batman Dark Tomorrow, el peor juego del murciélago

Agarrá a Batman. Ponele un poco de terror onda Resident Evil y algo de sigilo de Metal Gear Solid. Sumale una historia creada por un guionista de cómics ¿Arkham Asylum? Nada que ver.

DC Fandome pasará a la historia como uno de los grandes eventos de la cultura geek¹ reciente. Y en el centro de esta fiesta de tráilers, entrevistas y paneles pudimos ver, a la altura de cualquier película o serie, dos videojuegos inspirados en el mundo de DC Comics. Una prueba clara de la importancia del gaming, tanto para Warner como para sus consumidores.

Suicide Squad: Kill the Justice League y Gotham Knights son dos megaproducciones, que tomaron años de desarrollo a los equipos de Rocksteady y WB Games Montreal. Y el protagonismo que hoy parece lógico, hace solo 20 años hubiese parecido un delirio.

Porque antes de la serie Arkham, DC Comics era sinónimo de juegos malos.

No era una fama que pusiera feliz a la compañía. En 2003 trataron de romper la racha con un juego ambicioso, moderno, desarrollado por un equipo ideal de veteranos del gaming japonés y británico, junto a profesionales del cómic norteamericano.

Fue lo peor que podían hacer.

Esta es la historia de cómo después de 4 años de desarrollo y millones de dólares en inversión, Batman: Dark Tomorrow terminó siendo uno de los peores juegos de la historia.

El mural que podía verse en el edificio de DC Comics de New York, antes de la mudanza.

LA EMPRESA: DC Comics / Kemco

El año es 1999. El boom de los cómics de principios de los '90 se pinchó hace rato, y frente a éxitos como *The Matrix*, las películas de superhéroes clásicos habían quedado demodé. Todavía faltaba un año para *X-Men*, dos para *Spider-Man*, y seis para *Batman* Inicia.

Warner carga mucha de la culpa, ya que con *Batman & Robin* (1997) habían puesto en ridículo a sus personajes más populares. La armadura con pezones iba a ser difícil de olvidar. Hasta la legendaria serie animada había salido del aire.

Pero aún en este punto bajo histórico para la franquicia, *Batman* seguía siendo negocio, y de vez en cuando aparecía algún iluso que quería licenciar al murciélago para hacer un videojuego. Aunque un par resultaron buenos (el de *Family Game* de SunSoft, el de *Super NES* de Konami), la mayoría eran descartables.

El editor Mike Siglain, de DC Comics, era un fiel creyente en que los videojuegos eran el futuro y, sin cine y sin series, DC buscó socios con los que invadir este universo. En 1999 entraron en producción varios juegos distintos, cada uno más ambicioso que el anterior pero todos fracasos. Algunos dignos, como *Batman: Vengeance* (2001), otros impresentables como *Batman: Gotham City Racer* (2001) y otros que tienen sus fans, como *Batman: Rise of Sin Tzu* (2003.)

Ubisoft era la empresa encargada de hacer juegos de *Batman*, pero otros estaban interesados en la licencia. Kemco era un estudio japonés fundado por veteranos de la industria, que llevó a DC una propuesta irresistible. Un juego de *Batman* exclusivo de Nintendo GameCube, al estilo del recién salido *Spiderman* de Neversoft, pero con elementos de survival horror tipo *Resident Evil* y sigilo a lo *Metal Gear Solid*. No iba a ser fácil levantar este tomuer.

Kemco se encargaría de todo: diseño, producción, y distribución internacional. Una sorprendente cantidad de responsabilidades para una empresa que hasta ese momento sólo se había dedicado a editar una entrega tras otra de la serie de juegos de autos Top Gear.

Lo único que Kemco no tenía era, claro, mucho conocimiento sobre el personaje. Batman no era en Japón el fenómeno cultural que había sido en el resto del mundo, y por eso DC tomó una decisión que hoy se siente histórica: asignar a uno de sus propios guionistas para que escriba la historia desde cero. Sin inspirarse en una película ni en una serie animada. El Batman de Kemco sería el Batman de los cómics.

Ahora Siglain tenía que encontrar a un guionista dispuesto a dedicar años de su vida a un proyecto incierto.

El primer nombre que le vino a la mente fue el del editor Scott Peterson, que venía haciendo magia en la serie Batman: Gotham Adventures. Un conocedor del personaje que sabía organizar su tiempo. Peterson, entusiasmado con el desafío, dijo que sí de una.

El problema es que nunca en su vida había jugado un videojuego. El logo, al menos, era lindísimo.

EL JUEGO: Batman: Dark Tomorrow

Siglain estaba convencido de que Peterson era la persona correcta. No importaba que supiera nada de gaming si el tipo entendía a Batman, a su elenco secundario, y a sus villanos. Siglain envió una PlayStation a la casa de Peterson y armó una lista de inducción a la aventura de acción 3D: Tomb Raider, Metal Gear Solid, Resident Evil 1, 2 y 3.

En un mes el guionista había absorbido la revolución del gaming moderno.

Y estaba fascinado.

Peterson empezó a escribir a toda velocidad, soñando una historia que llevaría a Batman a través de distintas locaciones. Las calles y los tejados de Ciudad Gótica. Una misteriosa fortaleza en el Ártico. Y, claro, los pasillos embrujados del Asilo Arkham.

A pesar de las dudas de DC, Kemco aceptó la historia de inmediato. El juego sería desarrollado por un estudio interno, con la colaboración de HotGen², un grupo de programadores británicos con años de experiencia en consolas. Dark Tomorrow estaba en marcha.

Kemco empezó a trabajar en un tráiler para E3 2001, y estaba claro que la empresa japonesa no iba a reparar en gastos. Contrató a Motion Analysis Studios, una de las casas de *motion capture* más cotizadas del momento, para crear las cinemáticas. Convocó al artista Christopher Moeller (autor de cientos de cartas de Magic) para la portada. Y encontró a Tot Taylor, un compositor de teatro inglés que trabajaría con la Filarmónica de Londres para una banda sonora épica, espectacular, que vale la pena escuchar fuera del contexto del juego.

La edición 2001 de E3 abrió sus puertas el 17 de mayo de ese año, y la gran protagonista del evento era GameCube, la nueva consola de Nintendo. Entre los Marios y Zeldas a la vista, destacaba un espectacular video de 3 minutos que mostraba Batman: Dark Tomorrow. Un juego de acción, sigilo y supervivencia. Una verdadera aventura que se veía distinta a las series y las películas. Era el Batman del cómic que DC y Kemco habían prometido.

Peterson estaba feliz con la recepción del tráiler. Mandó el guión de las últimas escenas, y esperó alguna noticia de Kemco.

Una fecha de lanzamiento, por ejemplo.

Al fin y al cabo, el juego estaba programado para la “ventana de lanzamiento” de GameCube. Entre fines de 2001 y principios de 2002.

Pero el lanzamiento de la consola pasó, y Batman no aparecía.

La campaña promocional enfatizaba el Batman de los cómics.

Kemco justificó los retrasos como pudo. Para justificar la inversión cada vez más alta, decidió que el juego ya no iba a ser exclusivo de Nintendo, sino que se sumarían versiones³ de Xbox y PlayStation 2. Más trabajo para un juego que todavía no se terminaba.

En 2002, Kemco anunció que tendría su propio stand⁴ de E3. Batman: Dark Tomorrow, uno de los juegos más esperados del show, compartiría espacio con una selección que incluía el puzzle Egg Mania, un juego del Pájaro Loco, y un reproductor de MP3 para Game Boy Advance.

Por si no estaba claro, Kemco estaba fuera de su elemento con una producción de este nivel. Y cometió el error de reemplazar el tráiler por una demo jugable.

Batman: Dark Tomorrow era pésimo. Incontrolable. Casi ridículo. La prensa fue generosa⁵, como suele serlo con juegos en desarrollo. Pero DC empezó a transpirar.

DC publicó un cómic oficial que presentaba el universo del juego.

LA CONDENA: Japón, Inglaterra, DC

En una entrevista al podcast Comics on Console⁶, Peterson cuenta una de las primeras reuniones con la gente de Kemco en las oficinas de DC Comics.

De un lado, seis editores de DC. Del otro, seis desarrolladores japoneses. En el medio, un traductor. El tema: una de las primeras escenas del juego, una infiltración en Arkham Asylum.

Kemco no quería que el juego termine si Batman es atrapado por los guardias, así que sugirió una alternativa.

Si los guardias lo alcanzan, Batman sacaría de su cinturón un equipo de música. Lo pondría en el suelo. Empezaría a sonar el ritmo de la salsa caribeña. Los guardias, por supuesto, no podrían resistir empezar a bailar. Y Batman podría escapar.

Salsa caribeña.

En ese momento, Peterson sospechó que quizás Kemco no entendía del todo la oscuridad en el corazón del Caballero de la Noche.

En esta imagen del manual del juego se puede ver el énfasis que Kemco le daba al lado “detective” de Batman – sus maravillosos juguetes.

Y aunque, por supuesto, la cassetteera tropical de Batman no quedó en el juego, había muchos puntos en los que Kemco y DC no estaban de acuerdo. Luego del trabajo inicial, la comunicación se hizo cada vez más compleja y ya no había forma de pelear cada detalle. A principios de los 2000 era difícil mantener un ida y vuelta con desarrolladores instalados en otro país, en otro idioma, y a través de una Internet en la que mandar un JPG resultaba pesado.

Peterson hizo lo imposible. Le puso mucho trabajo a la historia, anticipándose a Batman Inicia al poner a Ra's Al Ghul como villano principal y sumando secuencias con Mr. Freeze, el Guasón, Hiedra Venenosa y hasta secundarios que nunca habían salido de los cómics como la versión Cassandra Cain de Batichica.

DC y Kemco cortaron la comunicación. El juego saldría cuando saldría, y los japoneses, al fin y al cabo, habían prometido arreglar todos los errores que se habían visto en E3 2002. Kemco retrasó⁷ el juego una y otra vez, dando finalmente una fecha: marzo de 2003, casi dos años después de la fecha original.

Poco antes del lanzamiento, Peterson se sorprendió al leer una entrevista en la que Kemco presentaba a un segundo guionista: Kenji Terada, coescritor de los primeros Final Fantasy. Peterson no había hablado con Terada en su vida.

Algo raro estaba pasando con Dark Tomorrow. Como dice Peterson en ese podcast, *“sabíamos que tenían problemas con los frenos, pero no que estaban yendo en rampa a 200 kilómetros por hora.”*

Batman: Dark Tomorrow se veía así. Dos años después de GTA 3.

EL FRACASO: Por Play 2 ni te molestes

En 2001, Batman: Dark Tomorrow se convirtió en uno de los juegos más esperados de la nueva generación, gracias a un tráiler perfecto y la asociación a la esperada GameCube de Nintendo.

En 2002 ya era un juego multiplataforma, con problemas pero potencial.

El 18 de marzo de 2003 Kemco lanzó el juego como pudo. Sin terminar. Sin arreglar. Técnicamente jugable, pero hasta ahí. Ni siquiera llegaron a terminar la versión de PS2, que en la mitad de su vida útil era la clara ganadora de esa generación.

Las críticas fueron demoledoras. Porque Batman: Dark Tomorrow es uno de esos juegos que hay que ver para creer.

El primer gran problema son los controles. Mover a Batman ya es difícil, con un sistema tipo “tanque” al estilo de los primeros Resident Evil. Pero Leon Kennedy y sus amigos no tienen que saltar e impulsarse con una soga. El gancho, incontrolable, es la primera pesadilla. Una de las secuencias iniciales requiere que Batman salte entre los tejados de Ciudad Gótica, muriendo una y otra vez en el intento. Instakill, claro.

Porque la cámara tampoco ayuda. La idea de Kemco fue usar cámaras en puntos fijos en vez de una cámara dinámica estilo Tomb Raider. Pero cada vez que cambia el punto de vista, cambian los controles. Aunque el jugador esté en el aire. O sea, más muertes.

El combate es brutalmente básico. Golpes cortos y un sistema de combos indescifrable. Que mucho no complica las cosas porque cada enemigo (¡hasta los jefes de final de nivel!) muere con paciencia y repetición.

Para colmo, los niveles están desiertos. Las calles de Ciudad Gótica son extensas, variadas, pero no hay nada que hacer. Solamente pelear con los mismos tres enemigos, tratar de abrir caprichosas puertas y escalar puntos que sólo se pueden descubrir por telepatía.

¿Qué más se puede decir del juego de Kemco? Batman no tuvo su salsa, pero sí tuvo este salto de ballet. Es hipnótico.

Dark Tomorrow tenía algunos aspectos positivos. Las cinemáticas eran espectaculares, la banda sonora, de nuevo, está a la altura de una película, y la historia de Peterson recibió algunos de los pocos reconocimientos de la prensa. Pero aún así, Kemco había decidido cambiarla para darle múltiples finales al juego.

Si uno termina Dark Tomorrow normalmente, haciendo todo lo que la historia pide, Batman termina su duelo con Ra's Al Ghul y... el mundo es consumido por un tsunami. Bad ending.

La única forma de evitarlo es encontrar un desvío en medio de la fortaleza del villano, meterse en un lugar que no tiene ningún indicador, y usar un pendrive del baticinturon (que no se usa en ningún otro momento del juego) para hackear el arma mortal de Ra's al Ghul.

Este intento de Kemco por aumentar la duración del juego (o forzar al usuario a comprar una guía de estrategia) fue el último clavo en el ataúd del peor juego de Batman de todos los tiempos.

La pelea final contra Ra's Al Ghul es casi imposible de ganar.

EL RESCATE: Mañana será otro día

Los juegos condenados no son necesariamente los peores, pero que quede claro: Batman: Dark Tomorrow no merece el más mínimo rescate.

A pesar del esfuerzo de Peterson y la ambición de Kemco, es un producto impresentable. Nunca ha sido reeditado por esta excelente razón, y Microsoft ni siquiera se ha molestado en habilitarlo como retrocompatible en su versión de Xbox.

El sueño AAA de Kemco terminó antes de empezar. A finales de 2003 la empresa cerraría sus estudios de desarrollo y se convertiría en distribuidora, dedicándose a juegos de celular. Con la serie AlphaDía

(2007) serían los precursores del JRPG de celular. En 2019, sólo entre conversiones y remakes de esos juegos, editaron 18 títulos. Mal no les va.

El estudio británico HotGen siguió experimentando con Batman, y en 2004 sacaron una pequeña maravilla⁸ llamada simplemente “The Batman”: un joystick con forma de batarang que se conectaba al televisor para jugar una nostálgica aventura de plataformas en 8 bit. Fue un éxito modesto, y HotGen se terminó dedicando a este género de juegos “plug and play.”

Esta belleza todavía se sigue fabricando.

Peterson siguió enamorado de los videojuegos, y DC lo intentó una vez más. Superman: The Man of Steel fue un exclusivo de Xbox desarrollado por Infogrames que salió en los últimos meses de 2002. No hay mucho para decir de este juego más que, si es posible, es aún peor que Batman: Dark Tomorrow.

En 2007, después del éxito de Batman Inicia, el titán del gaming británico Eidos se contactó con DC cómics para comprar la licencia de Batman, con un proyecto que en los papeles sonaba casi idéntico a Dark Tomorrow.

La idea era hacer un juego que mezclara aventura, elementos de supervivencia y sigilo. Batman en su modo detective. Villanos de todas las épocas. Hasta necesitaban un guionista con experiencia en los cómics. DC propuso a Paul Dini. Y así empezó Arkham Asylum, el mejor juego del murciélago que dio inicio a la mejor trilogía de superhéroes de todos los tiempos.

La historia de Dark Tomorrow sería impensable en esta época de fandoms y “Fandomes”. Hoy las empresas saben que la propiedad intelectual vale oro, y que un mal juego puede vender relativamente bien, pero perjudicar a la marca.

Aunque la nostalgia está de moda en el mundo de los videojuegos, no hay que olvidar que durante años el gaming licenciado fue una excusa descarada para sacarle unos dólares a los fans.

En 2003, esos fans pagaron sus 50 dólares y se resignaron a sufrir.

En 2020, como acaba de descubrir Square Enix con sus Avengers, el fandom no perdona.

Somos la venganza.

El Secreto de la Pirámide es el boceto de Harry Potter

Durante los años '80 Chris Columbus fue una máquina de escribir películas familiares inolvidables. No sólo su debut *Gremlins* (1984) sino *Los Goonies* (*The Goonies*, 1985), *Una Noche Por La Ciudad* (*Adventures in Babysitting*, 1987) y el más ambicioso de todos estos proyectos: *El Secreto de la Pirámide* (*Young Sherlock Holmes*, 1985), intento de convertir al detective más famoso de la literatura en un *Indiana Jones* infantil producido por el mismísimo Steven Spielberg.

Las novelas originales de Arthur Conan Doyle no revelan detalles sobre la adolescencia de Holmes, así que Columbus tenía carta blanca. Su Sherlock estudia en una academia privada donde conoce a Watson, se encuentra con el primer gran misterio de su carrera, y hasta se enamora - algo que aún hoy indigna a los fanáticos del notoriamente asexuado detective.

Spielberg seleccionó a otro nuevo talento para ocupar la silla del director. Barry Levinson, director de dramas intimistas, sabía que el corazón de la película eran los personajes y pasó meses buscando los rostros ideales. Holmes finalmente sería Nicholas Rowe, un actor escocés de 18 años que no tenía experiencia pero proyectaba la presencia aristocrática de la creación de Conan Doyle. El rol de Watson, su opuesto absoluto, fue para Alan Cox, que había debutado en televisión a los 12 años junto al titán Laurence Olivier. La etérea Elizabeth sería la bailarina australiana Sophie Ward, que venía de *Oz*, *Un Mundo Fantástico* (*Return to Oz*, 1985) otra extraña adaptación literaria de culto, de la que Levinson también heredó el equipo de producción entero: un ejército de técnicos y artesanos que trabajaban como un motor bien aceitado y crearon una Londres mágica en tiempo récord.

Las secuencias más complejas del guión de Columbus consisten de alucinaciones causadas por dardos envenenados. El equipo de ILM aprovechó el surrealismo para experimentar con distintas técnicas de efectos especiales. Los dulces que atacan a Watson son títeres. Las gárgolas, una técnica de animación cuadro a cuadro llamada Go Motion. Y la más espectacular, un vitral de un caballero medieval que cobra vida, fue el primer trabajo comercial de un pequeño estudio llamado Pixar, que tomó seis meses a un equipo liderado por su fundador John Lasseter.

La ambientación atemporal y los efectos revolucionarios hacen que *El Secreto de la Pirámide* se sienta como una película actual... en especial porque hoy es imposible verla sin trazar paralelismos con la saga de Harry Potter. Brompton parece Hogwarts, el trío protagonista es bastante similar, hay profesores excéntricos, cenas a la luz de las velas y hasta un joven villano de pelo platinado... que no se llama Draco, pero sí se llama Dudley.

Pero la peli no tuvo el éxito de Potter. Las películas de aventuras de la factoría Spielberg de la época, al fin y al cabo, eran inusualmente intensas para el público infantil. En casos como *Gremlins* conquistaron a grandes y chicos, pero en esta ocasión los padres no se engancharon y los hijos salieron aterrados. Las alucinaciones son carne de pesadillas, los villanos implacables, las muertes sangrientas, y la secta asesina es todavía más siniestra que la de la segunda Indiana Jones.

Pero lo peor es la sensación final que deja la película, por un giro trágico innecesario que lleva al personaje por una senda oscura. Columbus busca explicar por qué Holmes se volvió frío y calculador, y aunque lo logra, no es lo que nadie llamaría un final feliz. Un fracaso que afectó a los actores más que a los creativos. Levinson ganaría el Oscar unos años después con *Rain Man* (1988), y Columbus tendría con *Mi Pobre Angelito* (*Home Alone*, 1990) su consagración como director comercial.

Doce años después de su Holmes, Columbus leyó una novela que lo conquistó de inmediato, y peleó durante años por ser su director. En 2000, Warner finalmente cedió y Columbus empezó una vez más el proceso de selección de actores. El problema es que la novela era tan

conocida que no podía usar páginas del guión real para las audiciones. Por eso, en un guiño a su propio pasado, Columbus dió a los aspirantes páginas de aquel guión del Secreto de la Pirámide. Los actores que finalmente fueron Harry, Ron y Hermione, empezaron leyendo líneas de Holmes, Watson y Elizabeth.

Argumento

Tres prominentes ciudadanos británicos mueren de forma misteriosa después de ser atacados por grotescas alucinaciones. A poco de llegar a la prestigiosa academia Brompton de Londres, el adolescente John Watson (Alan Cox) conoce al extravagante Sherlock Holmes (Nicholas Rowe), un estudiante un par de años mayor. Holmes ya demuestra las dotes para la deducción que lo harán famoso, pero aún es un adolescente inexperto que deja que sus emociones nublen su percepción. Junto a Elizabeth (Sophie Ward) nieta del excéntrico profesor Waxflatter, los jóvenes detectives descubren una conspiración para asesinar a los sobrevivientes de una misteriosa exploración. Holmes, Watson y Elizabeth empiezan a investigar casi como si fuera un juego, pero con cada nuevo descubrimiento el riesgo aumenta... ¿podrán tres simples estudiantes derrotar una maldición que data de hace siglos?

También en ese año... El megaconcierto Live Aid recauda 150 millones de dólares para luchar contra la hambruna en África - Se estrena en abril La Historia Oficial (1985), de Luis Puenzo y Aída Bortnik, que ganaría el año siguiente el primer Oscar argentino a Mejor Película Extranjera - Se edita en todo el mundo el juego Super Mario Bros. para las plataformas de Nintendo - Coca Cola lanza la "New Coke", una nueva fórmula que provoca tanto rechazo que la empresa se ve obligada a retirarla del mercado a los tres meses - Se edita "Divididos por la Felicidad", el primer disco oficial de la banda argentina de rock Sumo - Hayao Miyazaki, Isao Takahata y Toshio Suzuki fundan Studio Ghibli en Japón - Bill Watterson publica la primera entrega de la tira cómica Calvin & Hobbes - El "juicio a las juntas" condena a varios militares de alto rango a cadena perpetua por su responsabilidad en la dictadura argentina de 1976-1983.

La gran frase

“Un gran detective confía en su percepción, inteligencia e imaginación.”

Holmes explica su método al detective (aún no inspector) Lestrade.

Dijo la crítica

- “Rowe y Cox demuestran madurez. Los adultos están de adorno.”

Anne Thompson, Variety

- “Una de las películas norteamericanas más estilizadas y entretenidas de 1985.”

Vincent Canby, The New York Times

Datos, datos y más datos

- La filmación tomó tanto tiempo que Alan Cox, el actor que hace de Watson, pegó el estirón. Por eso pasa la segunda mitad de la película sentado o a la distancia.
- Nigel Stock (el profesor Waxflower) había interpretado a Watson en la recordada serie de la BBC Sherlock Holmes (1964). El rol de Holmes era del gran Peter Cushing.
- En Japón la película fue un suceso, tanto que inspiró “Young Sherlock Holmes: The Legacy of Doyle”, un videojuego para la plataforma MSX que nunca fue traducido.
- En Mr. Holmes (2015), el Holmes del cine se aparece en una alucinación al Holmes “real” (Ian McKellen). Ese Holmes “de matinée” no es otro que Nicholas “Young Sherlock” Rowe.

Influencias y legado

A quiénes afanaron...

El sabueso de los Baskerville (The Hound of the Baskervilles, 1939)

La visión de Columbus toma elementos del Holmes literario y cinematográfico, y Nicholas Rowe canaliza al actor ideal: Basil Rathbone en esta adaptación icónica.

The Hardy Boys (1927-)

El género de “jóvenes detectives” es un clásico de la literatura infantil, y Columbus toma tanta influencia de Conan Doyle como de los curiosos Hardys y hasta Scooby Doo.

E.T.: El extraterrestre (E.T., 1982)

Hay muchos toques Spielberg, que van desde una secta onda Indiana Jones a una cita directa al plano de las bicis en la luna de E.T.

... y quiénes afanaron

Indiana Jones y la última cruzada (Indiana Jones and the Last Crusade, 1989)

La tercera película del arqueólogo empieza con un flashback a su adolescencia, que repite muchos detalles de la estructura de esta película. Spielberg no desperdicia una sola idea.

Detective Conan (Meitantei Conan, 1994-)

La película fue un éxito en Japón. Este manga inspirado (entre otras cosas) en ella ya tiene más de 99 tomos. Su versión de animé acaba de llegar al capítulo 1000.

Saga Harry Potter (1997-)

J.K. Rowling nunca ha admitido haberse inspirado en la película, pero Columbus la considera una especie de ensayo de lo que luego haría en sus adaptaciones.

Dragon Age 2 fue el principio del final de BioWare

La secuela del aclamado RPG Dragon Age: Origins fue un fracaso de crítica y público. Un tráiler del camino que iban a seguir Mass Effect 3, Anthem y mil juegos cancelados.

Blizzard. Valve. Bungie. Algunas de las empresas más exitosas de la historia del gaming, sí, pero también son algo más. Son sellos confiables. Logos que generan entusiasmo inmediato y sincero. Otros estudios pueden vender más, pero equipos como estos son, para el gamer, una garantía de calidad.

O al menos lo fueron durante mucho tiempo. Durante más de una década, el nombre de BioWare estuvo alto en esa lista. Entre Baldur's Gate (1998) y Mass Effect 2 (2010) no hicieron un solo juego malo.

Hasta que ese juego malo finalmente llegó. Y no fue uno solo, sino dos, tres, cuatro, hasta llegar al papelón de Anthem (2019), que quizás sea el fracaso más grande de la historia reciente de su compañía madre, Electronic Arts.

Pero la debacle empezó con una secuela que no debería haber sido una secuela.

Un juego que en su momento se vio como una metida de pata comprensible para un estudio saturado, pero que en realidad era la demostración de cómo un proceso exitoso se estaba rompiendo de a poco bajo las exigencias de un mercado cruel.

Esta es la historia de la primera secuela de la saga más exitosa de BioWare, un juego que nunca debería haber tenido un “2” en el final de su nombre y que fue de alguna forma el primer dominó en el colapso de la empresa que revolucionó el RPG.

El logo de BioWare más reciente, post-venta a Electronic Arts.

LA EMPRESA: BioWare / Electronic Arts

Sus nombres son Greg Zeschuk y Ray Muzyka, pero los conocen como “los doctores”. Dos profesionales de la ciencia médica que armaron, casi de casualidad, un gigantesco estudio de videojuegos.

Los “doctores” fundaron BioWare a principios de los ‘90, y como el nombre lo indica, el propósito era crear software para la industria de la salud. Pero los doctores eran gamers, fanáticos del juego de estrategia BattleTech, y a los pocos meses de su fundación decidieron animarse a crear una simulación de mech llamada Shattered Steel. Un éxito modesto que, casi de casualidad, les abrió las puertas a la marca que inventó los juegos de rol de mesa: Dungeons & Dragons.

En 1998 BioWare lanzó Baldur’s Gate, un verdadero cambio de paradigma en el mercado del RPG. Junto a Final Fantasy VII, lanzado en el mismo año en Estados Unidos, Baldur’s Gate convirtió un género de nicho en un fenómeno popular.

Más de 20 años después de su lanzamiento, Baldur’s Gate tiene versiones remasterizadas para todas las plataformas y una secuela en camino del estudio Larian.

Este RPG ambientado en el mundo de Forgotten Realms definió lo que se conocería a futuro como “estilo BioWare”. Aventuras épicas a lo largo de enormes mapas de juego, con la profundidad política y social que uno espera de un RPG norteamericano pero con los personajes icónicos de un juego japonés. Lo literario de Occidente, lo cinematográfico de Oriente. Una combinación perfecta que mejoraba juego a juego.

Después del aún más exitoso Baldur's Gate 2, BioWare colaboró con Atari en Neverwinter Nights (otra adaptación de D&D) y con LucasArts en el inolvidable Star Wars: Knights of the Old Republic, quizás la mejor de todas las adaptaciones del universo del viejo George.

Pero en vez de otro Knights of the Old Republic o un tercer Baldur's Gate, BioWare decidió dar el paso más arriesgado de su historia y empezar a desarrollar universos propios. Jade Empire (un excelente RPG de artes marciales) fue el primero, pero pronto los “doctores” descubrieron que establecer marcas originales en un mercado saturado no era exactamente barato. Necesitaban un socio.

Y ese socio resultó ser Electronic Arts.

Aparte de Jade Empire, BioWare estaba desarrollando dos franquicias propias que pondrían en práctica todo lo que habían aprendido en una década de desarrollo. La aventura espacial de Mass Effect y la épica medieval de Dragon Age. EA vio el negocio de inmediato e inyectó presupuestos AAA en los dos equipos.

A finales de 2007 Mass Effect salió a la venta como un exclusivo de Xbox 360. La crítica amó la historia del comandante Shepard, tan compleja como Star Trek pero tan emocionante como Star Wars. Dos años después, BioWare lanzó Dragon Age: Origins, y el éxito fue aún mayor. BioWare se había convertido en la estrella de Electronic Arts.

Con una excepción.

Los juegos no vendían lo que EA esperaba que vendieran.

Mass Effect y su secuela de 2010 vendieron entre 2 y 3 millones de unidades. Un número digno, pero que estaba lejos de las expectativas de Electronic Arts. Dragon Age vendió un poco más¹, pero no lo suficiente como para justificar el dinero que EA inyectaba en la empresa.

BioWare tenía dos opciones: o hacía juegos más exitosos, o los hacía más rápido.

La versión masculina de Hawke, protagonista de Dragon Age 2.

EL JUEGO: Dragon Age 2

Aparte de Mass Effect y Dragon Age, pocos sabían que el estudio estaba trabajando en un tercer juego: Star Wars: The Old Republic, un MMO tipo World of Warcraft ambientado en el mismo universo que tanto éxito le diera a BioWare en 2003.

The Old Republic estaba en desarrollo desde que EA compró el estudio, pero la fecha de lanzamiento se iba corriendo todos los años. En 2009 BioWare no tuvo otra que admitir² que el juego recién iba a poder salir en los últimos meses de 2011. Electronic Arts aceptó el retraso con una condición: BioWare tenía que sacar un juego más, a más tardar a principios de 2011. Sea lo que sea, cueste lo que cueste.

Mass Effect 3 estaba lejos de estar listo. Y a pesar de que el equipo de Dragon Age estaba agotado luego del lanzamiento del primer juego, eran los únicos candidatos para cumplir las demandas de los ejecutivos de EA.

El guionista David Gaider, entonces, trabajó a toda velocidad en una propuesta original³. Un spin off (historia paralela) de la serie Dragon Age, con una vuelta única: estaría ambientado casi en su totalidad en Kirkwall, una enorme ciudad similar a las de los juegos de mundo abierto que estaban pegando en ese momento (Assassin's Creed 2, GTA IV). Sería un juego de unas 20 horas (la mitad de lo que dura el primer Dragon Age) y volvería a usar algunos de los enemigos y elementos del anterior. Su nombre sería Dragon Age: Exodus⁴.

La ciudad de Kirkwall, una especie de fortaleza independiente, similar a la Braavos de Game of Thrones.

Electronic Arts aceptó la propuesta. Pero con un pequeño cambio, que cambiaría para siempre las expectativas de los jugadores.

Dragon Age: Exodus no podía ser un spin off. Tenía que ser una secuela. Y no podía usar el arte del anterior, ni sus sistemas de juego. Electronic Arts sabía que si el público pensaba que el juego parecía una simple expansión de Origins, no iba a comprarlo.

Y así, Dragon Age: Exodus se convirtió en Dragon Age 2.

Electronic Arts aprobó el proyecto mientras el equipo de BioWare estaba terminando Awakening, la expansión del juego original. Dragon Age: Origins salió en noviembre de 2009 y fue un éxito de crítica y ventas.

La recepción fue un premio al esfuerzo. BioWare había trabajado durante siete años en el mundo, la historia, y los sistemas de juego de Dragon Age.

La secuela, en cambio, tenía que estar terminada en 14 meses.

Diseños de Matt Rhodes del elenco protagonista de Dragon Age 2.

LA CONDENA: Carrera contra el Tiempo

Según Cameron Lee, productor de BioWare, el equipo de Dragon Age se conoce dentro del estudio con el apodo de “el barco pirata” ¿por qué? Porque “va a visitar cada puerto, tomarse un par de botellas de ron, y dar mil vueltas, pero al final va a llegar donde tiene que llegar.”

El guionista David Gaider, entonces, no dejó que las restricciones afecten su compromiso con la saga, y decidió que iba a aprovecharlas. Dragon Age 2 iba a profundizar en la dirección literaria de la fantasía oscura. Dragon Age: Origins ya tenía algunos toques de ese estilo de narrativa que hoy relacionamos con Game of Thrones o The Witcher, pero el segundo juego abandonaría toda la influencia de Tolkien para contar una historia compleja, ambigua, cargada de personajes fallidos y difíciles decisiones morales.

El/la protagonista de Dragon Age 2 (el jugador puede elegir su género) es Hawke, sobreviviente de la masacre del pueblo de Lothering, que había tomado lugar en el primer juego, en el contexto de una especie de plaga zombi medieval. Hawke llega a la lejana ciudad de Kirkwall junto a su familia, y desde el primer momento el grupo de refugiados sufre la discriminación de una urbe que se mantuvo al margen del apocalipsis del juego anterior.

A lo largo de los 10 años de historia, vemos pequeños cambios en la geografía de Kirkwall.

Dragon Age 2 toma lugar a lo largo de una década en la vida de Hawke, y por lo tanto, diez años de historia de Kirkwall. El jugador descubre de a poco el entramado político de la ciudad, con sus barrios bajos, sus migrantes, su nobleza y su lado oscuro.

Distintos personajes se suman al grupo de Hawke a lo largo de esos diez años, y su propia evolución refleja los dos conflictos principales del juego: el racismo hacia los híbridos de hombre y toro llamados “qunari” y la virtual esclavitud que sufren los practicantes de magia a merced de los caballeros templarios que tienen la misión de controlar su poder. Historias que reflejan, con un toque fantástico, problemáticas del mundo real.

El equipo de diseño, liderado por Mike Laidlaw, quiso reflejar este tono más oscuro con un nuevo sistema de combate. Más inmediato, brutal, veloz. Si el primer Dragon Age era la historia de un héroe y su comunidad, la secuela debería ser la historia de un sobreviviente. Y cada batalla debía reflejar esa sensación de hacer lo que sea para ganar.

El combate de Dragon Age 2 se puede definir como “un enchastre”.

Una situación muy similar a la que estaba pasando el equipo de BioWare.

Porque a pesar de estar ambientado en una sola ciudad, ser más corto y tener menos personajes que el juego anterior, BioWare no daba abasto. El tiempo era, sencillamente, demasiado poco para terminar un juego de la calidad que EA exigía. Y, pronto, se tuvieron que tomar decisiones polémicas.

Aparte de charla y exploración, un RPG necesita combate. En el RPG clásico, el combate toma lugar en niveles que el fanático del género conoce afectuosamente como “dungeons”. Un dungeon puede ser una fortaleza, una caverna, la guarida de unos ladrones o las cloacas

debajo de la ciudad. Pero crear cada uno de esos mapas toma tiempo, y la decisión más cuestionada de Dragon Age 2 fue la de reciclar dungeons, una y otra vez.

Una caverna del capítulo 1, por ejemplo, puede estar en las afueras de la ciudad y ser la base de un grupo de mercenarios enemigos. Pero 10 horas después, podemos visitar el escondite de unos magos terroristas en lo profundo de una montaña y descubrir que es... la misma caverna, con los mismos túneles y las mismas entradas y salidas. Pero ahora se recorre de sur a norte en vez de norte a sur. Y no es que un mapa se repita dos veces, sino que podemos verlo tres, cuatro, hasta cinco veces en circunstancias distintas pero en puntos opuestos del mapa.

Laidlaw sabía que esto podía ser un problema, pero confió en que los jugadores no iban a notar la diferencia. Lo que realmente le daba miedo era que esos jugadores obsesivos se quejaran de la poca cantidad de enemigos. La fantasía de Dragon Age 2 es un poco más realista que la de Origins, y por lo tanto tiene cierto sentido que la enorme mayoría de los enemigos sean humanos con distintas armaduras. Pero que tenga sentido no quiere decir que no sea tedioso.

La ciudad de Kirkwall se navega a través de menús, lo que rompe un poco la inmersión de la experiencia. Lo mismo pasa con los dungeons.

A pesar del esfuerzo de Laidlaw, Gaider, y un equipo entero que trabajó semanas de siete días y jornadas de 12 horas desde el inicio del proyecto, Dragon Age 2 hacía agua por todos lados. De a poco los creativos tuvieron que ceder en puntos clave del juego. El final épico con el que Gaider soñaba tuvo que acelerarse. Un puñado de combates climáticos quedaron en los libros de arte conceptual. Hasta el aclamado compositor Inon Zur no tuvo otra⁵ que terminar la banda sonora en cuestión de semanas.

En febrero de 2011, Dragon Age 2 estaba listo para salir a la venta. Pero Electronic Arts tenía un pedido más: el juego tenía que tener una demo.

La demo salió el 23 de febrero, dos semanas antes del lanzamiento del juego. Y desde esa misma tarde Gaider, Laidlaw, y todos en BioWare supieron que Dragon Age 2 estaba condenado.

Flemeth, uno de los pocos personajes importantes del primer Dragon Age que aparecen en la secuela.

EL FRACASO: La rebelión de la prensa

En una entrevista⁶ de marzo de 2011, días después de la catástrofe que fue el lanzamiento de Dragon Age 2, el diseñador Mike Laidlaw dio una entrevista a Eurogamer en la que parecía entre sorprendido e indignado por el recibimiento del juego por parte de los gamers, en especial los de PC: *“Hay una extraña percepción”, decía Laidlaw, “de que hacer el combate más rápido es hacer un juego de consolas, pero, para mí, la habilidad de atacar en el momento en que hacés clic beneficia tanto a los gamers de consola como a los de PC.”*

No es raro que el equipo de BioWare haya tenido que salir a la defensa del juego. El combate, que para Laidlaw era lo mejor de la secuela, fue rechazado de inmediato por los gamers que venían siguiendo a BioWare hace una década. Las batallas cerebrales y estratégicas de DA: Origins y Mass Effect se reemplazaron por un combate caótico, en el que era imposible entender lo que exactamente estaba pasando.

Los enemigos eran pocos, pero se notaba un esfuerzo real en el diseño.

Pero la preocupación de BioWare era otra. Si el combate, que era lo único con lo que el equipo estaba satisfecho, no gustaba... ¿qué iba a pasar cuando descubrieran que el juego era más corto, terminaba de forma abrupta y repetía mapas constantemente?

Las críticas de Dragon Age 2 no fueron exactamente lapidarias, pero un estudio acostumbrado a recibir puntajes que iban del nueve al diez vio por primera vez cincos⁷, seis⁸ y setes⁹ de medios relevantes del gaming.

Laidlaw insistía en que los cambios no buscaban aumentar la audiencia. *“Si así fuera, podríamos haber cambiado muchas cosas más. Hubiéramos simplificado el juego para que tuviera un solo personaje, le hubiéramos cambiado el manejo del inventario. Cosas así.”*

Sin embargo, el veredicto de los fans fue mucho más duro que el de la prensa. En especial cuando quedó claro lo poco que (lo que supuestamente era) una secuela ignoraba todo lo que había pasado en DA: Origins. Los personajes, el mundo y hasta el apocalipsis del juego anterior quedaron en segundo plano.

Por mucho “2” que tuviera al final, los jugadores entendieron que esta no era realmente una segunda parte de aquel clásico. Y las ventas, claro, fueron mucho más bajas.

Como pasa con todas las grandes ciudades de la fantasía, la sociedad de Kirkwall es un reflejo de las injusticias del mundo real.

EL RESCATE: ¿Y si el peor era el mejor?

Es tentador culpar a Electronic Arts de todas las malas decisiones detrás de Dragon Age 2. Pero no es justo.

La realidad es que el proceso creativo de BioWare tenía problemas para adaptarse a una industria cada vez más exigente. El “barco pirata” de Dragon Age era una buena estrategia cuando se podían estar siete años probando conceptos con equipos de 40 o 50 personas., pero la fidelidad gráfica que exigía la nueva generación hacía casi imposible la búsqueda libre de una dirección que seguir.

Dragon Age 2 resultó ser el primero de una serie de costosos traspiés.

Star Wars: The Old Republic salió finalmente en diciembre de 2011 y a pesar de que las ventas no fueron malas, el número de suscriptores (la sangre de un MMO) bajó de inmediato¹⁰, ya que al terminar la historia no había mucho que hacer. BioWare había hecho un juego de BioWare. Y aunque a lo largo de los años, el estudio fue mejorando The Old Republic, nunca fue el fenómeno que justificara la inversión.

La controversia¹¹ de Mass Effect 3, de marzo de 2012, fue aún más dolorosa para el estudio. El juego es brillante, un gran final para una trilogía épica... hasta los últimos 30 minutos, un cierre apresurado, arbitrario, que parece ignorar todo lo que el jugador había hecho en las 100 horas anteriores de juego. Las protestas de los fans fueron tan violentas que el equipo aceptó lanzar un nuevo final, pero algo se había roto para siempre.

En septiembre del mismo año, los “doctores” que habían fundado BioWare renunciaron¹². Y el lenguaje relativamente frío de la carta de despedida hizo pensar a muchos fans que su partida marcaba el final de una era.

En 2014, Dragon Age Inquisition fue otro éxito para Electronic Arts (ganador de juego del año en los premios The Game Awards) pero un golpe más a la estructura de BioWare. El libro “Sangre, Sudor y Píxeles” de Jason Schreier detalla los cuatro años de tortura en los que el equipo peleó tanto con Electronic Arts como con Frostbite, un motor gráfico diseñado para juegos de acción en primera persona que la empresa exigía que cada uno de sus estudios utilice en vez de tecnología más flexible como Unreal Engine.

El guionista David Gaider, frustrado por la experiencia y viendo que BioWare no iba a cambiar, renunció¹³ en 2016. En 2017 se fue¹⁴ el diseñador Mike Laidlaw. Y pase lo que pase con el futuro de Dragon Age, no vendrá de las dos mentes creativas que dieron origen a ese excelente primer juego.

BioWare siguió en picada. El ambicioso Shadow Realms se canceló¹⁵ luego de años de trabajo en 2015. Mass Effect: Andromeda (2017) fue un papelón¹⁶. Y mejor no hablar de Anthem, el clon de Destiny que, casi dos años después de su lanzamiento, sigue siendo injugable¹⁷.

El cuarto Dragon Age sigue en desarrollo pero tres versiones distintas del juego han sido canceladas en los últimos seis años. Esperemos que la más reciente, presentada en el reciente evento virtual de Gamescom, sea la vencida.

La historia, en cambio, ha sido un poco más generosa con Dragon Age 2.

El lanzamiento de DA: Inquisition (una secuela “real”) hizo que el segundo se vea como siempre se debió haber visto: como un divertimento entre entregas más jugosas, otra perspectiva a este mundo medieval. Hoy la historia de Hawke y Kirkwall llama la atención a un público nuevo, más interesado en una buena narrativa, la riqueza de sus personajes y la crudeza de su comentario social.

La socióloga Katherine Cross escribió¹⁸ en 2016 una reevaluación en el sitio Gamasutra que destaca la forma en la que el juego va a contramano de las fantasías de poder típicas del género para hacer sentir al jugador un refugiado. Descastado, solo, abandonado.

Quizás hoy sea el momento para redescubrir este juego condenado. Sus 20 horas se vuelven más disfrutables si uno sabe qué esperar. Y aunque suene a sacrilegio, poner el combate en “fácil” logra que cada batalla pase rápido y se sienta como un baño de sangre fugaz entre secuencias cinemáticas espectaculares y conversaciones profundas entre personajes entrañables.

El final, eso sí, sigue siendo horrible.

Tanto el de Dragon Age 2, como el de BioWare.

Ladyhawke es fantasía clásica, bien hecha

En 1980, la productora Lauren Shuler estaba buscando guionistas, y recibió una muestra del desconocido Edward Khmara. Un guión que estaba pensado para demostrar el oficio del autor, sin pensar que alguna vez podía filmarse. Pero Shuler se enamoró de Ladyhawke, una fábula medieval con el potencial de convertirse en uno de esos clásicos atemporales.

Gracias al éxito de Conan El Bárbaro (Conan The Barbarian, 1982), la fantasía se puso de moda, y Shuler consiguió la preciada luz verde. La productora sabía que necesitaba un director de mano firme para atraer buenos actores y pensó de inmediato en Richard Donner, que a pesar de las exitosas La Profecía (The Omen, 1976) y Superman (1978), no estaba pasando por un gran momento. Luego de su (injusto) despido de Superman II (1980) Donner estaba semi exiliado de la industria, y sentía que el proyecto no era para él. Pero Shuler no aceptó un no como respuesta.

Fue el primero de muchos choques entre director y productora. Él quería a Sean Connery para el protagonista. Ella prefería actores más jóvenes. A principios de 1981 viajaron a Checoslovaquia a buscar locaciones y compartieron una casa en la que Shuler quedó horrorizada de lo mujeriego que era el director. La dificultad de filmar en zonas controladas por la URSS canceló el proyecto, pero Shuler y Donner siguieron adelante.

Con nueva financiación, Donner pidió a Sean Penn para hacer del ladrón, pero Shuler sentía que ese personaje representa la mirada del público, un poco de escepticismo entre tanta fantasía. Para ella el actor perfecto era Matthew Broderick, y volvió a ganar la pulseada. El nuevo protagonista sería Kurt Russell, pero faltaba la “lady” del título.

Shuler insistía en que Michelle Pfeiffer era ideal para el papel. El director no quería que su etérea dama-halcón fuese la eléctrica coprotagonista de *Caracortada* (*Scarface*, 1983) y se negó a entrevistarla antes de viajar. Pfeiffer, entonces, grabó una audición en video con un look completamente distinto. Para el final, filmó un loro mientras ella hacía la voz fuera de cámara. El humor de la actriz conquistó a Donner. El elenco estaba listo.

Pero no por mucho tiempo. La producción se mudó a Italia, y 10 días antes de filmar Russell discutió con Donner y renunció a la película. El director, desesperado, llamó a Rutger Hauer, que se había negado a interpretar al villano, pero aceptó de inmediato un rol de héroe que pocas veces le tocaría en su carrera.

El rodaje de *Ladyhawke* tomó cinco largos meses. El director de fotografía era Vittorio Storaro, mano derecha del gran Bernardo Bertolucci, que hacía que cada imagen sea un cuadro pero que se tomaba horas para armar cada toma. Entre tanto tiempo muerto, la historia de amor de Isabeau y Navarre tuvo su paralelo en la vida real. Donner y Shuler pasaron de las discusiones constantes a un romance de tras cámaras que empezó con el director tirando a la productora vestida a la piletta. Había que romper el hielo.

El rodaje iba viento en popa, pero el estudio estaba preocupado. Hauer, Pfeiffer y Broderick actúan en registros diametralmente opuestos. El diálogo alterna (¡a veces en la misma frase!) entre lo moderno y lo medieval. La historia es infantil pero toca temas tabú como la corrupción de la iglesia. La fotografía es clásica, pero por alguna razón Donner insistió con que la música fuese moderna, un experimento de sintetizadores y distorsión de Andrew Powell (miembro de Alan Parsons Project) que hoy es lo único que planta a la peli firmemente en los ochenta.

La incongruencia de esta fantasía a la francesa, filmada por estadounidenses en la campaña italiana, se siente en cada cuadro de *Ladyhawke* - pero es ese contraste lo que la hace distinta a otras películas de fantasía de la época, más consistentes pero más genéricas.

Ladyhawke no fue un éxito, pero recuperó su presupuesto e impresionó a la crítica de la época. Donner y Shuler no necesitaban las flores. Pocos meses después él estrenó la popular Los Goonies (The Goonies, 1985) y ella el fenómeno teen La Chica de Rosa (Pretty in Pink, 1986). Ladyhawke quedó como un buen recuerdo. Donner y Shuler contrajeron matrimonio poco después. En 2021 cumplen 35 años de casados. Uno de los (pocos) finales felices de Hollywood.

Argumento

Phillippe Gaston alias “Ratón” (Matthew Broderick) es un ladrón de poca monta condenado a morir en la prisión de Aquila, un pueblito francés dominado por el cruel Obispo (John Wood). Con suerte y audacia, Ratón se convierte en el primer prisionero en escapar de la fortaleza, y los mercenarios del Obispo le dan cacería. El misterioso caballero Navarre (Rutger Hauer) salva la vida del ladrón, pero le pide a cambio algo que parece imposible: regresar a Aquila y usar su ruta de escape para matar al Obispo. Ratón acepta cuando descubre la historia del amor prohibido de Navarre e Isabeau (Michelle Pfeiffer), caballero y dama condenados a vivir en mundos paralelos. Durante el día, ella es un halcón. De noche, él es un lobo. Navarre está dispuesto a romper el hechizo o morir en el intento, pero Ratón y el monje reclusivo Imperius (Leo McKern) tienen otra solución...

También en ese año... Se estrena La Historia Oficial, de Luis Puenzo, primera película argentina ganadora de un premio Oscar - Coca-Cola cambia su fórmula y lanza la “New Coke”. La respuesta es tan negativa que en tres meses vuelven a la original - Hayao Miyazaki, Isao Takahata y Toshio Suzuki fundan Studio Ghibli en Tokio - en Ginebra, Suiza, los presidentes Ronald Reagan y Mijail Gorbachov se reúnen por primera vez, en plena Guerra Fría - el actor Rock Hudson muere en diciembre, la primera persona pública víctima de enfermedades relacionadas con el SIDA - Volver al Futuro (Back to the Future) es la película más taquillera del año - Nintendo lanza en todo el mundo su clásico juego de NES Super Mario Bros. - el 9 de diciembre, en Argentina, termina el “Juicio a las Juntas” con la sentencia a prisión perpetua a cuatro dirigentes militares, incluyendo a Jorge Rafael Videla y Emilio Massera.

La gran frase

“Es como escapar del útero de mamá. Dios... ¡Qué recuerdo!”

- La primera frase de “Ratón”, que uno no espera escuchar en un cuento de hadas.

Dijo la crítica

- “Ladyhawke vuela. Encantada, atrapante, maravillosa. Una visión hermosa y valiente.”

Sheila Benson, Los Angeles Times

- “Donner nunca encuentra el tono, y el ritmo es estuporoso.”

Paul Attanasio, Washington Post

Datos, datos y más datos

Rutger Hauer insistió en manejar su enorme motorhome a lo largo de 1600 kilómetros desde su Holanda natal hasta Italia. Al menos no necesitaba camarín.

Cuando Broderick entró al proyecto Donner sumó al equipo a Tom Mankiewicz, un “script doctor” prodigioso, para hacer la magia que había hecho con el guión de Superman.

Hauer amaba andar a caballo y pelear con espada, artes que había aprendido para Floris (1969), una serie de TV en la que también debutó el director Paul Verhoeven.

La cantante neocelandesa Phillipa Brown se hace llamar “Ladyhawke” en honor al personaje de Michelle Pfeiffer en la película, su gran inspiración.

Influencias y legado

A quiénes afanaron...

El testamento de François Villon

Este poeta (¡y ladrón!) francés inspiró la personalidad de “Ratón”. La historia del escape de la cárcel y la rivalidad con el obispo están tomadas directamente de su obra.

La bella y la bestia (La belle et la bête, 1946)

Vittorio Storaro tenía estudiado el film de Jean Cocteau, y en los últimos años suele citar su frase favorita: “el cine es un sueño que soñamos juntos.”

Excalibur

La película que demostró que los cuentos de hadas podían tener un público adulto. Como su director John Boorman, Donner usa un mínimo de efectos especiales digitales.

... y quiénes afanaron

Sol negro

El estudio español Opera Soft se inspiró en la película para diseñar este recordado videojuego, en el que la heroína se convierte en halcón y el héroe... ¿en pez?

BERSERK (1989-actualidad)

Kentaro Miura inspiró en Rutger Hauer el look de Guts, el héroe de su manga (y luego animé). Hasta la compañía de mercenarios se llama “la banda del halcón.”

Lancelot, el primer caballero (First Knight, 1995)

El director Jerry Zucker se inspiró en el uso de Donner de castillos reales como locaciones, y hasta contrató a la misma diseñadora de vestuario, Nanà Cecchi.

Wii U fue el peor error de Nintendo

Entre el éxito de Wii y el fenómeno de Switch, Nintendo lanzó su única consola de línea principal que podría ser considerada como un fracaso: Wii U, que no duró ni cinco años en el mercado.

¿Qué te viene a la mente cuando pensás en Nintendo?

Para muchos Nintendo es una empresa de tecnología, casi un sinónimo de “videojuegos”. Los dispositivos de Nintendo son baratos, accesibles a todo tipo de público, y a la vez innovadores. De diseño elegante, pero tan resistente como un buen juguete debe serlo.

Por ahí sos de los que piensa que lo importante de Nintendo son los juegos exclusivos. Sagas que son garantía de calidad como Metroid, Fire Emblem, o The Legend of Zelda. Una red de estudios y desarrolladores que puede competir (y ganar) con cualquiera de las demás consolas.

Nintendo también es una filosofía. Una puerta de entrada a una estética que transmite una nostalgia infinita por la infancia, sin resultar del todo infantil. Familiar y a la vez universal. Es lo más parecido que tenemos en el gaming al mundo mágico de Disney.

No hay una respuesta correcta. Nintendo es las tres cosas: tecnología, juegos y mística.

Pero lo que Nintendo aprendió con uno de sus últimos lanzamientos es que las tres cosas tienen que estar ahí. Si falla la marca, los productos o la consola, no hay forma de que la magia funcione.

Y en 2012, no hubo hechizo que salve a Wii U.

Uno de los avisos originales de Nintendo que definió la estética de la empresa durante una década.

LA EMPRESA: Nintendo

Desde el lanzamiento de la consola Color TV-Game en 1977, Nintendo había sido una máquina de generar éxitos.

Famicom fue la consola que dominó el mercado de los 8 bit durante casi toda la década del '80, conocida como NES en Estados Unidos y en nuestro país como Family Game (o Nippon Game, o Songa, o Polystation, o como sea que los piratas de turno la bautizaran.)

A pesar de la llegada de nuevos competidores como Sega y Sony, los '90 también fueron gloriosos para la empresa. Super Nintendo, Game Boy y Nintendo 64 se encargaron de mantener bien altos los nombres de sus franquicias icónicas. Nintendo parecía incapaz de hacer las cosas mal.

En 2001 y para sorpresa del mundo gamer, GameCube se convirtió en el primer fracaso de la Gran N. Sony había monopolizado el mercado europeo y japonés, Microsoft impactó de golpe con su recién lanzada Xbox, y el catálogo de la nueva consola parecía una reliquia de otro tiempo. Algo tenía que cambiar dentro de esta venerable compañía.

A pesar de que los jugadores de Smash lo amen, hay una razón por la que los controles ya no se hacen así.

Desde su fundación en 1899 y por más de un siglo, Nintendo había sido controlada por la familia Yamauchi, descendientes del artesano de las cartas tipo hanafuda que dio inicio a la compañía. Pero en 2002, y luego del mediocre resultado de GameCube, su bisnieto Hiroshi Yamauchi decidió retirarse y dejar la presidencia de Nintendo a sangre nueva.

El afortunado fue Satoru Iwata, brillante ingeniero de 43 años que había dedicado toda su vida al diseño y la programación de videojuegos, colaborando con la creación de series clásicas como Kirby y Earthbound.

Pronto Iwata se volvió el favorito del público gracias a su personalidad encantadora y sus profundas entrevistas llamadas “Iwata Asks” que aún hoy están disponibles en el sitio de la empresa.

Señoras, señores: Satoru Iwata.

Nintendo había errado el camino al apuntar al mismo público juvenil que su competencia. La misión de Iwata fue volver a la idea de una Nintendo para toda la familia. Consolas y juegos que transmitieran una “sensación de felicidad.”

Y aunque muchos gamers critiquen sus limitaciones técnicas, eso es lo que Iwata logró con la consola Wii y la portátil DS. Aparatos simples, accesibles, divertidos, que volvieron a poner bien alto el nombre de Nintendo.

Entre las dos vendieron casi 200 millones de unidades, y por eso el próximo paso parecía lógico: combinar la experiencia familiar de Wii con la doble pantalla de DS.

Pero como hemos visto tantas veces en esta sección, a veces la lógica no combina con el gaming.

El prototipo original de Wii U demuestra cómo el control evolucionaba las ideas de Wii.

LA CONSOLA: Wii U

Desde los viejos Game & Watch, Nintendo ya soñaba con la idea de una doble pantalla. Juegos en los que dos acciones transcurrían al mismo tiempo y que obligaban al jugador a prestar atención a situaciones simultáneas.

Esa filosofía se convirtió en experimentos de gaming asimétrico: multijugador local en el que cada jugador vivía una experiencia distinta. Algo que hoy vemos en juegos de terror tipo Friday the 13th, pero que en ese momento sorprendió con títulos como Final Fantasy Crystal Chronicles, que en 2003 se jugaba con una Gamecube y cuatro Game Boy Advance al mismo tiempo.

El éxito de Nintendo DS a fines de la década del 2000 coincidió con el fenómeno de los smartphones, y de repente la idea de una pantalla en tu living y otra (en simultáneo) en tu mano dejó de parecer una locura.

Final Fantasy Crystal Chronicles escondía el germen de una gran idea.

Wii U se empezó a desarrollar en 2008 como una evolución de esos experimentos de GameCube. Una consola que se conectaba a la tele y que venía con un... coso. Un dispositivo que mezclaba de control y tablet. Un iPad con joysticks y botones análogos llamado GamePad, y que (como todo nuevo periférico) prometía revolucionar el gaming.

La idea detrás del GamePad era atraer una vez más a un público juvenil, adulto, más sofisticado. El que, justamente, se había enamorado de la tablet de Apple y estaba distanciado de Wii, una consola exitosa pero que estaba relacionada con el público infantil y familiar.

El problema es que para 2011, tres años después de haber empezado a trabajar en este concepto, el mercado de las consolas portátiles había cambiado mucho. La 3DS de Nintendo causaba tantos dolores de cabeza a jugadores como a ejecutivos. Los primeros por su tecnología caprichosa, los segundos por sus bajas ventas.

Frente al crecimiento de los juegos de celular, Nintendo tuvo que reducir a las apuradas el precio de 3DS y ofrecer juegos gratuitos para rescatarla. Al mismo tiempo, cada juego de PlayStation y Xbox parecía venir con una aplicación para jugar en paralelo en tu celular. Algo que los gamers estaban empezando a detestar.

En medio del constante cambio, el concepto de una consola con tablet incluida parecía una idea de otro tiempo.

Pero ya era tarde para volver atrás.

Una de las grandes contras de Wii U era el enorme borde del control y la pésima calidad de su pantalla LCD.

LA CONDENA: Gamepad o Consola

La conferencia de E3 2011 de Nintendo está lejos de papelones como el cangrejo gigante¹ de PlayStation 3 o festivales de la vergüenza ajena como el TV TV TV² de Xbox One. No fue la peor conferencia de E3, ni siquiera fue mala, pero sin duda fue la más confusa de la historia.

La estrella del show de Wii U fue el control GamePad, y a lo largo de la presentación se mostró el aparato en acción, con demos, prototipos, ejecutivos saltando y diseñadores entusiasmados, frente a una prensa que, más allá del entusiasmo, no entendía exactamente qué estaba viendo.

¿Era una consola nueva? ¿Era un agregado de Wii? ¿Era la nueva generación de Nintendo o un experimento paralelo tipo Virtual Boy?

Nintendo no se molestó en responder ninguna de estas preguntas, y frente a la estupefacción de los medios, tuvo que salir el día siguiente a aclarar que sí, era una consola nueva, que iba a reemplazar a Wii y no a 3DS, y que iba a tener el poder de una PlayStation 3 o una Xbox 360, “o quizás más.”

Una frase que Nintendo pagaría durante una generación entera.

El legendario Shigeru Miyamoto, creador de Mario y Zelda, soñaba con esos juegos en alta definición con los que PlayStation 3 y Xbox 360 dominaban el mercado, pero Nintendo tenía que resolver una complicada ecuación: Wii U tenía que tener un precio accesible pero el control era el más caro del mercado.

Y a la hora de elegir ahorrar en la calidad del GamePad o el poder de la consola, la empresa tomó la peor decisión: bajar un poquito, pero en las dos cosas.

El corazón de Wii U es un módulo diseñado por IBM y AMD en colaboración con Nintendo, una ingeniosa pieza de tecnología que tenía en su centro dos poderosos procesadores. “Espresso” era un CPU basado en arquitectura PowerPC, similar al de las computadoras de

escritorio de gama baja de Apple. “Latte” era un chip gráfico de AMD que comprimía el poder de una placa de video similar a las Radeon de la línea 2000.

Espresso y Latte eran una maravilla de la ingeniería, pero su tecnología económica y flexible estaba desactualizada para los tiempos que corrían. En 2007 hubieran sido contendientes dignos, pero Wii U tenía que salir a fines de 2012.

Y meses antes del cambio de generación, todo ese poder no era suficiente. Ya que a pesar de ser técnicamente más potente que PS3 o X360, el módulo tenía que alimentar dos pantallas simultáneas: la tele y el GamePad, que recibía una señal a través de streaming.

Todos estos vericuetos técnicos se pueden resumir en un único dato nefasto: los juegos multiplataforma como Assassin’s Creed, FIFA y el todopoderoso Call of Duty no andaban (como se había dicho a la prensa) mejor en Wii U que en las demás consolas.

En la mayoría de los casos, el rendimiento era inferior en resolución y en cuadros por segundo.

Una sentencia de muerte para una consola que buscaba recuperar al gamer hardcore.

La mayoría de las versiones de Wii U de juegos de otras empresas no hacían más que meter un minimapa en un GamePad.

EL FRACASO: Una historia truncada

Wii U salió el 18 de noviembre de 2012. Seis años después de Wii, y siete después del lanzamiento de Xbox 360.

Y si ya era mala noticia que los juegos de otros estudios anden peor que en las vetustas consolas de Sony y Microsoft, Nintendo no había llegado a tiempo con los títulos más importantes. Ni Zelda, ni Metroid, ni siquiera Kirby. Solamente New Super Mario Bros U, un Mario en 2D que era mil veces más primitivo que los revolucionarios Super Mario Galaxy de la Wii original.

EA, Warner y Activision habían apostado por Nintendo como nunca antes (Ubisoft también, pero Ubisoft se sube a todos los tranvías). El lanzamiento de la consola tuvo 23 títulos, entre ellos Call of Duty: Black Ops 2, FIFA 13, y éxitos entonces recientes como Mass Effect III, Assassin's Creed III y Batman: Arkham City.

Quizás por la confianza en Nintendo, quizás por la sed de una nueva consola, las ventas de ese primer mes no fueron malas. Las 400.000 Wii U que se habían fabricado se vendieron en cuestión de horas, y la respuesta de la prensa fue positiva, no solo a la consola sino al genial pack de mini-juegos Nintendo Land que venía incluido.

El “juego” favorito del lanzamiento fue la red social gamer Miiverse, una extensión de las herramientas de comunicación que venían con DS y que hacían sentir cada chat como una reunión entre amigos, llena de mensajes positivos, dibujos y cameos de personajes de Nintendo.

¿Cómo puede ser que nadie haya hecho una versión abierta y pública de esta maravilla?

Pero la burbuja de los entusiastas se pinchó muy pronto. La segunda camada de Wii U juntó polvo en las bateas de jugueterías durante Navidad, y para su tercer mes vendió menos de 60.000 unidades.

En mayo EA anunció que los juegos deportivos de 2013 no llegarían a Wii U. Activision confirmó en E3 que el siguiente Call of Duty tampoco saldría en la consola de Nintendo, y semanas después Ubisoft le soltó la mano a la consola. Ni siquiera los Rabbids querían estar cerca de este estrepitoso fracaso.

Los equipos internos de Nintendo trataron de acelerar su ritmo de producción, pero faltaban años para un nuevo Mario “de verdad” o un Zelda, mientras que los favoritos del público más hardcore (Metroid, Fire Emblem, Star Fox) estaban recién en etapa de planeamiento.

Los exclusivos que Nintendo llegó a sacar en 2013 no movieron la aguja. El excelente Super Mario 3D World todavía no alcanzaba los picos de Galaxy, y era difícil llamar la atención con experimentos como Pikmin 3 y The Wonderful 101, a pesar de su gran calidad.

2013 fue un año nefasto para Nintendo. 3DS se estabilizó pero nunca al nivel de DS. Las ventas de Wii U iban en picada. Los juegos se retrasaban más y más. El presidente Satoru Iwata sabía que tenía que hacer cambios para satisfacer a los accionistas, y tomó la decisión que había postergado durante años.

En los primeros días de 2014, Nintendo anunció que empezaría a desarrollar juegos para celular usando a sus personajes más queridos.

Los analistas buitre de siempre auguraron el final de las consolas de Nintendo, pero Iwata ya tenía el próximo paso en su mente. Poco después de este anuncio, los juguetes Amiibo se volverían un fenómeno independiente del fracaso de la consola, y en la misma conferencia del anuncio de juegos de celular se nombró por primera vez a Nintendo NX, un nuevo proyecto que parecía venir a reemplazar a Wii U solo 18 meses después de su lanzamiento.

NX, claro, se terminó llamando Nintendo Switch, que está camino a convertirse en el mayor fenómeno de la historia de la empresa.

Pero Iwata nunca llegaría a ver este éxito.

Días después de presentar a los Amiibo en E3, el amado presidente de Nintendo descubrió que tenía un tumor maligno en el ducto biliar.

Menos de un año después, Iwata había fallecido.

Homenaje a Satoru Iwata en la Nintendo Store de New York, en 2015.

EL RESCATE: La Consola que Nunca Existió

El éxito de Switch no debería sorprender a nadie. Es la consola que los fanáticos vienen pidiendo a Nintendo desde el lanzamiento de Game Boy. La mezcla de poder y portabilidad, un espacio único en el que jugar todos sus grandes títulos, sin barreras artificiales y de la forma en que el jugador prefiera.

Tampoco es una sorpresa que algunos de los mejores juegos de Switch sean joyas de Wii U recicladas, mejoradas o ligeramente modificadas.

Splatoon! 2 es una expansión más que una secuela.

The Legend of Zelda: Breath of the Wild se desarrolló en simultáneo para las dos consolas, pero está claro que su mapa y sus menús estaban pensados para el GamePad.

Con 25 millones de unidades, Mario Kart 8 Deluxe es el juego más vendido de Switch, a pesar de que es una conversión directa del original de Wii U... una consola que no llegó a vender 14 millones en sus cuatro años y medio de vida.

A pesar de que se pueda criticar el afán de Nintendo por reciclar viejos productos, es una suerte que aquellos juegos brillantes no se pierdan del todo. En el pasado son muchas las joyas que quedaron condenadas a sus viejas consolas, sin *remakes* ni relanzamientos, atadas a emuladores o a los precios ridículos de los coleccionistas.

Pero a la vez, se hace imposible no lamentar que, con los años, una consola entera se borre de la historia.

Las consolas más exitosas de Nintendo son objetos de museo. Aún los fracasos más duros de la compañía (Virtual Boy, digamos) tienen sus entusiastas como objetos de culto. En el peor de los casos, el legado consiste de una consola y un puñado de juegos exclusivos, diseñados para esa arquitectura, para ese joystick, para esa época. Una cápsula de su tiempo.

Wii U, en cambio, no tendrá un lugar de honor en el fondo del ropero, ya que su control casi no fue utilizado, la mayoría de sus juegos fueron o serán recreados, y sus aspectos más interesantes desaparecieron en el momento en el que Nintendo desenchufó el servidor de Miiverse.

Cada una de estas “consolas condenadas” pasó a la posteridad a su manera. Wii U, quizás por voluntad de Nintendo, se va a desvanecer y olvidarse. Como si nunca hubiese salido.

Sega Dreamcast y el final de un sueño

Sega corrigió con Dreamcast una década de errores con la más querida de las Consolas Condenadas. Pero ya era demasiado tarde para pelear con PlayStation.

Como todo conflicto bélico, la guerra de las consolas tiene sus víctimas. Y cada víctima tiene un templo construido a su alrededor, donde los gamers lloran las glorias del pasado.

Algunas aman el hardware eterno de Neo Geo. Otros juran que Atari solo sufrió de mala suerte. Los delirantes sostienen que la 3DO de Panasonic es una joya olvidada. Pero la verdad es que la única empresa hoy retirada del mercado que dejó una marca en el mundo de las consolas es Sega.

El nombre de “Sega” evoca nostalgia inmediata en los gamers de cualquier edad. El coro de voces digitalizadas cantando “Seee-gaa”. Los cielos azules de las pantallas de inicio. Las mejores bandas sonoras del gaming. Una mascota que sobrevive contra viento y marea.

Nintendo, Microsoft y Sony pasaron por esta sección con historias idénticas. Primero, una consola exitosa. Después, un paso en falso que es pura responsabilidad de la empresa. El intento de recuperar al mercado hardcore de Wii U¹. Las ambiciones técnicas y el excesivo precio de PlayStation 3². La obsesión por conquistar el living de Xbox One³. Ascenso, caída y resurrección.

Sega Dreamcast, en cambio, plantea una pregunta mucho más dolorosa: ¿qué pasa si hacés todo bien y aún así no es suficiente?

El logo histórico de Sega, en la versión modernizada que la empresa usa hoy.

LA EMPRESA: Sega

Sega nació en Japón en los años '40 como una distribuidora de máquinas recreativas, en este caso tragamonedas instaladas en casinos... que durante dos décadas mezclaron la compañía con la misma mafia japonesa que medio siglo después recrearían con afecto en la saga Yakuza.

Para los '60 el foco de la empresa cambió por el de las galerías orientadas al público infantil. Primero con flippers, después con juegos mecánicos como el clásico Periscope, y finalmente, a principios de los ochenta, con los nacientes videojuegos.

Periscope, el primer “arcade” exitoso de Sega, una experiencia que se exportó a todo el mundo.

A pesar de que a mediados de los ochenta clásicos como Hang-On, Space Harrier y Out Run dominaban las salas de arcade de Japón y el mundo, Sega no podía conquistar la escena hogareña, controlada por la indestructible Famicom de Nintendo. Sus primeras consolas (SG-1000 y Master System) no llamaron mucho la atención, y en 1988 parecía que pasaría lo mismo con la tercera, llamada Mega Drive.

Pero los pocos japoneses que probaron Mega Drive sabían que la consola de Sega proponía algo especial: la experiencia arcade en casa. Y eso fue lo que quiso vender Sega en Estados Unidos cuando lanzó Mega Drive bajo el nombre de Genesis.

Genesis no fue un éxito inmediato. Pero todo cambió en 1991 con el lanzamiento del juego de plataformas Sonic The Hedgehog y ese personaje irresistible que se volvió mascota de la empresa.

Sega sabía que tenía un éxito entre manos, así que decidió bajar el precio de la consola, aumentar la agresividad de sus campañas publicitarias y regalar al erizo azul a los nuevos compradores de Genesis.

La clásica campaña anti-Nintendo, una agresividad a la que ninguna empresa se animaría hoy.

En navidad de 1991, por primera vez en años, Nintendo fue derrotada por Sega.

Y después de este éxito, Sega pasó casi una década haciendo todo mal.

En vez de planear una nueva generación de inmediato, Sega creyó que el futuro estaba en enchufar nuevos aparatos a la vieja Genesis.

En 1993 lanzó Sega CD, cuya polémica por el juego para adultos Night Trap⁴ no se tradujo a ventas. En 1994, aterrados (sin muchas razones) por la nueva consola de Atari llamada Jaguar lanzaron 32X, un híbrido de generaciones que no tuvo mucho sentido, ya que en 1995 sacaron Sega Saturn, la “verdadera” nueva generación.

Bueno, más o menos. Saturn es un producto directo de la guerra que se dio en los ‘90 entre Sega Japan (que hacía el hardware y los juegos) y Sega of America, encargada de las campañas de marketing. Los creativos que habían hecho de Genesis el éxito que no había sido en su país natal.

Saturn era una consola que parecía diseñada solo para Japón. Muy difícil de programar pero increíblemente poderosa para los juegos 2D de peleas, estrategia y RPG que funcionaban bien en ese país (y mal en el resto del mundo).

Ese mismo año Sony lanzó su PlayStation, y con sus gráficos 3D y su precio cien dólares menor, barrió el piso con Sega Saturn en Estados Unidos y Europa. Esta vez no hubo marketing que alcance.

PlayStation no era el problema, sino la misma Sega, que había enloquecido a la hora de lanzar nuevos productos. En 1995 un posible comprador tenía que elegir entre los productos Saturn, Genesis, Sega CD y 32X, las portátiles Game Gear y Nomad, y hasta Pico, una consola diseñada solo para un público infantil. Siete “consolas” de Sega en las bateas.

La paradoja es que Isao Okawa, el hombre más poderoso de Sega de ese momento, estaba harto de las consolas. En su mente, Saturn sería el final, y la nueva Sega sería una empresa de software y no de hardware. Pero la división norteamericana pidió una última oportunidad para conquistar el mercado.

La oportunidad fue concedida. Su nombre clave: Katana.

Los dos hombres más poderosos de Sega en los '90. Bernard Stolar y el ejecutivo/presidente/CEO en las sombras Isao Okawa.

LA CONSOLA: Dreamcast

En 1996, Sega sabía dos cosas: Saturn era un fracaso, y había que adelantarse a PlayStation 2. Por eso Okawa tomó contra sus propios prejuicios la decisión de contratar a Bernard Stolar, el extrovertido ejecutivo de Sony que conocía mejor que nadie al mercado norteamericano.

Mientras los ingenieros que habían creado Saturn trabajaban en una nueva consola orientada a procesos 3D, Sega of America empezó a trabajar en secreto en un segundo diseño, fomentado por Stolar. Esta consola paralela estaba basada en el procesador de video Voodoo de la empresa 3Dfx, que había revolucionado el gaming de PC de ese entonces.

Stolar soñaba con la primera consola conectada a Internet, que sería básicamente una PC en una caja. Una arquitectura basada en un único procesador, con una unidad de video aparte y un modem incorporado que permitiera jugar en línea... a través del teléfono, claro. Estamos hablando de 1997.

Como cereza en la torta, el ejecutivo estaba a punto de lograr algo que parecía imposible: la exclusividad de juegos de EA Sports (el simulador de fútbol americano Madden en especial) para la nueva consola de Sega que sería, claro, la primera de la nueva generación. Algo que hasta a Sony podría haber hecho temblar.

Pero por un error de 3Dfx, esta consola secreta se filtró al público masivo. Los ingenieros japoneses se enteraron de lo que estaba pasando e hicieron un (respetuoso) escándalo que hizo que aún el poderoso Okawa se eche atrás.

Katana, finalmente, usaría diseño japonés, CPU japonés (de Hitachi) y hasta un incomprensible chip 3D japonés llamado PowerVR de NEC. La consola norteamericana fue abandonada.

Aún con estas tapas, EA dominó el mercado de los juegos deportivos casi desde su lanzamiento.

Por supuesto, EA declaró que en esas condiciones no iba a hacer juegos para Katana. Stolar no solo perdió la exclusividad, sino que Katana no tendría ni FIFA, ni Madden, ni siquiera Need for Speed. Pero cuando Stolar fue indignado a explicar a Okawa que sin juegos deportivos no iban a poder vender la consola, la respuesta lo sorprendió.

El presidente Okawa no quería discutir. Así que le dio a Stolar un cheque en blanco de su propia cuenta para comprar el estudio que más le guste, las licencias de la liga que prefiera, y que hagan sus propios juegos deportivos.

Stolar puso 10 millones de dólares (una fortuna en ese momento) para comprar Visual Concepts, el estudio que había hecho para EA los primeros juegos de las series Madden y NHL para Genesis y la PlayStation original. Una mojada de oreja que se volvió desafío cuando el ejecutivo consiguió asegurarse las licencias de la NFL, NHL y NBA.

Japón, por su parte, había tomado el desarrollo secreto de esa segunda consola como un desafío, y se esforzó en demostrar que sus ingenieros también podían diseñar un entorno 3D tan poderoso como el de cualquier PC o PlayStation.

La arquitectura que salió de esas horas infinitas de Sega Japón se llamó Naomi, y aún antes del lanzamiento de la nueva consola, se convirtió el corazón de los arcades de la empresa. En 1998, poco antes

del lanzamiento de la recién bautizada Dreamcast en su país de origen, Stolar hizo un viaje de rutina para probar los juegos japoneses que terminó cambiando su perspectiva.

Esto es lo que se esconde en el interior de cada gabinete de Virtua Tennis o Crazy Taxi.

El ejecutivo esperaba nostalgia 2D por parte de Sega Japón, y las demos que vio lo dejaron pasmado. Virtua Tennis, Crazy Taxi, Soulcalibur (desarrollado por Namco), y algo llamado Shenmue que prometía la espectacularidad de Metal Gear Solid y Final Fantasy, las joyas de la corona de Playstation.

Stolar regresó feliz. Si Dreamcast fracasaba, no iba a ser por los juegos.

En E3 1998 y tras puertas cerradas, Sega mostró Dreamcast a la prensa de Estados Unidos. El joystick aparatoso pero comodísimo de la consola fue un éxito inmediato, y la selección de títulos estaba a años luz de lo que Sony o Nintendo estaban mostrando al mismo tiempo.

Dreamcast se sentía como el futuro. La prueba de fuego era el lanzamiento en Japón.

En los '80 y los '90, el lanzamiento de una consola seguía siempre el mismo patrón: primero salía en su país de origen, armaba un lindo catálogo, y Estados Unidos recibía más de un año después lo que sería la versión "2.0" de una consola con los mejores juegos y el hardware pulido.

Pero con Dreamcast no hubo aristas que limar ya que en Japón la demanda fue tan grande que la consola se agotó en 24 horas. El problema fue el apuro en salir antes de PlayStation 2, lo que provocó el retraso de títulos importantes como Sonic Adventure. El lanzamiento fue excelente, las ventas posteriores no fueron las que Sega esperaba, pero el balance, dentro de todo, fue positivo.

La consola estaba. Los juegos también. Ahora había que vender.

Y así fue como empezó la primera campaña viral de la historia del gaming.

Fila interminable para comprar Dreamcast en Los Ángeles, 9 de septiembre de 1999.

LA CONDENA: Un éxito engañoso

“Sega does what Nintendon’t” (un juego de palabras que significa que Sega hace lo que Nintendo no) había sido el agresivo slogan que llevó a Genesis a la cima del mercado a principios de los ‘90. Stolar quería algo de igual impacto para esta primera consola de la era Internet. La campaña publicitaria fue puro misterio, expectativa y tecnología de punta.

El nuevo slogan era “It’s Thinking” (“Está pensando”) y la idea del marketing era que al comprar Dreamcast estabas metiendo en tu casa una poderosa inteligencia artificial, algo para manejar con cuidado, solo para entendidos. Avisos incomprensibles pero que tuvieron la suerte de encajar con la estética de Matrix, el éxito del momento.

Cyberpunk filosófico, pero en vez de Keanu Reeves, un erizo azul.

Los indescifrables avisos que poblaron la tele y las revistas a mediados de 1999, y que ni siquiera nombraban a Sega.

Toda la campaña de Dreamcast parece sacada de un video de conspiranoia de YouTube. Los avisos, el misterio, y hasta la fecha de lanzamiento: el día 9 del mes 9 de 1999. Y por las dudas, a un precio irresistible de 199 dólares, que hoy sería como si Xbox anunciara que la Series X va a salir a 300. Atractivo hasta para los que habían dejado a Sega atrás.

El 9 de septiembre llegó, y los resultados fueron mejores que los que el propio Stolar podía predecir.

El lanzamiento de Sega Dreamcast no solo fue el más exitoso en la historia de las consolas. En términos de ventas, fue el mejor primer día en la historia de los productos de entretenimiento, superando al regreso de Star Wars en La Amenaza Fantasma de ese mismo año.

97 millones de dólares en 24 horas. No 99, pero casi.

La prensa había recibido a la consola con brazos abiertos, y todos los juegos que no habían salido a tiempo en Japón estaban disponibles en Estados Unidos. Soulcalibur fue un fenómeno, Sonic Adventure el primer gran título del erizo desde la era Genesis, y (después del drama con EA) NFL 2K recibió la mejor calificación posible: “mejor que Madden.”

Pero Stolar no estaba entre los que festejaron este triunfo.

Sega Japón había terminado de perder la paciencia con la agresividad del ejecutivo, y lo despidió en agosto de 1999, pagando cinco millones de dólares de indemnización. A cuatro semanas del lanzamiento, Dreamcast había perdido a su capitán. A simple vista una locura, pero en retrospectiva, una señal de que Japón sabía algo que la prensa todavía no podía ver.

Quizás la historia de Dreamcast estaba escrita antes de empezar.

Sony presenta el diseño final de PlayStation 2 en septiembre de 1999, solo días después del lanzamiento de Dreamcast en Estados Unidos.

EL FRACASO: Una topadora llamada PS2

En noviembre de 1999 Dreamcast había vendido su primer millón en Estados Unidos. A principios de marzo ya eran dos. A simple vista, muy buenos números. Pero no números de PlayStation.

A pesar de que Sega percibía a Sony como su competencia, Dreamcast fue un dolor de cabeza para Nintendo, que esa navidad quedó en un lejano tercer puesto con su Nintendo 64. Sony picaba en punta, lejos del nuevo contendiente, pero Dreamcast de a poco estaba armando un gran catálogo.

Con un poco de tiempo, la distancia podía achicarse.

Pero si algo le faltaba a Sega era tiempo.

En marzo de 2000 Sony lanzó PlayStation 2 en Japón. Sega sabía que el 3D de esa consola iba a ser superior al de Dreamcast. Sabía que las franquicias de PlayStation tenían mayor repercusión. Sabía que Sony había tomado la decisión correcta al permitir que los juegos de PS1 funcionen en PS2 (algo que hasta el momento no tenía precedente). Pero había un dato que nadie podía predecir.

Lo que Sega no tuvo en cuenta fue un factor adicional que sería clave para la adopción de la que hasta hoy sigue siendo la consola más vendida de todos los tiempos.

PlayStation 2 no solo era una consola de videojuegos, sino que era el reproductor de DVD más barato que se podía comprar en Japón. En el lanzamiento de la consola el producto más vendido no fue un juego, sino una película: la misma Matrix que tanto había ayudado a la campaña de Dreamcast.

Con este dato, Sony empezó su propio marketing meses antes del lanzamiento en Estados Unidos, y las ventas de Dreamcast se empezaron a enfriar. El público gamer guardaba la plata para la nueva PlayStation y la típica sequía de venta de consolas de entre junio y septiembre fue matadora para Sega, que tuvo que bajar el precio de Dreamcast a 149 dólares.

La teoría de Sega era que los juegos de lanzamiento de PlayStation 2 no eran los mejores, y que por lo tanto los tanques de Dreamcast tenían que salir entre octubre y noviembre de 2000, cuando la consola de Sony ya estuviera a la venta.

Shenmue era un juego único. Un precursor de los juegos de mundo abierto y una historia emocional y humana.

Fue una decisión fatal que bajó aún más las ventas de los meses en los que no había competencia y opacó a juegos brillantes como Jet Grind Radio, Capcom vs SNK, la conversión multijugador de Quake III Arena y Shenmue, quizás el título más influyente de la consola de Sega.

PlayStation 2 salió el 24 de octubre de 2000 en Estados Unidos, y a pesar de la magra selección de juegos, de tener pocas unidades a la venta, y de costar el doble que Dreamcast (y el triple que Nintendo 64!), arrasó con las propuestas de Sega y Nintendo.

A fin de año, la distribución era matadora. Sony tenía un 47% del mercado. Nintendo se había recuperado con un 30%. Sega, en cambio, estaba en 15%.

El mensaje estaba claro.

En enero de 2001, sólo 16 meses después de su lanzamiento en Estados Unidos, Sega anunció que dejaría de fabricar Dreamcast. El sueño había terminado.

Dreamcast en toda su gloria.

EL RESCATE: La consola de culto

Sega anunció casi de inmediato que Dreamcast no tendría sucesora por su decisión de convertirse en una empresa productora de software y no de hardware.

Esto fue una sorpresa para el equipo estadounidense de la empresa, pero pronto quedó claro que el plan ya estaba en marcha, y a fines de ese mismo 2001 ya empezaron a salir en Estados Unidos, Europa y Japón los primeros juegos multiplataforma de Sega.

A pesar de su corta vida, la consola tiene más de 600 juegos, la mayoría exclusivos de Japón, donde el amor por este extraño hardware duró muchos años más allá de su vida comercial. Entre 2001 y 2007 salieron más de cien de esos 600 juegos, entre novelas visuales, juegos de naves y fighting games. Más japonés imposible.

La guerra entre EA y Sega también trascendió el final de Dreamcast. Las series 2K de fútbol americano, hockey y básquet de Visual Concepts, publicadas por Sega, empezaron a salir en todas las plataformas, y de a poco empezaron a robar público a EA Sports. Algo parecido a lo que después haría FIFA con PES en el ámbito internacional.

En 2004, EA dijo basta, y pagó una cantidad millonaria por la exclusividad de cada una de estas ligas. Sega no tenía interés en publicar juegos de deportes con atletas de fantasía y terminó vendiendo Visual Concepts a la distribuidora Take Two. Visual Concepts se convirtió en el hoy todavía vivo estudio 2K y siguió publicando la exitosa serie NBA 2K, que hasta hoy sigue dominando el mercado de las simulaciones de ese deporte.

Aún así, la que mejor aplicaría las lecciones de Dreamcast fue Microsoft, que a fines de ese mismo 2001 ocuparía con la primera Xbox el lugar que Sega había abandonado en la guerra de las consolas. No es raro que muchas de las franquicias emblemáticas relacionadas con Sega como Dead or Alive o el mismo Shenmue continúen su camino en esta plataforma.

A pesar de su breve historia, el impacto de Dreamcast en la historia de las consolas es enorme. Fue la primera consola diseñada para jugar en línea. La primera que desafió el reinado de la todopoderosa EA Sports. La primera en aprovechar Internet para viralizar y hacer de su lanzamiento un verdadero evento.

Con sus perfectos juegos 2D y experiencias únicas como Seaman, Skies of Arcadia y Samba de Amigo, Dreamcast es una consola congelada en el tiempo. Un recordatorio de que siempre hay otra forma de plantear el gaming y un registro de que hasta a los titanes del AAA se puede poner de rodillas con una buena alternativa.

Y también, lamentablemente, una confirmación de que la calidad, las ganas y la nobleza no alcanzan para triunfar en la guerra de las consolas.

Xbox One obligó a Microsoft a cambiar

¿Es una consola, un decodificador de cable, una PC sin teclado? Microsoft quiso capturar un nuevo mercado con Xbox One y los resultados fueron lamentables – hasta que encontraron un nuevo camino.

##

¿Qué es una consola?

La respuesta parece obvia: una máquina para jugar videojuegos.

¿Por qué, entonces, las empresas siempre quieren que sus consolas sean “más”?

PlayStation 3 se diseñó como, entre otras cosas, la consola que iba a traer el Blu-ray a tu casa, y el formato tardó años en pegar en el público masivo. Wii quiso ser todo, desde un aparato de *fitness* (con mucho éxito), hasta un instrumento musical (que nadie quiso). Pero ninguna fue tan lejos como Xbox One.

Con la tercera generación de su consola, Microsoft quiso conquistar el living. Un plan condenado a fracasar y en el que casi pierden a la más fiel de las comunidades: los gamers.

Ahora sabés que existe esta foto.

LA EMPRESA: Microsoft

El concepto original de Xbox era simple: llevar todo el poder de una PC de alta gama a una consola hogareña.

En 1998, un equipo de ingenieros convenció a Bill Gates de que el futuro estaba en el gaming y Microsoft empezó a trabajar en lo que al principio se llamó “DirectX Box”, como la biblioteca gráfica que aún hoy potencia los videojuegos basados en Windows.

Pero un par de años después, cuando el viejo Bill presentó la consola en la Convención de Desarrolladores de Videojuegos (GDC), la prensa no se enganchó con la propuesta. Al fin y al cabo, una consola no es nada sin sus juegos, y ¿qué franquicia tenía Microsoft? No podés competir con Sony y Nintendo cuando tus juegos más famosos son el Solitario y el Buscaminas.

Microsoft no tenía juegos, pero en la era de oro de Windows, la plata sobraba. Bill invirtió 30 millones de dólares (una cifra altísima para la época) en la compra de Bungie, un estudio que se había hecho famoso con juegos de alta calidad para Mac (Myth, Marathon) y estaba trabajando hace años en un proyecto ultrasecreto.

Microsoft creyó en Bungie y basó toda la campaña de marketing de Xbox en el espectacular FPS multijugador Halo: Combat Evolved. Y a pesar de todos los pronósticos sobre la consola (y de su control con forma de empanada salteña), la primera Xbox fue un éxito inmediato.

Para los que se quejaban de que los controles de consolas japonesas estaban diseñados para manos chiquitas.

Bueno, al menos en Estados Unidos. En Europa y en Japón no enganchaba ni el FPS ni el multijugador, y la consola no tenía nada que hacer contra el éxito de PlayStation 2.

Por eso Microsoft hizo un movimiento sin precedentes: bajó el precio de Xbox a 199 dólares. Y aunque la estrategia de vender a precio de fábrica no derrotó a Sony, Microsoft logró establecer la marca y dejar la Gamecube de Nintendo en el camino.

Si Xbox había llegado demasiado tarde para destronar a los reyes, Xbox 360 picó en punta.

El nuevo modelo de la consola de Microsoft salió en noviembre de 2005, sólo cuatro años después del lanzamiento de la original. Una decisión audaz pero brillante que logró que Xbox 360 domine el mercado durante años gracias a la todavía popular saga Halo y un nuevo socio: Epic, el estudio responsable del revolucionario Gears of War.

A pesar de lo bien que Microsoft estableció la marca, las críticas originales tenían algo de cierto. Xbox y Xbox 360 no son más que pequeñas PC, diseñadas por ingenieros geniales que aprovechan cada milímetro de espacio y cada teraflop de potencia.

Y si 80 millones de gamers habían hecho lugar en el living para Xbox 360, ¿por qué no convertir esta simple maquinita para jugar videojuegos en el centro de entretenimiento más avanzado de la historia?

La decisión estaba tomada: Xbox One sería la consola de videojuegos para la gente que no jugaba videojuegos.

¿Qué podía salir mal?

En la izquierda, Phil Spencer, amigo de los niños. En la derecha, Don Mattrick, enemigo del amor.

LA CONSOLA: Xbox One

Para entender el desarrollo de Xbox One hay que saber los nombres de Don Mattrick y Phil Spencer.

Mattrick es el ejecutivo que creó el modelo actual de desarrollo de Electronic Arts y que en 2007 fue contratado por Microsoft para implementar lo que (según creían) sería el futuro de Xbox 360: la cámara 3D Kinect, un ambicioso control por detección de movimiento con el que la empresa quería capturar el mercado de Wii.

Pero cuando Kinect finalmente salió, en 2010, fue un papelón. Los juegos eran malos, la detección era poco confiable, y el público infantil al que apuntaban ya se había aburrido de la consola de Nintendo y vuelto al gaming tradicional.

Pero Microsoft había invertido miles de millones en Kinect y no pensaba dejarlo atrás.

Phil Spencer es en muchos sentidos el opuesto de Don Mattrick. Un tipo que nunca trabajó en otra empresa que no sea Microsoft y fue pasando por cada una de las divisiones de la compañía, hasta convertirse, también en 2007, en el líder de Microsoft Game Studios. Su rol era el de coordinar equipos tan disímiles como Lionhead (Fable), Turn 10 (Forza) y Rare (Perfect Dark.)

Para 2013, año en el que se presentaría Xbox One, faltaban dos estudios importantes en la lista de Spencer.

Bungie había quebrado su relación con Microsoft después del lanzamiento de Halo: Reach y se había asociado con Activision para su próximo juego, mientras que Epic Games había perdido el interés en Gears of War y estaba trabajando en proyectos propios (como un tal Fortnite, que parecía un fracaso garantizado.)

Halo 4 (desarrollado por 343 Studios) y Gears of War: Judgment (de los polacos de People Can Fly) habían sido éxitos modestos con críticas ligeramente inferiores a entregas previas de sus sagas. A pesar de que Spencer veía con preocupación la debilidad de las franquicias exclusivas de Microsoft, Mattrick estaba ocupado pensando en la mezcla de televisión y gaming que había vendido a los sucesores de Bill Gates.

La consola en sí era incuestionable. La ingeniería detrás de Xbox One era tan precisa como la de Xbox y Xbox 360, y Spencer sabía que era, al menos, tan poderosa como la PlayStation 4 que Sony iba a presentar al mismo tiempo.

El problema es que en los años previos al lanzamiento, Mattrick se había llevado recursos demasiado valiosos para sus proyectos más ridículos.

Kinect nació como “Project Natal”, un experimento que cambió demasiadas veces de rumbo.

El estudio Rare, que había creado maravillas como Goldeneye y Banjo-Kazooie, se dedicó exclusivamente a juegos de Kinect desde 2010.

Lionhead había perdido a su fundador Peter Molyneux luego del fracaso de Fable: The Journey, también para Kinect.

Y hasta Remedy (Max Payne, Alan Wake) se vio obligada a trabajar en Quantum Break, un juego que mezclaba secuencias de gaming con carísimos y complejos episodios de ¿qué más? televisión. La palabra que pronto sería estigma para Xbox.

Gears of War 4 estaba en el limbo. Faltaban años para Halo 5. Spencer sabía que no tenía suficientes juegos de estudios propios para el lanzamiento, así que empezó a buscar exclusivos en donde fuera.

Dead Rising había sido un éxito en la primera época de Xbox 360, y la tercera parte parecía una apuesta segura. Lo mismo pasaba con Forza Motorsport 5. Rare estaba ocupada con Kinect, pero “prestó” a otro estudio la olvidada marca Killer Instinct para un nuevo juego de pelea. Ryse: Son of Rome, era un juego de acción tipo God of War que el estudio Crytek estaba desarrollando hace siete años.

Ninguna obra maestra, pero algo es algo.

El 21 de mayo de 2013 Microsoft estaba preparada para mostrar Xbox One a través de un evento streameado en vivo a todo el planeta.

Don Mattrick lo veía como su consagración.

Los gamers tendrían otra perspectiva.

“El sistema de entretenimiento todo-en-uno”. Una filosofía que condenó a una generación.

La condena: TV TV TV TV TV TV

“Por primera vez, vos y tu televisión van a tener una relación.”

Si esta frase parece surrealista fuera de contexto, tampoco tiene mucho sentido dentro del evento de Xbox One de mayo, la presentación de una consola de videojuegos que duró una hora, pero que no mostró un solo videojuego hasta pasados los primeros 30 minutos.

La primera media hora del evento todavía resulta traumática para las emociones de los gamers de la época. Mattrick presentó Xbox One como una integración del gaming, la televisión y la interacción social.

Mostró cómo el usuario podía cambiar de canal usando su propia voz, recordar cuando empezaban sus programas favoritos, y hasta tener una conversación por Skype y ver una película al mismo tiempo. Algo que nunca nadie en la historia de la humanidad había querido hacer, y que nunca nadie hizo desde entonces.

Un compilado de todas las veces en las que se repite la palabra “TV” en este evento de videojuegos se viralizó en una comunidad gamer que no sabía si reírse o llorar. Años después, Phil Spencer recordaría con vergüenza el evento con la frase memorable: *“Lo primero que mostramos en Xbox One fue un capítulo de El Precio Justo...”*

La cosa no mejoró cuando empezaron a aparecer los juegos.

Los primeros en mostrar la innovación de la consola fueron los de EA, que revelaron que FIFA y Madden se verían un poquito mejor que antes. Un poquito.

Después, Forza, con autitos con el doble de polígonos. Y algo de “la nube” que nunca se terminó de entender del todo en qué se diferenciaba a otros juegos que hacían lo mismo sin la necesidad de un servidor remoto.

Después, Remedy, con un tráiler de Quantum Break que era 90% video con actores (que después cambiaron) y un flash de gameplay.

¡Pero de ahí venía Halo! ... aunque no el juego, sino una serie de televisión basada en el juego. Que por supuesto, no tenía tráiler ni poster ni nada, porque nunca se filmó. Solamente un video de presentación de Steven Spielberg, que ni siquiera se hizo el tiempito para ir al evento en persona.

El cierre de la conferencia se lo llevó Call of Duty: Ghosts, que sería el más “cinematográfico” de la serie. Justo lo que se le venía criticando hace años: que fuera más película que juego.

Nadie puede decir que Phil no trató de remarla.

La reacción a este evento fue de rechazo inmediato. El público no-gamer seguía viendo a Xbox como una consola de videojuegos, y no demostró interés en una caja de cientos de dólares que venía a “mejorar” una televisión que, para ellos, ya era lo suficientemente buena. Nadie necesitaba cambiar de canal usando su voz.

Los gamers se rebelaron. Odiaban Kinect, la televisión no les interesaba, y no entendían de qué forma la “nube” (otra de las palabras que se repitieron hasta el hartazgo en la conferencia) iba a mejorar sus videojuegos.

Microsoft no aclaraba nada, y lo peor es que los textos de su sitio web dejaban todavía más dudas.

Porque en el centro de esta “tele inteligente” estaba Kinect, siempre encendido, siempre escuchando lo que decía el usuario, siempre observando sus gestos ¿suena terrorífico? Lo era. Pero según Mattrick, Kinect era el corazón de Xbox One. Sin Kinect, nada podía funcionar.

Y eso no era lo peor.

Enterrado en lo profundo del sitio de Microsoft, la prensa encontró una cláusula sobre Xbox One que parecía decir que los juegos que compres iban a quedar atados a tu consola.

Sí. Hoy parece increíble, pero durante unos meses, Microsoft quiso prohibir que prestes, regales o vendas juegos que hubieras registrado en tu consola.

Y si los gamers ya no sabían qué pensar de Xbox One, después de esta noticia la indignación se convirtió en furia.

Ni siquiera una buena conferencia de E3 alcanza para salvar a una consola condenada.

EL FRACASO: La próxima inviertan en juegos

En los días previos a E3, Phil Spencer decidió ignorar los comentarios y preparar los mejores tráilers posibles para su escaso catálogo, mientras que Don Mattrick seguía mandando comunicados incomprensibles e incompletos. La esperanza era que los juegos fueran suficientes para hacer que los gamers se olviden del “TV TV TV.”

La conferencia de prensa de Microsoft de E3 2013 se concentró en juegos propios y de estudios “amigos”. Hideo Kojima presentó Metal Gear Solid V, John Mamais de CD Projekt RED mostró The Witcher 3, se vio un pedacito de Halo: Guardians y todo.

La comunidad de Xbox se entusiasmó, y a pesar de que Spencer que ninguno de esos juegos estaría disponible al menos en los siguientes dos años, Xbox tuvo 24 horas de paz.

Hasta que llegó la conferencia de Sony.

El evento de PlayStation de E3 fue una ametralladora de tráilers de casi dos horas que mostraba todo lo que se venía para PS4 y que cerró con una frase demoledora del ejecutivo Jack Tretton: *“PlayStation 4 soporta juegos usados. Los juegos son tuyos, hacé lo que quieras con ellos.”* La ovación del público duró casi un minuto entero.

Es más, Sony metió el dedo en la llaga y subió un “video instructivo” a su canal de YouTube que explicaba cómo prestar juegos de PlayStation 4. El video, de menos de 30 segundos, muestra al ejecutivo Shuhei Yoshida dando un Blu-ray en la mano a su colaborador Adam Boyes. Tiene 17 millones de visualizaciones y más de 400.000 likes.

Pero el verdadero golpe fue el precio. Xbox One costaba 499 dólares. PlayStation 4 solamente 399.

Y Phil Spencer sabía que esa diferencia asesina de 100 dólares tenía nombre: Kinect.

Quince días después de estos dos desastrosos eventos, Don Mattrick renunció a Microsoft y se convirtió en el nuevo CEO de Zynga, la infame empresa de juegos de Facebook responsable de afrentas contra el gaming como Farmville.

Entre el anuncio de mayo de 2013 y el lanzamiento de noviembre del mismo año, Microsoft fue cambiando detalles. Kinect se volvió menos invasivo. La consola dejó de requerir una conexión permanente. Y lo más importante, la prohibición de prestar juegos se revocó como si nunca hubiese existido.

Pero el daño ya estaba hecho.

El logo que salvó a Xbox One y que podría ser la clave para el triunfo en la nueva generación.

EL RESCATE: Una revolución llamada Game Pass

Como había hecho PlayStation 3 después de su terrible lanzamiento, Xbox One fue mejorando. Phil Spencer reemplazó a Don Mattrick como director de la división y, claro, los siguientes modelos ya no tuvieron Kinect (¿no era “el corazón”?)

La consola bajó su precio, Microsoft presentó ediciones más baratas y más poderosas, y a pesar de que nunca tuvo un catálogo de exclusivos a la altura de PlayStation 4, las ventas subieron de a poco.

Hoy Xbox One lleva vendidas casi 50 millones de unidades. Un número imponente, que aún así es menor que el de Switch (lanzada en 2017) y no es ni la mitad de lo que lleva vendida PlayStation 4. Esos primeros años difíciles le costaron muy caros a Microsoft.

Pero, una vez más, como pasó con PlayStation 3, Xbox One encontró su personalidad en el final de su ciclo, lo que seguramente será clave para el desarrollo y lanzamiento de su sucesora Xbox Series X.

Hoy el atractivo más grande de Xbox One (además de sus precios localizados para Argentina, claro) está en Game Pass, el primer servicio de suscripción que hace realidad el sueño de un “Netflix de los videojuegos”. Por un precio mensual irrisorio, Game Pass ofrece un tenedor libre (¿joystick libre?) de más de cien juegos de primera línea, incluyendo todos los grandes exclusivos de esta generación.

El catálogo de Game Pass se actualiza de forma constante, y los suscriptores a este servicio siempre tienen algo nuevo que jugar, sin tener que invertir esos dolorosos sesenta (o más) dólares que ya se habían vuelto tradición para el sufrido gamer.

Game Pass es un modelo exitoso que, irónicamente, nace del fracaso.

Microsoft¹ nunca se hubiese arriesgado a hacer algo así, de no ser por las malas ventas de la consola y, por ende, de su software.

Un final feliz. Al menos, para el consumidor.

PlayStation 3 fue el ave Fénix de Sony

Después de la consola más vendida de todos los tiempos, Sony se la creyó y tuvo que correr en tercer puesto durante toda una generación.

Entre 1994 y 2005 Sony hizo todo bien. Pero todo.

En sólo diez años la empresa japonesa pasó de llegar tarde al mercado de hardware a dominar una industria con su línea PlayStation y sus juegos apuntados para un público de todas las edades. Desde Crash Bandicoot hasta God of War, pasando por Winning Eleven, Metal Gear Solid, y Tony Hawk.

Fueron solo diez años en los que el cambio cultural fue completo. Tanto que Sony se volvió sinónimo de gaming y la cajita debajo del televisor pasó de ser “el family” a ser “la play”.

Pero entre 2006 y 2010 Sony estuvo a punto de derribar todo lo que había construido. Y la única culpable es la misma Sony. O mejor dicho, el ego inabarcable de una empresa que creía que nadie podía alcanzarla.

Esta es la historia de PlayStation 3, su anuncio, su fracaso, y su renacimiento a fuerza de humildad y duro trabajo.

El único prototipo que sobrevive de la “Nintendo PlayStation” original que diseñó Ken Kutaragi.

LA EMPRESA: Sony

Sony se metió en la industria de los videojuegos casi por accidente. A mediados de los '80, el ingeniero de audio Ken Kutaragi, que hacía poco había empezado a trabajar en Sony, compró un Family Game (Famicom) de Nintendo para su hija, y se quedó fascinado con el poder hipnótico de los videojuegos.

Kutaragi decidió que el gaming era el futuro, y movió cielo y tierra para trabajar con Nintendo. Luego de que el ingeniero desarrolló casi en secreto un chip de audio para Super Nintendo, la Gran N aceptó asignar a Sony un nuevo proyecto inspirado en el último éxito de Sega: un lector de CD para la consola.

A pesar de que Sony lo consideraba una pérdida de tiempo, Kutaragi no durmió con tal de entregar un sistema perfecto. Que finalmente Nintendo rechazó por ser demasiado caro y terminó comprando uno parecido a Philips, la archienemiga de Sony.

Kutaragi, furioso con Nintendo, siguió desarrollando PlayStation como una consola independiente, que finalmente salió en Japón el 3 de diciembre de 1994.

Un antes y un después en la historia del gaming.

Uno de los polémicos avisos de Sony en la prensa yanqui de los '90.

La genialidad de Sony fue vender la consola como un producto para adolescentes, moderno, "cool". Una estrategia muy japonesa que pegó en los chicos de 12, 13 años que querían seguir jugando pero ya no querían "juguetes" como los de Nintendo o Sega.

PlayStation fue un éxito, en especial en Estados Unidos y Europa, regiones en las que aplastó a la Saturn de Sega y a Nintendo 64, que se tomó demasiado tiempo en salir al mercado.

La consola de nueva generación de Nintendo usaba títulos aún basados en cartucho que no solo eran carísimos, sino que tenían un 10% del espacio de un CD-ROM, y por lo tanto no entraban las películas, las voces, los efectos cinematográficos que hicieron éxitos de Final Fantasy VII o Metal Gear Solid.

Si la primera PlayStation fue un éxito, la segunda, lanzada a principios de 2000, dominó el mercado de una forma en la que ninguna consola lo hizo antes. Sega murió antes de empezar con la Dreamcast. Nintendo tuvo su fracaso más doloroso con Gamecube. Pero PlayStation 2 fue magia.

Al final de la generación, había más de 120 millones de consolas en los hogares de todo el mundo, y 3800 juegos distintos con 1500 millones de unidades vendidas.

Kutaragi pasó de ser el ingeniero que casi echan por coquetear con Nintendo, a convertirse en el presidente de la flamante nueva división Sony Computer Entertainment.

Un rey que, aunque aún no lo sabía, estaba a punto de perder su corona.

Ken Kutaragi, el “Padre de PlayStation.”

LA CONSOLA: PlayStation 3

Ken Kutaragi empezó a trabajar en PlayStation 3 en 2001, menos de un año después del lanzamiento de PS2. Para el genial ingeniero, PlayStation 3 era más que una consola, era el futuro del entretenimiento.

PS3 sería la puerta de entrada de la tecnología Blu-ray a los hogares del mundo. Una consola constantemente conectada, en la que los juegos eran digitales y el usuario charlaba con amigos en el ciberespacio. En el centro de todo, un poderoso chip llamado Cell, desarrollado por una coalición de Sony, IBM, y Toshiba.

Pero la tecnología y los videojuegos no son lo mismo, y mientras Kutaragi soñaba, el jefe de los estudios Sony Shuhei Yoshida estaba desesperado, tratando de entender qué juegos se podían hacer en esta misteriosa consola que cambiaba de forma y de diseño cada día.

Y mientras tanto, Nintendo y Microsoft se lamían las heridas, pensando en la dulce venganza, que llegaría en E3 2005.

A mediados de la década de 2000, la exposición E3 estaba en su era dorada. Antes de YouTube, antes de los “directs”, antes del coronavirus, este evento anual era el centro del mundo gamer, y 2005 era el año elegido para mostrar las nuevas consolas.

Nintendo mostró su “Revolution”, sin revelar casi nada. Ni siquiera los controles de movimiento que tendría un año después, cuando se rebautizaría como Wii.

Microsoft presentó su Xbox 360 con un catálogo de juegos imponente, futuros clásicos como Gears of War, Call of Duty 2, Project Gotham Racing 3, Perfect Dark Zero.

Sony mostró una consola plateada, un boomerang y dos juegos falsos.

Sí, este modelo es real. Este iba a ser el DualShock 3.

LA CONDENA: Dos E3, dos desastres

Mientras Nintendo jugaba al misterio y Microsoft ponía la carne al asador, la conferencia de E3 2005 de Sony tuvo una única protagonista: PlayStation 3.

La consola es tan distinta a lo que finalmente vimos, que hoy sorprende. ¡Tres puertos LAN! (¿para qué?) ¡dos HDMI! ¡La cabeza del actor Alfred Molina! ¡Un extrañísimo control con forma de boomerang! ¡o de banana! ¡pero qué importa, es plateado! Y finalmente, dos tráilers que marcarían para siempre a la consola: el FPS Killzone 2 y el juego de autos Motorstorm.

Mientras las mentes de los gamers de todo el mundo explotaban al unísono con estas imágenes espectaculares, los desarrolladores de Guerrilla (Killzone 2) y Evolution (Motorstorm) temblaban, porque sabían que esos tráilers no eran representativos de sus juegos. Es más, Angie Smets de Guerrilla admite que el kit de desarrollo de PS3 había llegado solo unas semanas antes de esa E3.

Los tráilers eran falsos, y Sony lo sabía. Pero en ese momento, el “hype” era lo único que importaba.

Un año después, las cosas eran distintas. Xbox 360 había salido a fines de 2005 y aunque había sido un éxito inmediato, Ken Kutaragi no tenía miedo. Es más, en declaraciones a la prensa previas al evento dijo que el poder de Cell era mucho mayor y llamó a la consola de Microsoft “Xbox 1,5”. Un nivel de arrogancia que sólo se podía permitir el ingeniero que había vendido 250 millones de consolas.

Lo único que podía opacar a PS3 era la Revolution de Nintendo, que se había mostrado antes y había resultado un papelón. Una máquina de poco poder técnico, con un joystick que parecía un control remoto y el nombre de “Wii” del que la prensa no se paraba de reír, augurando la muerte de La Gran N.

PlayStation 3 estaba lista para ganar E3. Pero pasaron cosas.

La conferencia de Sony de E3 de 2006 es una de esas cosas que hay que ver para creer. Una máquina generadora de memes en la que la consola espectacular que se había visto en la exposición del año anterior se había convertido en algo mucho más modesto, que ni sus propios desarrolladores parecían entender.

El show empezó con un PowerPoint interminable. Las ventas de PSP, las especificaciones técnicas de PS3, el poder de los verdaderos 1080p. Y después empezaron los tráilers, con más imágenes espectaculares de juegos que nunca salieron como Eight Days, Final Fantasy Versus XIII y Afrika (que se quedó en Japón.)

El joystick banana se había reemplazado por un control similar al de PS2, pero con controles por movimiento que uno de los desarrolladores de Warhawk mostró quedándose sin aliento. Todo era raro en esta conferencia. Un juego de cartas que necesitaba la cámara PlayStation Eye, llamado Eye of Judgment. Un juego “histórico” de samurais en el que el jugador peleaba contra cangrejos gigantes. El vicepresidente Kaz Hirai gritando “Riiiiidge Racer” mientras flameaba una PSP.

Este evento incomprensible llegó a su final con juegos con un poquito más de onda. Metal Gear Solid 4. Uncharted. Resistance: Fall of Man. Los títulos que uno esperaba. No todo estaba perdido.

Pero faltaba el cachetazo: el precio.

La consola básica saldría 500 dólares. La de 60GB con WiFi, 600.

La versión más barata de Xbox 360 costaba 300. El juguete ese raro de Nintendo, 250.

La guerra se había puesto interesante.

PlayStation 3 se agotó en su primer día. Pero las ventas no estuvieron ni cerca de las de Nintendo.

EL FRACASO: Un humillante tercer puesto

PlayStation 3 y Nintendo Wii salieron el mismo fin de semana. La consola de Sony el viernes, la de Nintendo el domingo. Y el lunes ya estaba claro quién había sido el ganador del primer round.

Nadie va a decir que Wii es una consola más poderosa o más flexible que PlayStation 3, pero en el momento en que salió, no se parecía a nada en el mercado. El marketing de Nintendo fue brillante: contra la filosofía “adulta” de Sony, decidieron vender un juguete, y el juguete se llevó por delante al futuro de la tecnología.

No solo las familias y los chicos amaban Wii. Los juegos de lanzamiento de la consola controlada por movimiento eran simpáticos, efectivos, originales, y entre Zelda, Wii Sports y los Rabbids, se ganaron una buena valoración por parte de la prensa gamer y los fans históricos de Nintendo.

Sony, en cambio, no había llegado con ninguno de los juegos “importantes” para el lanzamiento, con excepción del mediocre Resistance. El resto eran juegos genéricos de deportes como Ridge Racer, NBA 2K7, Tony Hawk’s Project 8, propuestas multiplataforma como Call of Duty 3, y claro, el horrendo Genji, el juego de los cangrejos gigantes.

Mientras tanto, Microsoft estaba tranquila. Xbox 360 dominaba las ventas con juegos propios o temporalmente exclusivos como Dead Rising, Splinter Cell: Double Agent, y el demoledor Gears of War, que había salido solo 10 días antes del lanzamiento de PlayStation 3.

La “Xbox 1,5” que Kutaragi había despreciado tenía el juego del momento. El juguete de Nintendo dominaba las ventas.

Lo imposible había pasado: PlayStation 3 era un fracaso.

El 30 de noviembre, diez días después del lanzamiento, Sony hizo un movimiento de ejecutivos. Ken Kutaragi recibiría un puesto honorario y el vicepresidente Kaz Hirai ocuparía su lugar. A simple vista era un ascenso, pero el “Padre de PlayStation” sabía perfectamente lo que estaba pasando.

Seis meses después del lanzamiento de PlayStation 3, Ken Kutaragi, presentó su renuncia. Tenía solamente 56 años, pero su carrera había terminado.

En Japón, PlayStation es religión.

EL RESCATE: Europa y Japón salvaron las papas

Ese no es el final de la historia, claro.

Nintendo fue la primera en caer. La novedad de Wii se fue agotando con los años, los juegos (con la excepción de los desarrollados internamente) eran cada vez peores, y para 2009 las ventas estaban en un declive del que nunca se recuperaron. Aún así, fue la primera consola hogareña de Nintendo en vender 100 millones de unidades.

Microsoft mantuvo su liderazgo en el mercado AAA durante años. En Estados Unidos Xbox 360 se volvió la consola estándar para juego en línea gracias al éxito de Xbox Live y sucesos como Gears of War, Halo 3, y una lucrativa asociación con Activision para Call of Duty.

Sony, de a poco, se hizo fuerte en las regiones más fieles a PlayStation. Xbox 360 nunca llegó a pegar en Japón, y aunque la consola de Microsoft logró penetrar en Europa de la mano de FIFA, la maquinaria de marketing de PS3 estaba mejor establecida y entendía los intereses de los gamers de Inglaterra, Francia, Italia y España.

Y por fin, los juegos empezaron a llegar.

Los estudios internos sufrieron para dominar el maldito chip Cell, pero cuando por fin entendieron como programarlo descubrieron que Kutaragi tenía razón, y su poder era casi sobrenatural. En 2007 llegó Uncharted, 2008 fue el año de Metal Gear Solid 4, y de ahí Demon's Souls, Gran Turismo, The Last of Us. Un catálogo insuperable.

Para 2013, cuando llegaron las nuevas consolas, PS3 casi había alcanzado a Xbox 360 en ventas. Y con el paso de los años, mucho después del final de la generación, la consola de Sony logró superar las ventas internacionales de la de Microsoft por tres millones. 87 vs. 84. Una victoria técnica, pero una victoria al fin.

El efecto más claro de la debacle de PS3 se puede ver en PlayStation 4. Nada de chips propietarios. Nada de diseño sobrenatural. Nada de magia o mística. Simplemente una caja negra con un corazón de poderosa PC, una interfaz perfecta y una colección de juegos brillantes.

Según Mark Cerny, diseñador en jefe de Sony, PS4 se diseñó para hacerle el trabajo más fácil a los demás estudios de desarrollo y que no tuvieran que repetir la pesadilla que fue Cell. Una consola simple pero

potente, que tenía muy pocas diferencias con su competencia directa Xbox One, y que (de paso) era todavía más barata. Una propuesta irresistible.

Con PlayStation 4 Sony aprendió la lección de humildad y retomó la punta perdida. Hace un año, la empresa anunció¹ que llevaba 100 millones de consolas vendidas, con la competencia muy, pero muy lejos (Xbox One no llega a las 50, de Wii U ni hablemos.)

Por eso lo peor que Sony podría hacer es confiarse de nuevo.

Durante los próximos días, Sony presentará en sociedad PlayStation 5. Y lo que venimos escuchando hasta ahora recuerda a Play 3 más que a Play 4. Una arquitectura propia, que se aleja de la PC estándar, un precio más alto, y una concentración casi nintendesca en opciones específicas de hardware que no afectan al poder total de la consola, al menos si lo medimos en Teraflops.

PS5 va a ser, como PS1, PS2 y PS3, una consola de Sony para jugar juegos de Sony.

Y dependiendo de lo buenos que estén esos juegos, puede ser una decisión magistral, o un paso en dirección al abismo.

La Furia merece un lugar entre el mejor De Palma

En 1977, Brian De Palma estaba en la cima del mundo gracias a *Carrie* (1976), una película de terror infinitamente inventiva que lo ubicó en el punto intermedio de los autores del “nuevo cine americano”. Entre el pochoclo y el arte.

Mientras De Palma luchaba por el sueño de adaptar la novela de ciencia ficción *El Hombre Demolido*, trabajó amistad con el guionista John Farris, encargado de la adaptación. Farris recién había publicado la novela *The Fury*, un thriller conspiranoico sobre asesinos de la CIA y jóvenes psíquicos. Por obvias razones carriescas, Farris consideraba a De Palma el director perfecto para llevar *The Fury* al cine.

De Palma no tenía mucho interés en repetirse, pero no pudo decir que no al presupuesto tres veces más alto que el de *Carrie* que Fox ofrecía y la oportunidad de trabajar por primera vez con verdaderas estrellas, en especial el veterano pero aún taquillero Kirk Douglas. El director tomó la producción como un juego. Una oportunidad para ejercitar su oficio a gran escala. Un experimento visual de 8 millones de dólares.

El tiroteo con el que empieza la película, por ejemplo, parece un boceto de las películas de acción con las que De Palma tendría una década después sus mejores resultados comerciales. Es una emboscada en una playa de (según los títulos) “El Medio Oriente” narrada con precisión matemática, que regala a Douglas su momento épico, en cueros y a los tiros.

Era importante mantener a Kirk feliz ya que al picarón de Brian le interesaba mucho más la Gillian (Amy Irving), una adolescente con poderes que se contacta telepáticamente con el hijo secuestrado de Kirk. Irving, hipnótica en su primer protagonismo, le roba la película al viejo héroe de acción.

De Palma se regodeó en el desafío de un nuevo género. Más de una vez el director admitió que los autos no le interesan, y la persecución automovilística de la primera media hora de *La Furia* es un ejercicio de delicioso autosabotaje a través de la comedia, la niebla y la confusión que crea suspenso de una escena genérica. Lo mismo ocurre con una tensa persecución a pie en cámara lenta, una espectacular tragedia en un parque de diversiones, y la sangrienta ejecución de la amante del hijo de Douglas.

Aún más que con Douglas, De Palma quería trabajar con John Cassavettes, que había aceptado el papel del villano Childress para seguir financiando sus brillantes dramas independientes. Cassavettes no se esperaba que su nuevo director le exigiera una maldad digna de cine mudo, desde cachetazos a mujeres hasta sumergirse en yeso para lograr uno de los finales más memorables de la historia del cine. Si no viste la película, se viene un spoiler.

En los últimos minutos de *La Furia*, la empoderada Gillian venga la muerte de sus amigos asesinando a Childress telepáticamente. En la novela, lo ahoga en la bañera. En la película, lo hace estallar. Momento que De Palma filma con múltiples cámaras de alta velocidad. Childress explota una, dos, ocho veces, dejando una nube de sangre detrás. Su cabeza de látex (creación del gran Rick Baker) vuela hacia cámara en cámara lenta, en un delirio gore que está entre los mejores planos de la carrera del director.

The Fury es incoherente, repetitiva, fascinante. Un conjunto de “set pieces” brillantes que hacen a cualquier espectador olvidar una trama serpentina que no va a ninguna parte. La crítica la adoró, y a pesar de que nadie aplaudió el guión, la banda sonora de John Williams sigue siendo considerada un clásico del género.

La respuesta del público fue tan entusiasta como la de la crítica. Entre el magnetismo de Irving y el star power de Douglas, *The Fury* recaudó unos dignos 25 millones de dólares. De Palma, agotado, se retiró a dar clases por un tiempo y volvió con gloria al cine comercial cinco años después con la demoledora *Caracortada* (*Scarface*, 1983).

Este simpático, olvidado mix de géneros queda como un eslabón perdido en la vida de un maestro, una curiosidad que más de 40 años después sigue logrando sorprender.

Argumento

En 1976, el asesino de la CIA Peter Sandza (Kirk Douglas) decide abandonar su puesto en Medio Oriente para dar un mejor futuro en Chicago a su hijo Robin (Andrew Stevens), dueño de poderes paranormales. El agente Childress (John Cassavettes) traiciona a Peter y secuestra a Robin para convertirlo en un arma psíquica de la agencia gubernamental. Años después, Peter regresa a Chicago de incógnito para rescatar a su hijo, y se contacta con Gillian (Amy Irving), una adolescente de poderes similares a los de Robin. Gillian no quiere esta maldición, y se interna en una institución escuela llamada Paragon, que promete enseñarle a controlarlos. Pero Paragon está colaborando con Childress, y mientras los poderes de Robin amenazan con salirse de control, Peter intentará rescatar a Gillian, recuperar a su hijo y vengarse por fin del hombre que arruinó su vida.

También en ese año... Aldo Moro, ex primer ministro italiano, es asesinado por el grupo terrorista Brigate Rosse - en plena dictadura militar, Argentina organiza el Mundial de Fútbol y se lleva la copa por primera vez - la película más vista del año en Estados Unidos fue Vaseline (Grease) - el reverendo Jim Jones de la secta "People's Temple" insta a 900 de sus seguidores a suicidarse en Guyana - En junio, la tira cómica Garfield debuta en 41 periódicos norteamericanos - el director Adolfo Aristarain estrena La Parte del León, obra maestra del policial negro argentino - el papa Pablo VI muere en agosto, Juan Pablo I lo reemplaza, muere a los 33 días y ocupa su lugar Karol Wojtyla (Juan Pablo II) en octubre - el 17 de noviembre el canal CBS transmite el Especial de Navidad de Star Wars, y George Lucas pasaría décadas tratando de hacer como si nunca hubiese existido.

La gran frase

“La maté. Sabía que lo haría, desde el momento en que me dijo ‘hola.’”

Peter Sandza, que no da pie con bola en el amor, trabajo o familia.

Dijo la crítica

- “Una película visualmente atrapante, como entrar en un mítico mundo nocturno.”

Pauline Kael, The New Yorker

- “El mejor De Palma que conozco. El más perfecto, el menos incoherente.”

Fernando Trueba, El País

Datos, datos y más datos

- Irving y Cassavettes no se llevaban bien. El actor y director se reía de la seriedad con que la actriz se tomaba su rol, “como si esto fuera Shakespeare”.
- El parque de diversiones de puertas adentro es real. Su nombre era “Old Chicago” y fue demolido en 1980 luego de múltiples incendios.
- La escena final de la película, filmada con cámaras de la NASA, salió mal en la primera toma. Tomó una semana preparar una toma 2.
- Debut cinematográfico, en papeles diminutos, de Jim Belushi, Daryl Hannah, y el gran Dennis Franz de Policía de Nueva York (NYPD Blue, 1993-2005)

Influencias y legado

A quiénes afanaron...

Zabriskie Point

La explosión desde múltiples puntos de vista con la que De Palma termina su película es una cita al final de este experimento de Michelangelo Antonioni.

Contacto en Francia (The French Connection, 1971)

De Palma dijo alguna vez “después de Contacto en Francia, no se pueden hacer escenas de autos”, y la “car chase” de La Furia parece casi una respuesta.

Carrie

Ningún director se roba a sí mismo tanto como De Palma, y es un placer ver citas a ese clásico psíquico con la torturadora de Carrie White en el rol de la heroína.

... y quiénes afanaron

Scanners

La famosa cabeza explosiva del primer éxito comercial de David Cronenberg es una amable cita al entonces reciente proyecto de De Palma.

Llamas de venganza (Firestarter, 1984)

Stephen King, autor de Carrie, parece haberse inspirado en la siguiente peli de De Palma para su novela de 1980, adaptada al cine unos años después.

Euphoria (2020-)

Sam Levinson, creador de la serie de HBO, ama a De Palma y lo cita constantemente. El capítulo de la obra de la segunda temporada empieza con la música de esta película.

##

Mortal Kombat 4 y el final de los arcades

Después de una trilogía perfecta, Midway metió la pata. Y después hizo todo mal. La saga sobrevivió, pero nunca más volvería a los queridos “fichines.”

¿Dónde estabas cuando viste tu primera fatality?

Para los pioneros fue en un salón de videojuegos en 1992, seguramente en la Costa Atlántica, donde nunca se había visto nada como el momento en que Scorpion se quita la máscara y sopla llamas sobre su enemigo, dejando solo su esqueleto, que colapsa en una pila de huesos.

Otros escucharon esta palabra años después, en la voz del Shang Tsung de la película, robando su alma a un monje Shaolin derrotado, en alguna trasnoche del cable.

También son muchos los que recién descubrieron las *fatalities* en los increíbles juegos de la nueva trilogía, con sus huesos rotos y órganos expuestos en FullHD.

Donde fuera, el impacto de Mortal Kombat es inmediato. Conquista a cualquier jugador desde esa primera fatality... ¿pero qué pasa cuando la primera impresión se desvanece y cada juego va perdiendo seguidores?

En 1997, Midway Games decidió que Mortal Kombat tenía que evolucionar.

Esta es la historia de cómo el nombre que causó terror en las madres de los '90 se volvió un mal chiste entre los gamers de una década entera. Logo de Midway de fines de los '90

LA EMPRESA: Midway Games

El nombre de Midway no se menciona seguido entre los recuerdos de los nostálgicos del gaming, pero eso tiene que ver con que la influencia de esta empresa está detrás de escena: en la distribución y comercialización de los primeros años de los “arcade.”

Midway se fundó en 1958 como una empresa de “máquinas de entretenimiento”. Simples simuladores de tiro, mesas de hockey de aire, y pinballs (o “flippers” como se los conoce en nuestra región).

Pero el éxito llegó veinte años después, cuando trataron de meterse en el naciente mercado de los videojuegos que Atari dominaba con Pong. Como los dueños de la empresa no tenían idea cómo hacer un juego desde cero, decidieron importar uno que funcionaba muy bien en Japón: Space Invaders.

El arte de Space Invaders de Midway era ultra colorido – para ocultar que el juego era en blanco y negro.

Con este suceso internacional Midway superó a su competencia. Después de Space Invaders vinieron Galaga, Moon Patrol, y en especial, Pac-Man, con el que la empresa se convirtió en el mayor distribuidor de arcades de la época.

Pero el sueño de los “fichines” duró muy poco, y a mediados de los ‘80, al menos en Estados Unidos, el mercado de los videojuegos estaba en declive. Miles de galerías de arcade habían cerrado, y el éxito de la NES de Nintendo (lanzada en 1985) alejaba al público infantil de estos locales que nunca fueron exactamente los favoritos de las madres (en ninguna parte del mundo.)

Nadie esperaba un regreso a los arcade, pero eso fue justamente lo que pasó a principios de 1991, con el lanzamiento mundial de Street Fighter 2, de Capcom. Este juego de pelea trajo a los arcades el placer de la competencia y se volvió una excusa para volver a esas galerías, no solo para el público infantil, sino para adolescentes y adultos.

Midway vio el negocio de inmediato, y seleccionó a sus dos empleados más prometedores, el programador Ed Boon y el artista John Tobias, para lograr lo imposible: superar a Capcom. En sólo 10 meses.

Cada una de las grandes ideas de Mortal Kombat salen de ese proceso acelerado de desarrollo. Los personajes digitalizados eran un intento de ahorrar tiempo de trabajo y, como cualquier gamer que se precie lo sabe, Sub-Zero y Scorpion (¡y Reptile!) compartían los mismos sprites para tener más personajes pero que ocupen menos en memoria.

Hay más. Goro no es un modelo 3D sino un muñeco de plastilina. Las “fatalities” eran bromas internas que quedaron. Y hasta hoy nadie sabe quién puso esa “K” en vez de la “C”, solamente apareció en una pizarra con los nombres posibles del juego.

Boon y Tobias tuvieron el juego listo a tiempo. La extrema violencia causó un escándalo y, por lo tanto, una ola de publicidad. Mortal Kombat era el nuevo rey de los arcades.

Pero esta sección no se llama “juegos bendecidos.”

Boon y Tobias, en el set de la primera peli de Mortal Kombat, junto a Robin Shou (Liu Kang)

EL JUEGO: Mortal Kombat 4

El éxito de Mortal Kombat tomó por sorpresa a sus propios creadores. El segundo salió casi de inmediato, pero Boon decidió que fuera un juego más “serio”. Y quizás para muchos gamers sigue siendo el pico de la serie: una mezcla entre la ultraviolencia del primero y sistemas de juego mucho más justos y satisfactorios.

El desarrollo de Mortal Kombat 3 tomó dos años. Como los dos anteriores, fue un éxito, pero salió en 1995, año en el que le tocaba competir con juegos de pelea visualmente mucho más modernos, como las series Tekken y Killer Instinct (también publicado por Midway). Estaba claro que Mortal Kombat no podía seguir igual.

El desafío era decidir qué parte actualizar y qué parte dejar igual.

Los primeros MK habían dominado los arcades, pero el verdadero éxito de ventas había sido en las consolas hogareñas. Y aunque Ed Boon estaba feliz puliendo sus sistemas de juego en los arcades, John Tobias es un artista de alma. Las consolas de la era PlayStation eran perfectas para explorar un universo que con cada entrega se hacía más complejo.

Mortal Kombat Mythologies: Sub-Zero es el primer juego de la saga en no estar basado en un arcade.

Después de años de trabajar codo a codo, los creativos se fueron cada uno por su lado. Mientras Tobias jugaba con personajes digitalizados en su proyecto soñado Mortal Kombat Mythologies: Sub-Zero, Boon intentaba encontrar el camino para el futuro de la saga principal.

Midway ya había decidido que quería juegos full 3D, y estaba a punto de lanzar el ambicioso juego de pelea War Gods. A la vez, estaba desarrollando un poderoso motor gráfico poligonal llamado ZEUS, que iba a competir de igual a igual con los nuevos arcades de Sega y Capcom. Aunque Boon no estaba convencido, empezó a trabajar en una versión 3D del estilo clásico de Mortal Kombat.

Hasta que salió War Gods.

Todo el marketing de War Gods giraba alrededor del “3D”. Midway estaba obsesionada.

LA CONDENA: ¿es 3D o no es 3D?

War Gods es uno de los peores juegos de pelea de la historia. Una copia burda de Mortal Kombat, pero con la pesadez de los primeros Virtua Fighter. Casi una parodia de lo que Midway había construido hasta ese momento. En los arcades pasó sin pena ni gloria, y sus versiones hogareñas fueron destruidas por la crítica e ignoradas por el público.

Para Boon, el fracaso de War Gods fue una confirmación de sus miedos. El estilo veloz y accesible de Mortal Kombat no se podía adaptar al realismo de los juegos 3D. En MK el jugador aprieta un botón y dos frames después ve la acción en pantalla. La animación de una piña o una patada “real” toma mucho más tiempo.

Las primeras versiones de Mortal Kombat 4, entonces, eran un híbrido. Con la excusa de que el mítico motor gráfico ZEUS no estaba listo, Boon empezó a trabajar en un juego 2D clásico, con la diferencia de que los personajes no estaban representados en fotos digitalizadas sino en detallados modelos 3D. A mitad de camino entre Mortal Kombat y Killer Instinct.

Boon también sentía que se le había ido un poco la mano con los elementos cómicos de la saga. Las Animalities de MK3 ya no convencían al equipo, y el mandato fue, una vez más, hacer al juego más oscuro, como para encajar con lo que John Tobias estaba haciendo en MK Mythologies: Sub Zero.

ZEUS llegó tarde, y en vez de implementar un verdadero entorno en 3 dimensiones, Boon quiso quedarse con el pan y con la torta. Los luchadores de Mortal Kombat 4 son modelos 3D... pero se mueven sobre un solo eje, en un solo plano.

Seguir peleando en la misma línea recta de todos los juegos 2D de la serie permitió a Boon animar cada golpe de forma manual y por lo tanto mantener el mismo tiempo de respuesta, ya que el contacto entre los dos modelos siempre estaría a la misma altura.

Un 3D falso. Una mentira piadosa que la prensa nunca le iba a perdonar.

Todo el marketing del arcade giraba alrededor de Quan Chi, un personaje que era más importante para el juego de PlayStation.

EL FRACASO: Un juego de otro tiempo

Para 1997 el mercado de los arcade estaba una vez más franca decadencia. La inyección de energía que MK y SF2 le habían dado al principio de la década se agotó entre clones de clones y experimentos cada vez más caros. MK4 tenía que ser un éxito, y la campaña de marketing estuvo a la altura.

Cuando faltaban unos meses para terminar el desarrollo, Midway armó dos arcades de MK4, contrató un camión gigante pintado con el logo del juego, y lo mandó a recorrer 35 ciudades de Estados Unidos.

El “Road Tour” de Mortal Kombat 4 fue un verdadero evento, que logró cobertura de medios masivos en cada una de las ciudades que visitó. Los gamers hacían cuadas de cola para ser los primeros en ver este renacimiento de la saga y, de paso, se ganaban un tatuaje temporal del logo, convirtiendo al fan en publicidad andante.

El boca en boca funcionó, y en octubre Midway estaba enviando MK4 a todos los arcades del país. Y del mundo.

El problema es que el juego no estaba terminado.

Midway quería que 1997 fuera “el año de Mortal Kombat”. La idea era sacar al mismo tiempo el arcade de MK4, MK Mythologies: Sub-Zero en consolas, y MK: La Aniquilación, la segunda película, en los cines. Esas fechas no se podían mover. Y el juego salió como estaba.

Y la verdad es que no estaba bien. Ralentizaciones. Cámaras erráticas. Pocos personajes y la ausencia del jefe del final del juego. Es más, los finales de cada personaje eran pantallas negras con el texto “Good Job” (“buen trabajo”). La mayoría de los luchadores ni siquiera tenía fatalities.

Un mes después llegó una segunda versión, con más personajes, mejor inteligencia artificial, y (por fin) fatalities para todos. La versión definitiva llegaría justo para fin de año, casi tres meses después del

lanzamiento inicial. Y para entonces, los gamers y los dueños de los arcade habían perdido el interés. A pesar de las armas y el 3D, el combate seguía siendo el clásico.

Lo triste de todo esto es que entre dos opciones imposibles, Boon había elegido un buen punto intermedio. MK4 se veía como un juego moderno, pero se jugaba como uno clásico. El sistema de armas hacía los combates estratégicos y flexibles. Viejos problemas se habían solucionado y el nuevo tono oscuro le sentó bastante bien.

Los nuevos personajes nunca funcionaron del todo, y aún así las conversiones del juego a consola (realizadas por Eurocom) tuvieron resultados satisfactorios para Midway... aunque no estuvieron ni cerca de las ventas de los anteriores.

El mismo Boon sabe que el juego podría haber sido mejor. Los finales son pésimos en cada una de las versiones. El 3D, aún con el famoso ZEUS, podría ser mejor. Y el talón de Aquiles fue el uso de una ROM en vez de un disco rígido para acelerar los tiempos de carga, lo que hizo que se rompiera la tradición de Goro, Kintaro y Motaro de enemigos gigantes de la serie. Shinnok, el jefe final, es un personaje más.

Por todas estas razones, Mortal Kombat 4 fue el último juego de la consola en arcade. Un final abrupto y amargo para la serie que seis años antes había salvado a los “fichines.”

Mortal Kombat 11. Scorpion never dies.

EL RESCATE: La (verdadera) segunda trilogía

No sería correcto llamar a Mortal Kombat 4 un fracaso, pero la verdad es que fue un quiebre para la saga.

En 1998 John Tobias se distanció de Boon y terminó renunciando a Midway, frustrado por los malos resultados de su juego de Sub-Zero. Y después del lanzamiento del pésimo MK: Special Forces en 2000, Midway decidió congelar Mortal Kombat por un par de años.

Cinco años después de MK4, la saga tuvo su primer juego exclusivo de consolas. MK: Deadly Alliance (2002), que tenía verdadero combate 3D, un motor gráfico avanzado y el modo “Konquest” que ofrecía una competente campaña de un solo jugador. Pero a pesar de las buenas críticas y el valor de la marca, con cada entrega se reducía el público de la saga.

La salvación vino de la mano inesperada de un juego licenciado.

Empezó como masacre, terminó como romance.

Mortal Kombat vs. DC Universe podría haber sido un desastre y resultó ser el juego más popular de la franquicia en años. Midway estaba en picada, y Warner Interactive, feliz con el éxito del crossover, compró el estudio, y la marca Mortal Kombat, por monedas.

Hoy, Mortal Kombat está mejor que nunca. La nueva trilogía publicada por Warner tiene el equilibrio ideal entre ultraviolencia y humor, además de estar visualmente a la altura de cualquier otro juego del momento. Las ventas son excelentes, y la polémica de los noventa no es más que un recuerdo nostálgico.

La supervivencia de Mortal Kombat a lo largo de los años¹ demuestra que el amor por la saga va más allá del festival de sangre o la moda del momento. Mortal Kombat² 4 fue un paso en falso, y a pesar de que fue el primero de muchos papelones, es difícil pensar en un futuro en el que MK desaparezca del todo.

Seguramente las nuevas generaciones traigan otro renacimiento. Y aunque vuelvan las animalities, vuelva el modo karting de Armageddon, o vuelvan personajes lamentables como Meat, Moloch y Bo' Rai Cho, los fanáticos van a estar ahí. Kombatiendo al Kapital.

Una Tumba en la Eternidad, un proto-Doctor Who

Hace unos meses, Edgar Wright contó en un podcast que en plena pandemia escribió una carta a Martin Scorsese elogiando su cinefilia y - ya que estaba - pidió recomendaciones de cine británico. Scorsese, claro, contestó con una carta que lista cincuenta joyas. Un pasaje de la carta dice “sé que conocés las películas de Quatermass, y mi favorita es Una Tumba en la Eternidad.”

No es raro que Scorsese asuma que Wright conoce a Quatermass. Las aventuras de este personaje son un clásico en Inglaterra y objeto de culto en el resto del mundo, influencia tanto de Wright como de Guillermo del Toro, Stephen King y hasta David Bowie.

El profesor Bernard Quatermass es un académico apasionado, líder de un equipo de investigación aeroespacial que explora la línea entre lo terrenal, lo extraterrestre y lo que a simple vista podría parecer sobrenatural. Honesto, directo, sin paciencia para la burocracia y de curiosidad inacabable, Quatermass es un héroe ideal para el mundo cambiante e impredecible de la posguerra.

Quatermass es una creación de Nigel Kneale, uno de los primeros escritores ingleses en percibir el potencial de la televisión para hacer llegar historias complejas y atrapantes a una audiencia masiva. Entró a la BBC en 1950 y pronto escribió *The Quatermass Experiment* (1953), el primer producto de ciencia ficción para adultos de la historia de la televisión. Fue un éxito inmediato. La BBC produjo una secuela en 1955 y justo antes de renunciar para dedicarse al cine Kneale escribió *Quatermass and the Pit* (1958), la mejor y la más exitosa de las aventuras televisivas del profesor.

Con el paso de los años (y las repeticiones) Quatermass se volvió objeto de culto. Tanto que la BBC creó una variante del profesor pensada para un público infantil: la eterna Doctor Who (1963-). Kneale,

por su lado, empezó a colaborar con la legendaria productora de cine de terror Hammer en una versión cinematográfica que tomó cinco largos años en gestarse del último serial.

El director sería Roy Ward Baker, asistente de Alfred Hitchcock en su última etapa inglesa, que había dirigido la (hasta entonces) película británica más cara de la historia, *Una Noche Para Recordar* (*A Night to Remember*, 1958). André Morell, el Quatermass del serial original, no quiso retomar el personaje y luego de un extenso proceso de audiciones el rol quedó en manos del escocés Andrew Kier.

El equipo técnico se armó con veteranos de las películas de terror de la Hammer como el técnico en efectos especiales Les Bowie y el diseñador de producción Bernard Robinson. Hammer filmaba tanto a finales de los '60 que no tenía espacio, y hubo que mover toda la producción al estudio de MGM en las afueras de Londres. Para el equipo esto fue una panacea, y aprovechó el enorme espacio vacío para construir la estación de subte (perdón, "Underground") llena de secretos en la que la mayor parte de la película está ambientada.

En los casi diez años que separan el serial de la adaptación cinematográfica, el mundo había cambiado y la visión de Kneale del futuro se hizo más oscura. Los especialistas de terror de la Hammer le dieron al nuevo Quatermass una atmósfera gótica, de colores apagados y sets claustrofóbicos llenos de simbolismos. Los efectos de la original eran prácticos - simples luces y trucos de cámara. Esta nueva versión exprime hasta la última libra del presupuesto mezclando animación, miniaturas, y criaturas tan artificiales como pesadillescas.

Pero el mayor cambio está en el final. Mientras en la original el profesor Quatermass daba un discurso a cámara explicando el subtexto de la historia, en esta versión todo termina inmediatamente después de la confrontación final, con los sobrevivientes callados, jadeantes, sin poder decir una palabra y los créditos impresos sobre la imagen. Un final desolador que solidifica la influencia de esta obra de ciencia ficción literaria en una generación entera de escritores, directores y guionistas.

Argumento

Un grupo de trabajadores encuentra una calavera enterrada en la estación de subte de Hobbs End en Londres. Pero el cráneo no es humano: tiene forma ovalada y, según el antropólogo Matthew Roney (James Donald), data de hace cinco millones de años... mucho antes del surgimiento del homo sapiens. El equipo de Roney encuentra una estructura metálica que parece ser una bomba sin detonar de la Segunda Guerra, y la policía comete el error de invitar al Coronel Breen (Julian Glover) para que la investigue. Junto al Coronel llega de casualidad el doctor Bernard Quatermass (Andrew Kier) que sospecha que el “misil” no es una bomba, sino una astronave de origen extraterrestre. Quatermass, junto a la investigadora Barbara Judd (Barbara Shelley), descubre registros de visiones fantasmales en la zona que datan de hace siglos... ¿Podrá Quatermass resolver el misterio antes de una catástrofe que parece inevitable?

También en ese año... Racing Club gana la Copa Intercontinental y es el primer equipo argentino en proclamarse campeón del mundo - las películas Bonnie & Clyde y El Graduado (The Graduate) se convierten en éxitos comerciales y el principio de lo que se llamaría “Nuevo Hollywood” - Nacen los bailarines Julio Bocca y Maximiliano Guerra - Gabriel García Márquez publica “Cien Años de Soledad” - el fenómeno hippie se consolida en San Francisco durante lo que se llama el “Verano del Amor” - en Argentina, se sanciona la ley 17.401 que clasifica al comunismo como una actividad delictiva - la NASA lanza el cohete Apollo 4, comprobando que el vehículo Saturno V es funcional - Los Gatos lanzan su sencillo “La Balsa”, punto de partida del rock argentino - The Doors, Pink Floyd y The Velvet Underground lanzan sus discos debut - el 19 de octubre, el revolucionario marxista argentino Ernesto “Che” Guevara es ejecutado por la CIA en Bolivia.

La gran frase

“Nunca tuve una carrera. Simplemente tuve trabajo.”

El profesor Bernard Quatermass, en una frase que define su personalidad.

Dijo la crítica

- “Bien hecha, pero muy charlada.”

Paul Errol, The Evening Standard

- “El guión de Kneale da a sus teorías espacio, acción y argumento.”

David Parkinson, Radio Times

Datos, datos y más datos

- Andrew Kier estaba seguro de que no era la primera opción del director para el papel de Quatermass, y sufrió toda la filmación. El guionista, en cambio, lo amaba.
- El nombre original no se mantuvo fuera de Inglaterra. En Estados Unidos fue “Cinco Millones de Años a la Tierra” y en España el ominoso “¿Qué Sucedió Entonces?”
- La estación de subte está llena de posters de viejas películas de la Hammer, incluyendo The Witches (1966), también escrita por Nigel Kneale.
- Legendary y la Hammer preparan una nueva serie de películas de Quatermass, con guión de David Farr, de la miniserie The Night Manager (2016)

Influencias y legado

A quiénes afanaron...

La guerra de los mundos (H.G. Wells, 1897)

Las influencias de Kneale son más literarias que cinematográficas. Y el antiimperialismo de Wells se percibe en su visión de una humanidad tan orgullosa como vulnerable.

Los mitos de Cthulhu (H.P. Lovecraft, 1919-1937)

Un horror cósmico enterrado por eones, que influencia la mente de los científicos que lo encuentran con visiones estremecedoras. Más lovecraftiano no se puede ser.

1984 (George Orwell, 1949)

La novela de Orwell popularizó la ciencia ficción distópica. Kneale la adaptó a televisión en 1954 y comparte la visión despectiva del autor por la burocracia deshumanizante.

... y quiénes afanaron

Fuerza siniestra (Lifeforce, 1985)

Este carísimo fracaso de Tobe Hopper está inspirado en Quatermass, tanto que el director declaró años después “El estudio me dio millones y yo hice una peli de la Hammer.”

El príncipe de las tinieblas (Prince of Darkness, 1987)

La “trilogía del apocalipsis” de John Carpenter tiene mucho de Kneale. El guión de esta entrega está firmado por un tal “Martin Quatermass” - que resultó ser el mismo Carpenter.

Prometeo (Prometheus, 2012)

Ridley Scott empezó su carrera como protegido de Clifford Hatts, diseñador de producción del serial original. Esta precuela de Alien (1979) retoma los ritmos teatrales de Kneale.

X-Men Destiny, desastre mutante

Una franquicia perfecta para el gaming, el estudio de Legacy of Kain y la distribuidora millonaria de Call of Duty... ¿qué podía malir sal?

Batman: Arkham Asylum, Aladdin (de Sega o SNES, el que más te guste), Star Wars: Knights of the Old Republic. El gaming demostró una y otra vez que se pueden hacer buenos juegos basados en películas, cómics y series.

¿Por qué, entonces, la mayoría de los juegos licenciados da pena?

X-Men: Destiny es un juego malo por donde se lo vea. Gráficos que atrasan una generación, combate repetitivo, y una campaña que dura menos de seis horas en un juego que (originalmente) salía 60 dólares.

Lo peor es que tiene una licencia cara, una inversión millonaria por parte de Activision, y un estudio de primera línea detrás: los creadores de Eternal Darkness y Legacy of Kain.

Pero X-Men Destiny estaba condenado desde el día en que se empezó a diseñar. De a poco, su distribuidora, su estudio, y hasta el dueño de la marca perdió interés en el juego.

Y lo que quedó fue la nada.

El gamer de 1996 flasheaba con esta foto como vos con Cyberpunk 2077.

LA EMPRESA: Silicon Knights

Hace 20 años, Silicon Knights era el estudio más prometedor del gaming.

En 1996 este grupo de talentosos diseñadores canadienses había creado a uno de los primeros personajes icónicos de PlayStation: el vampiro Kain, figura central del excelente juego de terror Blood Omen: Legacy of Kain, una especie de versión dark de The Legend of Zelda.

Años después se asociaron con Nintendo y lanzaron Eternal Darkness: Sanity's Requiem, un survival horror exclusivo de Gamecube al estilo de Resident Evil, pero con una historia mil veces más ambiciosa, que saltaba en el tiempo y el espacio. Esta obra maestra del terror jugaba con la mente del jugador, alterando la interfaz y confundiendo la percepción para simular la locura que invadía a los personajes.

Ideas muy Hideo Kojima, que no por casualidad llamaron la atención del legendario diseñador de Konami.

Silicon Knights fue el estudio responsable de Metal Gear Solid: The Twin Snakes, la excelente remake del primer Metal Gear Solid que hasta ahora solo se ha podido jugar en Gamecube, diseñada en colaboración con el propio Kojima y otra leyenda del gaming: Shigeru Miyamoto.

Eternal Darkness sigue siendo uno de los juegos de terror más originales de todos los tiempos.

En el centro de este estudio había una figura tan potente como la de Kojima: Denis Dyack, ingeniero y profesor de educación física que había caído en el gaming casi de casualidad. Dyack es un tipo frontal, exigente, y de una ambición casi infinita. Rasgos en común con los creativos más importantes del gaming.

Pero hay una línea muy fina entre la excentricidad y el exceso. Y la personalidad extrema que un día convierte a un diseñador en estrella, es la que hace que al otro día pueda prender fuego a su propio éxito.

Silicon Knights no cerró de forma elegante ninguno de estos proyectos. Dyack demandó a Crystal Dynamics para quedarse con la licencia de su creación *Legacy of Kain*, y terminó entregando la marca en un arreglo extrajudicial. A pesar de los logros de *Twin Snakes*, el estudio cortaría la relación con Nintendo por considerar que estaba por debajo de trabajar en la simple conversión de un juego de otro estudio. Y Nintendo, por su parte, se negó a devolver la licencia de *Eternal Darkness*.

Ninguno de los juegos de Silicon Knights había sido un suceso de ventas, pero el prestigio del estudio les ganó un contrato con Microsoft para publicar su nuevo juego como un exclusivo de Xbox 360.

Too Human es otro juego condenado: un fracaso que seguramente hubiese mejorado mucho con un año más de desarrollo.

O mejor dicho, sus nuevos juegos, ya que *Too Human* sería una trilogía ambientada en un futuro que combina mitología nórdica con ciencia ficción, parecido a lo que haría años después *Thor: Ragnarok*.

Too Human estaba en desarrollo desde 1999, pero eso no evitó que se retrase múltiples veces.

La razón, según Silicon Knights, fue surrealista.

Dyack aseguraba que Epic Games, creadores del motor gráfico Unreal Engine que usaba *Too Human*, estaría sabotando a los estudios más pequeños al priorizar sus propios juegos, como el recién lanzado *Gears of War*.

Entonces, en 2007, Silicon Knights, que (recordemos) tenía un contrato de exclusividad con Microsoft, demandó¹ a Epic. Que no sólo era un estudio mucho más grande, sino que acababa de lanzar el exclusivo más exitoso de Xbox 360.

Denis Dyack, un tipo de pocas pulgas.

Dyack no sabía que estaba prendiendo una mecha. Que ardería durante años antes de causar una explosión inevitable.

Epic todavía no era el monstruo detrás de Fortnite, pero la demanda dejó claro que trabajar con el creativo era un riesgo demasiado alto. La relación del estudio con Microsoft se enfrió de inmediato y cuando Too Human finalmente salió a la venta, fue un fracaso por donde se lo vea.

La trilogía nunca iba a terminarse. Y Silicon Knights tenía que comer.

X-Men Legends. Aún hoy, los mejores juegos de mutantes.

EL JUEGO: X-Men Destiny

Entre los cómics, las películas y las series animadas, hay unos veinte juegos basados en los mutantes de Marvel.

La mayoría, claro, son horribles. Los marvelitas tiemblan al recordar los juegos de Family Game del infame estudio LJN o la trilogía de mediocres juegos de piñas de Game Boy basados en la primera película.

Pero no todo es vergüenza. Hay un par de juegos de pelea de Capcom excelentes (Children of the Atom y X-Men vs. Street Fighter), un sólido plataformero de Super Nintendo llamado Mutant Apocalypse, y el arcade de Konami que, a pesar de durar unos 20 minutos, transmite la sensación de trabajo en equipo que define a las mejores aventuras de los mutantes.

Los mejores juegos de X-Men vienen de la mano de Activision. X-Men Legends y su secuela son perfectos clones de Diablo que combinan grandes personajes, historias extensas y espectaculares secuencias cinemáticas. A fines de la década del 2000 y entre los Legends y los Ultimate Alliance, Activision estaba haciendo todo bien con sus licencias marvelitas.

En los cómics, los X-Men se volvían más oscuros con cada año.

Cuando Silicon Knights se “liberó” de Microsoft, empezó a aceptar trabajo por encargo, y era el estudio perfecto para llevar la fórmula de Legends y Alliance a un nuevo escalón. Dyack imaginó una aventura de acción al estilo de God of War pero con las decisiones morales de un Mass Effect. Una versión más amable de lo que habían intentado hacer con Too Human.

Activision compró. No sólo aceptó un tiempo de desarrollo de dos años con un presupuesto importante, sino que convocó a Mike Carey², el guionista de cómics que estaba trabajando en Legacy, uno de los arcos más populares de la serie del momento.

Lo que Activision no sabía es que Denis Dyack tenía otras prioridades.

Aimi Yoshida, uno de los tres personajes jugables de X-Men Destiny.

LA CONDENA: Un Plan Perfecto

Según un demoledor informe del periodista Andrew McMillen que cita a varios ex empleados del estudio, Silicon Knights había desarrollado un plan perfecto para sobrevivir como empresa independiente y a la vez no morir de hambre.

El plan del estudio era aceptar el desarrollo de juegos para distribuidores más grandes, pero trabajar en ellos con equipos reducidos que se dediquen a producir “assets”, nombre que reciben los elementos de un juego.

Modelos 3D, ilustraciones, música. El estudio enviaba periódicamente este material a sus clientes para simular que el trabajo estaba en marcha, y cuando la fecha de entrega final se acercaba, pedían tiempo adicional de desarrollo que siempre se otorgaba.

En esos seis o doce meses extra, Silicon Knights aceleraba el trabajo y terminaba el producto. Muchas veces no era ni siquiera necesario pedir ese tiempo extra, ya que por una razón u otra los juegos se cancelaban.

Era un plan perfecto. Uno de esos que no puede fallar.

En 2009 Silicon Knights empezó X-Men Destiny como más que un juego de encargo. El equipo sentía cierto entusiasmo por trabajar en una marca importante. Pero de a poco las restricciones típicas de estas marcas desmotivaron al equipo.

La historia no podía ser parte de la continuidad de las películas o los cómics. Era un universo paralelo, y por lo tanto, irrelevante. Tampoco podía adaptar ninguna de las historias clásicas de animación o historietas. Y el golpe de gracia: no se podían usar como protagonistas a los X-Men principales. Wolverine, Cíclope, Jean Grey. Todos personajes secundarios. Excepto el Profesor Xavier que, por inexplicables razones corporativas, estaba muerto.

Parece increíble, pero esta es una de las fotos que Activision envió a la prensa para promocionar el juego.

Dyack, que nunca fue muy fanático de la marca, estaba demasiado ocupado con el juicio a Epic como para meterse en el desarrollo. Lo que había empezado como un exabrupto ahora era un verdadero conflicto, ya que Epic había puesto una contrademanda con acusaciones aún más fuertes que las originales de Silicon Knights. X-Men Destiny avanzaba a ritmo lento.

A mediados de 2009, después del éxito de Iron Man y los planes a futuro del Universo Cinematográfico, Disney decidió comprar Marvel. Una compra que, claro, no incluía los derechos para cine de los X-Men, que la empresa del Ratón Mickey solo obtendría años después, cuando compró el estudio Fox.

Los mutantes, entonces, dejaron de tener valor para Marvel.

Usar a los X-Men en otros medios era como publicitar las películas de Fox. Por lo tanto, los cómics los relegaron a un segundo plano, el merchandising los empujó a un costado y varios juegos fueron cancelados.

Para Silicon Knights era una gran noticia. Activision pagaría el contrato y el juego nunca tendría que ser entregado.

Pero Activision nunca canceló X-Men Destiny.

Activision quería aprovechar el estreno de X-Men: Primera Clase.

En 2010, la empresa se había resignado a que Marvel no iba a poner un centavo en promocionar el juego, así que la mejor estrategia era aprovechar el estreno a mediados de 2011 de la película X-Men Primera Clase y subirse a la popularidad de estos jóvenes mutantes. El juego iba a salir sí o sí.

Silicon Knights pidió, como era costumbre, una extensión de tiempo de desarrollo.

Activision respondió a fines de 2010 publicando un tráiler con fecha confirmada: septiembre 2011.

Había que empezar a trabajar. Y rápido.

EL FRACASO: Destino Cruel

El último año de desarrollo de X-Men Destiny no fue una época feliz para Silicon Knights.

Con menos de un año para terminar el juego, Silicon Knights puso todos sus proyectos paralelos en pausa. El crunch fue obligatorio: seis días por semana, 10 horas por día, mínimo. La gente empezó a irse del estudio, y (según el artículo³ que recoge sus testimonios) Dyack amenazó con quitarlos de los créditos. Ahí fue cuando los empleados, furiosos, empezaron a filtrar información a la prensa de forma anónima.

Activision solamente quería que salga el juego, pero Silicon Knights sabía que era imposible lanzarlo en este estado. Denis Dyack cuenta⁴ que invirtió dos millones de dólares de su propio bolsillo para contratar staff adicional que permita concluir el juego en el tiempo establecido.

En un momento, hasta intentó hacer lo mismo que THQ con sus Avengers: convencer a Disney de que publicó el juego por su cuenta y les de el tiempo necesario para terminarlo.

Y mientras tanto, la demanda de Epic seguía avanzando.

Durante el proceso legal, Epic acusó a Silicon Knights de usar módulos enteros de Unreal Engine en uno de los juegos cancelados que habían desarrollado para Sega. La evidencia era irrefutable: las líneas de código no solo eran idénticas, sino que incluían los comentarios de los desarrolladores de Epic. El juicio no iba a terminar bien, y parecía difícil llegar a un arreglo extrajudicial.

Desde la portada, no se entiende quiénes son los protagonistas reales de X-Men Destiny: si los personajes nuevos o los clásicos.

X-Men Destiny salió el 27 de septiembre de 2011, en Xbox 360, PlayStation 3 y Nintendo Wii. La prensa recibió el juego el mismo día del lanzamiento. Y eso nunca es una buena señal.

El veredicto de la prensa, los gamers y los propios veteranos del estudio es el mismo: X-Men Destiny no está terminado.

La historia completa dura menos de 6 horas, algo que era inaceptable aún en esa época, en especial en un juego que no tenía modos multijugador. Las “decisiones morales” no alteran el curso de la historia. Uno puede elegir a los mutantes “malos” y terminar peleando igual con Magneto. El combate es primitivo. Los gráficos parecen de PlayStation 2. El guión no tiene sentido.

X-Men Destiny no tuvo un mínimo empuje de marketing. Vendió 50.000 unidades en su primera semana. Pero ese era el menor problema de Silicon Knights.

En mayo de 2012, Epic prevaleció⁵ en la corte. La demanda estaba perdida. Silicon Knights, que había perdido⁶ todos sus fondos durante el desarrollo de X-Men Destiny, tenía que pagar 4,45 millones de dólares en concepto de daños.

Otro modelo de foto promocional: se ve espectacular, pero ni se parece al juego.

EL RESCATE: Caballeros del Crepúsculo

X-Men Destiny nunca será un juego de culto.

Para empezar, es imposible comprarlo. Cuando Activision perdió sus licencias de Marvel, desapareció⁷ de todas las tiendas digitales, y a diferencia de Deadpool o los Ultimate Alliance, no existen planes de remasterizarlo para nuevos sistemas.

El juicio con Epic tuvo otra consecuencia. Las copias físicas no vendidas de Too Human y X-Men Destiny debieron ser destruidas⁸ por utilizar código que las cortes consideraron robado a los creadores de Unreal Engine. Lo mismo pasó con juegos que nunca salieron como The Box, Siren in the Maelstrom y algo llamado The Sandman que al parecer no tiene nada que ver con el cómic.

En mayo de 2013, Silicon Knights entró en quiebra, debiendo aún millones a Epic. En la misma semana Dyack fundó una nueva empresa llamada Precursor y anunció una secuela de Eternal Darkness, que sería financiada por Kickstarter.

Sin embargo, la primera campaña de financiamiento fue cancelada a los pocos días, sin mucha explicación, luego de haber conseguido solo un 10% de los 1,3 millones de dólares que pedían. Días después, el ex-Silicon Knights y co-fundador de Precursor Kenneth McCulloch fue arrestado⁹ por posesión de pornografía infantil.

Precursor intentó volver a montar la campaña, pero fue imposible. Dyack fundó una tercera empresa llamada QQE que también cerró en 2018, cambiando su nombre por Apocalypse Studios, que hoy desarrolla Deadhaus Sonata¹⁰, un sucesor espiritual del primer Legacy of Kain.

El juego está programado para 2021. 10 años después del lanzamiento de X-Men Destiny, el último juego que Dyack terminó.

Deadhaus Sonata, el nuevo juego de Denis Dyack, usa el motor gráfico Lumberyard de Amazon.

La historia de X-Men Destiny no es muy distinta a la que se percibe detrás de tantas adaptaciones pésimas de marcas famosas. En 10 años podríamos estar escribiendo una igual sobre el Avengers de Square Enix, o el horrible Ninja Turtles: Mutants in Manhattan de Platinum Games. Juegos condenados desde el momento en que se firma el contrato.

Porque lo más triste de todo esto es que los estudios siempre pierden, aún cuando hacen el trabajo bien.

A pesar de adaptaciones de primera línea como Shadows of Mordor, la saga Arkham y la serie Lego, Warner está a punto de vender su división de videojuegos al mejor postor. Disney relanza sus clásicos como Ducktales y The Lion King, pero jamás pagaría a Capcom para volver a hacer juegos de esa calidad. La tercera parte de Knights of the Old Republic fue cancelada a pesar del éxito de las otras dos, y la trilogía quedó inconclusa.

Pero vivimos en un mundo en el que Sonic es, hasta ahora, la película más vista del año. En el que HBO invierte millones en una serie basada en The Last of Us. En el que Netflix paraliza la Internet con el anuncio de una precuela de The Witcher.

El futuro del gaming no está en adaptar historias de otros: está en crear los mundos que van a inspirar a las nuevas generaciones.

Días Extraños es la mejor película de Kathryn Bigelow

El cyberpunk y el film noir van de la mano. Campos de cultivo ideales para la crítica social y la filosofía existencialista de películas como *Blade Runner* (1983), *Brazil* (1985), *Robocop* (1987) y *Días Extraños*, una joya perdida en la filmografía de su directora Kathryn Bigelow y el guionista y productor James Cameron.

La idea original es de Cameron y nació en 1986, luego del éxito inesperado de *Terminator* (1984) y la consagración de *Aliens* (1986). El guionista estaba fascinado con el naciente concepto de la realidad virtual, pero sentía que la historia no cerraba del todo. El guión fue encajonado por unos años hasta que lo revisó junto a su esposa y colaboradora Kathryn Bigelow en 1989. Cameron se concentró en la historia de amor mientras que Bigelow insertó el realismo brutal de su thriller *Testigo Fatal* (*Blue Steel*, 1990) y la intensidad de la vida criminal de su clásico *Punto Límite* (*Point Break*, 1991).

El divorcio amigable de Cameron y Bigelow puso el proyecto en el freezer una vez más. Pero los disturbios de Los Ángeles de 1992 hicieron que el proyecto se volviera tristemente relevante para Bigelow. Ese fue el año en el que un grupo de policías de la ciudad fueron declarados inocentes por la brutal golpiza del afroamericano Rodney King, a pesar de que el acto de violencia policial fuera grabado en video. La directora se preguntó qué pasaría si la gente que aprobaba el veredicto pudiera sentir en carne propia el miedo, la desesperación, la impotencia de una víctima de la violencia. Y así, *Días Extraños* pasó de la ciencia ficción al cyberpunk.

En ese mismo año Cameron firmó con Fox un contrato para producir 12 películas por 500 millones de dólares, y *Días Extraños* fue una de las primeras en entrar en producción. El guión no convencía mucho a los ejecutivos, pero los buenos resultados de *Punto Límite* habían hecho a Bigelow una apuesta segura, en especial con un elenco

de actores de moda que venían de sus primeras nominaciones al Oscar: Ralph Fiennes (como el protagonista Lenny), Juliette Lewis (como su ex, la “femme fatale” Faith) y Angela Bassett en un rol creado para ella: la durísima guardaespaldas Mace.

La visión de Bigelow del futuro cercano es pura distopía. Revueltas constantes en la calle, autos en llamas sin explicación, sirenas sonando todo el tiempo. Una extensión de la tensión racial que se vivía en las calles de Los Angeles en pleno juicio a O.J. Simpson.

En Días Extraños se respira una desconfianza generalizada en las instituciones, representadas por un policía corrupto interpretado por Vincent D'onofrio, un autómatas de sangre fría tan implacable como Robert Patrick en Terminator 2 (1991). El personaje de Fiennes trafica escapismo de realidad virtual, y las experiencias más vendidas son actos de violencia: robos, peleas, asesinatos. Cameron y Bigelow reflexionan sobre la complicidad del espectador, en especial en una secuencia que hoy sería imposible ver en una película comercial, en la que Lenny experimenta una violación y asesinato a través de los ojos de la víctima.

Como en demasiadas ocasiones a lo largo de su carrera, Bigelow fue acusada por la crítica de explotar esta violencia y regodearse en el voyeurismo de sus personajes. Pero en el caso improbable de que esa haya sido la intención de la directora, las escenas no causan ningún placer. Las prodigiosas secuencias en primera persona (un milagro técnico del equipo de Cameron) hacen sentir cada momento demasiado real, desde la ternura de una caricia de Faith hasta la mirada de terror de una víctima clavada en los ojos del espectador que durante un minuto es también asesino.

El fracaso comercial de Días Extraños (que no recuperó ni un cuarto de su presupuesto) también tiene que ver con razones más prosaicas. Excesivamente larga, con un final feliz forzado (un toque muy Cameron) y un Fiennes condenado a la elegancia, que se entrega a su papel pero que nunca parece conectar con un personaje que parece escrito para un Mickey Rourke.

Ninguno de estos defectos opaca las cualidades valiosas de *Días Extraños*, en especial si se la ve en el contexto de la exploración de la violencia cinematográfica que viene haciendo la directora desde su primera película. Tiene la presciencia de la buena ciencia ficción y una indignación que, en 2020, se siente más urgente que nunca.

Argumento

Lenny Nero es un traficante de experiencias. En la Los Ángeles de 1999, la droga de moda es SQUID, una especie de reproductor ilegal de video que permite ver el mundo a través de los ojos de otros. Grabaciones que incluyen imagen, sonido y sensaciones. Los efectos secundarios incluyen adicción, picos de paranoia y, en el peor de los casos, una sobredosis que “te deja el lóbulo frontal como dos huevos fritos”. Días antes del inicio del nuevo milenio, Lenny recibe una grabación explosiva: un asesinato en primera persona que es solo la punta del iceberg de un caso de violencia policial que está sacudiendo a la ciudad. La única que está de su lado es su mejor amiga Mace, una chofer de limusina afroamericana que tiene sus propias razones para ayudar a Lenny a dejar atrás el pasado.

También en ese año... Microsoft lanza Windows '95, Amazon vende su primer libro, y Sony presenta la PlayStation en Estados Unidos - La Corte Suprema argentina ordena la extradición de Erich Priebke, el último criminal de guerra nazi descubierto en el país - “Gangsta’s Paradise” de Coolio es el single más vendido del año - O. J. Simpson es declarado inocente por los asesinatos de Nicole Brown y Ronald Goldman - Forrest Gump es la gran ganadora de los Oscar, y Batman Eternamente (Batman Forever, 1995) es la película más taquillera - En Argentina es un éxito Caballos Salvajes y se estrena la primera edición de Historias Breves - La secta Aum Shinrikyo suelta un arma química en los subtes de Tokio, matando a 13 personas - Brad Pitt gana por primera vez el título de “hombre más sexy” de la revista People - El primer ministro israelí Isaac Rabin es asesinado por un ultranacionalista que se opone a sus iniciativas pacifistas.

La gran frase

“Esto no es ‘televisión, pero mejor’. Esto es la vida. Un pedazo de la vida de alguien. Pura, sin cortar, directo desde la corteza cerebral. Estás ahí. Lo hacés. Lo ves. Lo escuchás.”

Lenny Nero, vendiendo el Playback a un potencial cliente.

Dijo la crítica

- “La obra maestra de Bigelow. Un triunfo visionario, innegablemente emocionante y preocupante a la vez.” - Peter Travers, Rolling Stone.
- “Strange Days es el trip hop hecho cine. Un mundo sombrío de atmósfera, tono y sugestión con una sensación narcotizada, postapocalíptica” - Nathan Rabin, The A.V. Club

Datos, datos y más datos

- La tecnología SQUID usa MiniDiscs de Sony, un formato de audio introducido al mercado en 1992, y que para el 1999 real ya había quedado obsoleto frente al popular MP3.
- Las canciones del personaje de Juliette Lewis son temas originales de PJ Harvey. Una década después, la actriz tendría su propia carrera musical.
- Bigelow pensó en Andy Garcia y John Travolta para el rol de Lenny Nero, pero quedó fascinada con Fiennes en La Lista de Schindler (Schindler's List, 1993.)
- La vertiginosa secuencia final está editada por el mismo James Cameron, que no está en los créditos porque todavía no se había inscrito al gremio de editores.

Influencias y legado

A quiénes afanaron...

La dama del lago (Lady in the Lake, 1947)

Una de las películas más experimentales del film noir, vista a través de los ojos del protagonista. Y no de cualquier protagonista, sino de Philip Marlowe, el detective privado creado por Raymond Chandler.

El fotógrafo del pánico (Peeping Tom, 1960)

Un asesino serial filma a sus víctimas mientras las mata, en una película “maldita” que dinamitó la carrera de su director, el británico Michael Powell. Martin Scorsese la llama “la contracara de 8 ½ (1963).” Una muestra el glamour de la cámara, la otra la agresión.

Proyecto Brainstorm (Brainstorm, 1983)

Otra película maldita de ciencia ficción. El casco que graba experiencias en primera persona es casi idéntico al de la película de Bigelow, pero en vez de furia cyberpunk, acá tenemos un tecno thriller a lo Michael Crichton.

... y quiénes afanaron

Matrix (The Matrix, 1999)

No son pocos los críticos que compararon la película de las Wachowski con la de Bigelow. La famosa (¿infame?) rave de Zion de la segunda parte parece tener los mismos extras que la fiesta de año nuevo de Días Extraños.

Enter the Void

Gaspar Noé soñaba con secuencias en primera persona similares a las de Días Extraños. Cuando vio la película de Bigelow entendió cómo podía hacerlas funcionar en su aventura surrealista, agregando algo que para él era esencial: los parpadeos.

Hardcore: misión extrema (Hardcore Henry, 2015)

Esta película independiente rusa que simula estar filmada en un sólo plano, desde el punto de vista de su protagonista, usa algunas de las mismas técnicas desarrolladas por James T. Muro, el operador de steadycam de *Días Extraños*.

El primer the Witcher... cancelado en 1997

Antes de la serie de Netflix y antes del mejor juego de la década, The Witcher fue una demo ambiciosa, original y creativa del creador de Bulletstorm que lamentablemente se canceló antes de empezar.

The Witcher 3: Wild Hunt es uno de los mejores juegos de todos los tiempos. Son pocos los gamers que no estarían de acuerdo con esa frase.

La fórmula es un perfecto mix internacional: un RPG de acción influenciado por los clásicos de BioWare como Baldur's Gate y Dragon Age, el combate metódico y sin cuartel de la serie Dark Souls, y la oscura ambigüedad moral de las novelas originales polacas, pura fantasía lúgubre de Europa del Este.

Pero detrás de ese juego casi perfecto hay dos décadas de historia. Las primeras dos entregas de la saga, claro, ambiciosas y fallidas... pero también múltiples versiones descartadas, un extrañísimo juego de celular y una primera adaptación que hasta hace poco era un misterio.

Esta es la historia de ese primer Witcher. El que nunca salió. El que 18 años antes de Wild Hunt descartaba la influencia occidental en busca de una inspiración inesperada: los juegos de acción y aventura de la primera PlayStation.

La "demoscene" en acción, en una fiesta de Intel en Varsovia a principios de los '90.

LA EMPRESA: Metropolis Software

Polonia es un líder en la industria del videojuego. No sólo gracias al éxito de la saga The Witcher de CD Projekt RED sino al de estudios como Techland (Dying Light), 11 Bit (Frostpunk) y People can Fly (Bulletstorm). Pero esta comunidad empezó desde cero. O desde menos que cero.

La historia del gaming polaco¹ en los '80 está marcada (como la de América Latina) por la piratería y la dificultad de importar tecnología. Los altos precios obligaban a los entusiastas a sacar el jugo a máquinas desactualizadas, no sólo a la hora de jugar sino a la hora de programar.

Los magos del coding polacos, entonces, salen de una movida llamada "demoscene". Una comunidad de programadores que demostraba su habilidad con cortas secuencias animadas llamadas "demos". Simples pero impactantes compilados de efectos que parecían imposibles en computadoras ya viejitas como la querida Commodore 64.

Y en los '90, con el final del comunismo, la movida se profesionalizó.

El diseñador Adrian Chmielarz no sabía hacer gráficos, así que se fue a sacar fotos a Francia para su primera aventura gráfica.

Metropolis fue uno de los primeros estudios en surgir de la demoscene. Su primer juego, Tajemnica Statuetki (el misterio de la estatua), fue una aventura gráfica que conquistó a los gamers polacos y motivó a su cofundador Adrian Chmielarz a meterse de lleno en el desarrollo de videojuegos.

Con el éxito de la excelente aventura estilo LucasArts Teenagent (1994, hoy disponible de forma gratuita² en GoG) y la demo del juego de naves Katharsis (1996), Metropolis se convirtió en el estudio más interesante de Polonia, atrayendo la atención de inversores del resto de Europa. Chmielarz sabía que era el momento de apostar fuerte.

Y en Polonia en 1997 no había apuesta más fuerte que la serie de libros Wiedźmin, mejor conocida entre nosotros como The Witcher.

Comics de The Witcher polacos de principios de los '90

EL JUEGO: The Witcher (Wiedźmin)

Cada saga de fantasía tiene su propia mitología detrás.

Como consumidores del género, compramos las novelas y también la historia conmovedora de J.K. Rowling escribiendo Harry Potter en cafés de Edimburgo mientras su hija dormía, o la épica de J.R.R. Tolkien y la creación de su Señor de los Anillos, mezclando su investigación lingüística con los recuerdos de la Primera Guerra Mundial.

Pero la historia de The Witcher es mucho más simple³. Andrzej Sapkowski no es un erudito ni un literato, sino un economista que creó a Geralt para participar de un concurso de cuentos en *Fantastyka*, la revista favorita de su hijo (quedó en tercer lugar.)

De a poco la popularidad del personaje le permitió seguir escribiendo y dejar de lado el mundo de los negocios, pero como Geralt, Sapkowski está lejos de ser un idealista. Hace lo que tiene que hacer y sigue adelante.

Gracias al éxito de sus juegos, Chmielarz se había convertido en un invitado frecuente a convenciones de fantasía y ciencia ficción, y en una de estas ocasiones aprovechó la oportunidad de charlar como un igual con Sapkowski. De inmediato, el diseñador se dio cuenta de que el interés del escritor por el gaming era nulo, pero su interés por licenciar al personaje era alto. La posibilidad, estaba.

Meses después, Chmielarz juntó fuerzas y escribió una carta a Sapkowski rogándole que le venda los derechos de las novelas de Geralt de Rivia.

Al autor le importaba muy poco lo que Metropolis fuese a hacer con su personaje. Solo tenía una pregunta: “¿cuánto hay?”

Después de un simple intercambio económico (*“una fortuna para Polonia en 1997”*), recuerda Chmielarz, *“pero un monto bajísimo para cualquier otra situación”*) Metropolis tenía los derechos⁴ para el personaje más popular de Polonia.

Ahora había que hacer el juego.

Chmielarz programa desde que tiene uso de razón. En esta foto de su blog se lo ve en su adolescencia en 1989.

Si Andrzej Sapkowski es un hombre de negocios que, de casualidad, se convirtió en creativo, Adrian Chmielarz es lo opuesto. Para él The Witcher era en 1997 su camino al prestigio internacional que tanto esperaba, y en sus recuerdos se reflejan esos sueños de grandeza.

“Mi enfoque estaba en crear una aventura de acción para adultos, a pesar de que el término resulte pretencioso.”

A pesar de que su estudio Metropolis estaba trabajando en dos juegos a la vez, Chmielarz separó un equipo de cuatro personas para trabajar en la adaptación de las novelas de Sapkowski.

Sin embargo, un año después, en 1998, el mismo estudio decidió posponer y luego cancelar el juego.

En 2014, un año antes del lanzamiento de The Witcher 3, Chmielarz dio una entrevista en la que reveló por primera vez detalles de su visión de este primer Witcher. Y más allá del hábito del diseñador por exagerar sus anécdotas, sonaba revolucionario para la época.

El juego iba a tener una historia lineal con elementos de RPG, puntos de experiencia, y una historia adulta, con las mismas decisiones morales y narrativa oscura que años después harían de la saga un suceso.

Metropolis realizó un primer capítulo entero, jugable, en el que Geralt recorría un castillo y combatía contra una “striga”, criatura prominente en los primeros cuentos de The Witcher.

Lamentablemente, todo ese material se perdió después de la cancelación del juego.

O al menos, eso es lo que Chmielarz creía.

El modelo original de Geralt de Rivia, diseñado en Real3D en 1997.

LA CONDENA: Las Fronteras de lo Posible

En 2017, celebrando los 10 años del primer Witcher de CD Projekt RED, el excelente sitio polaco de gaming retro arhn.eu⁵ hizo un documental de dos horas sobre el desarrollo del juego, dedicando los primeros quince minutos a la versión original de Metropolis.

Chmielarz no fue entrevistado, pero sí habló el director artístico Pawel Smyla, que mostró la enorme cantidad de arte conceptual que se había desarrollado para el juego, entre ilustraciones, modelos 3D y bocetos dibujados a mano. Y hasta dio detalles técnicos de su realización que revelan que las ideas de Chmielarz iban aún más lejos en términos de inspiración.

Las grandes influencias de este primer Witcher no son los juegos de rol occidentales o las aventuras de LucasArts que habían traído tanto éxito a Metropolis, sino el gaming japonés que explotaba en la recién salida PlayStation 1. Las referencias de Chmielarz eran Resident Evil, Final Fantasy VII, y hasta Tekken.

La cámara, por ejemplo, era fija como en los survival horror de Capcom, pero los ambientes eran 3D reales. En vez de cortar de golpe a distintas perspectivas cuando el jugador se movía por una locación, el punto de vista giraba a toda velocidad, ajustándose en tiempo real, casi como una cámara de seguridad en movimiento.

El combate sería una mezcla de acción (basada en apretar el botón correcto en el momento justo) con un sistema de turnos similar al “active time battle” de los JRPG de Squaresoft, que para Occidente, en ese momento, eran juegos de nicho.

Pero lo más importante para Chmielarz era la fisicalidad de los personajes. Las novelas de Sapkowski hablan de un Geralt fuerte, pero cansado. Veloz, pero pesado. El tanque humano que estamos acostumbrados a controlar en Wild Hunt.

Smyla sabía que Geralt tenía que verse como un personaje no de aventura, sino de pelea: y la referencia se nota en un modelo robusto, alerta, que parece salido más de Bushido Blade que de Alone in the Dark.

Pawel Smyla muestra orgulloso el arte conceptual del juego, basado en una aventura gráfica que nunca se publicó.

Aunque sus recuerdos no son tan románticos como los de Chmielarz, Smyla habla con nostalgia en el documental de las dificultades de trabajar a distancia y hasta de la inexplicable armadura violeta que le habían puesto a Geralt. Pero coincide con el diseñador en que el desarrollo se canceló demasiado pronto.

Es más, según Smyla la “historia adulta” de la que habla Chmielarz solamente existía en la mente del creador. El resto del equipo solo había recibido una sinopsis de una carilla de la historia, que, de paso, era sospechosamente similar a la contratapa de uno de los libros.

Por eso, dice Smyla, la demo no salió del estudio, y su única copia se perdió para siempre.

O al menos, eso es lo que Smyla creía.

Geralt todavía no estaba listo para un primer plano.

EL FRACASO: El Mal Menor

Meses después del lanzamiento del documental, dos programadores contactaron al canal de YouTube que lo había producido. Kacper Reutt y Jarek Sobierski fueron parte de ese miniequipo que Chmielarz armó en 1997. Y, sorpresa, tenían copia de seguridad de todo.

En septiembre de 2017, veinte años después de su cancelación, el público pudo ver en acción la famosa demo “perdida” del primer The Witcher. Y teniendo en cuenta la época en la que se hizo, su poco tiempo de desarrollo, y el tamaño del equipo, se entiende por qué cada uno de los involucrados la recuerda con nostalgia.

Y para los que no tenemos nada que ver con esto, pero conocimos a Geralt a través de los juegos, sorprende lo mucho que se parece la visión de Chmielarz a lo que finalmente pondría en práctica CD Projekt RED.

Los castillos, las ruinas, las tabernas, los monstruos podrían haber salido de un prototipo de ese primer Witcher. Hasta se mantiene la atmósfera esclava de decaimiento y depresión, traducida con el mismo amor que las novelas. La armadura violeta, eso sí, sigue siendo incomprensible.

El manejo de cámara del que hablaba Smyla es aún más extraño en la práctica, y no se parece a nada de lo que se había visto antes. Aunque la demo no tiene combate, el modelo de Geralt parece listo para saltar a la acción. La calidad está a la altura de cualquiera de los referentes de PlayStation 1 que inspiraron a Chmielarz.

Está claro por qué la demo hizo que la distribuidora alemana Topware acepte vender los juegos del estudio en toda Europa.

A fines de 1997 Topware envió al diseñador a una especie de gira internacional en la que mostró el catálogo completo de Metropolis, incluyendo el misterioso “Witcher” (Chmielarz jura que fue el primero en traducir así el nombre original “Wiedźmin”).

Next Generation, una de las revistas más importantes del momento, publicó una nota de cuatro páginas sobre Metropolis en 1998.

Pero si tenían la licencia, las ideas, la distribuidora, y el marketing... ¿por qué Metropolis decidió cancelar The Witcher?

“No hubo drama”, dice Chmielarz, “pero nadie quiso pelear por The Witcher y simplemente murió”.

Las razones fueron las dificultades técnicas de hacer un juego de ese nivel, las dudas de Topware de que Metropolis esté a la altura y la preocupación del mismo Chmielarz por el atractivo internacional de esta historia “tan polaca.”

Para el director de arte Pawel Smyla, Metropolis prefirió poner recursos en juegos más simples y seguros. A corto plazo fue una buena decisión, ya que el XCOM distópico Gorky 17 (1999) se convirtió en el primer éxito internacional de la compañía, pero a largo plazo... mejor ni pensarlo.

Nadie parece querer decir la verdad completa detrás de la cancelación. Pero los programadores que hicieron pública la demo, y que nunca más volvieron a trabajar en gaming, sonríen y dicen con tono cansado una sola palabra: “corporaciones...”

Antes de Henry Cavill, Michał Żebrowski era el Geralt original.

EL RESCATE: Un Pequeño Sacrificio

La historia de Metropolis y Chmielarz no duraría mucho más. Luego de que su ambiciosa aventura The Prince and the Coward (1998) no tuviera la difusión que esperaba, el diseñador renunció y fundó su estudio People Can Fly (Painkiller, Bulletstorm)... al que también renunciaría para formar el indie The Astronauts, con el que volvió a sus raíces aventureras de la mano del excelente The Vanishing of Ethan Carter (2014.)

Pero el primer juego tampoco es el que todos creemos.

En 2001 se estrenó “The Hexer”, una película y serie de televisión polaca basada en las novelas de Sapkowski, que los críticos de la serie de Netflix deberían ver para saber lo que es una adaptación realmente mala.

Ese mismo año salió una extraña aventura de texto⁶ de celular, diseñada por el equipo de Idea Network. En esta experiencia entre literaria e interactiva jugador recibía descripciones y enviaba sus respuestas por SMS. Una especie de “Elige tu Propia Aventura” del que no parece quedar ningún tipo de registro.

Pero lo importante de ese primitivo Witcher de celular es que cumplió los términos del contrato con Sapkowski y los derechos se liberaron una vez más. El autor, ni lento ni perezoso, los vendió de inmediato a un equipo todavía más ambicioso que el de Metropolis, pensando, quizás, que el juego nunca saldría.

El diseño de Geralt en el primer juego, un look muy Christopher Lambert en Highlander.

Spoiler: el juego salió. Y aunque la historia⁷ de cómo la trilogía de The Witcher casi funde dos o tres veces a CD Projekt RED merece su propia edición de esta columna, digamos que tuvo un final feliz.

Es más: la empresa terminó comprando Metropolis para salvarla del colapso económico y hoy ofrece varios de sus juegos⁸ en su servicio de descarga GoG.

Adrian Chmielarz, por su parte, se convirtió en el defensor número uno de The Witcher 3, peleando⁹ de forma inexplicable con los críticos de la representación étnica del juego, al punto de asociar su nombre con el beligerante movimiento GamerGate. Las declaraciones¹⁰ cada vez más exaltadas del diseñador hicieron que muchos de sus colaboradores se alejen de su lado.

Es más, un par de años después del lanzamiento del tercer juego, Chmielarz dejó de hablar de The Witcher. No participó de los nuevos documentales, ni posteó nada sobre la demo original restaurada de su versión de 1997.

¿Puede ser que Adrian Chmielarz lamente haber dejado pasar la oportunidad de ser el primero en llevar a Geralt al gaming?

“Tendría que ser un robot para no estar celoso de ese éxito.” decía en esa entrevista¹¹ de 2014, “pero me pone feliz que las cosas hayan salido así. Para mí no importa que no hayamos hecho The Witcher con Metropolis, porque CD Projekt RED tomó esta marca y la convirtió en oro.”

Chmielarz no se queda en el pasado y mira para adelante. Es más, prepara un proyecto para lanzar en 2021 junto a su estudio The Astronauts.

El nuevo juego va a mezclar acción con elementos de aventura, y contar una historia de fantasía oscura ambientada en un mundo gótico y sombrío.

¿Su nombre?

“Witchfire“.

Repo Man, el único (modesto) éxito de Alex Cox

El debut cinematográfico de Alex Cox es una rareza: una comedia punk de ciencia ficción financiada por un estudio grande, con un actor icónico del cine juvenil de los '80 en su rol protagónico y, como su mentor, uno de los más reconocidos actores de reparto de la historia. Una película que no debería existir. Pero por suerte, el OVNI es real.

Esta piedra fundacional del movimiento de cine independiente norteamericano viene de la un director que no podría ser más inglés. Cox estudiaba derecho en Oxford cuando decidió dejarlo todo y emigrar a Los Ángeles para aprender cine en Los Ángeles junto a futuras luminarias del “indie” como Allison Anders, Gregory Nava y Penelope Spheeris. Pero la gran influencia de Cox resultó ser su vecino Mark Lewis, un buscavidas que trabajaba en una agencia de “reclamación”: básicamente, ladrones de autos legales, que recuperan para las concesionarias vehículos de los que se atrasan sus cuotas. Un trabajo tan peligroso como moralmente gris, y el génesis de la fantasía pop de Repo Man.

Cox también estaba fascinado con la escena del punk de California, bandas como Black Flag, Circle Jerks y Suicidal Tendencies, que se apropiaron del sonido de Sex Pistols y The Clash para lograr algo más dinámico, acelerado, furioso. La tercera influencia fue el comix underground, tanto que la propuesta de la película venía con una historieta de cuatro páginas que contaba una escena con un estilo que imitaba a artistas como R. Crumb y Gilbert Shelton.

La estrategia llamó la atención del ex vocalista de los Monkees Mike Nesmith, que aceptó producir la película y usó sus contactos para convocar al estudio Universal. Cox pensaba hacer su debut con cien mil dólares, pero el estudio quería una película “de verdad” y le dio un

millón. Demasiado poco para una superproducción, pero mucha responsabilidad para un punk sin patria que nunca había filmado un largo.

Cox, por lo tanto, hizo su primera peli como si fuera la última. Convocó a su ídolo, el director de fotografía holandés Robby Müller, colaborador eterno del alemán Wim Wenders. Otto tenía que ser latino, y Nesmith hizo lo imposible para que el protagonista fuera Emilio Estévez, un actor de moda en ese momento como parte de lo que se conocía como el “Brat Pack”. Su mentor sería Harry Dean Stanton, que volvió loco a Cox con su negativa a memorizar sus líneas y su insistencia en usar un bate de béisbol real en una escena en la que casi manda a otro actor al hospital.

El set de Repo Man vibraba. Cada actor y cada técnico sentía que era parte de algo especial, y de repente un asistente podía convertirse en coprotagonista y un nuevo final podía improvisarse desde cero. Algunos efectos especiales son icónicos, en especial el baúl de un Chevy Malibu que extermina al curioso que lo abre, pero otros, como la mano robótica de una agente del gobierno, son la definición del amateurismo.

Este espíritu anárquico va en contra del individualismo característico de la época, y quizás sea lo que hace a Repo Man una sátira política tan efectiva. Sus “reclamadores” son una parodia del capitalismo salvaje, pero Cox se ríe de cada tribu y de su contribución al apocalipsis. De los punks de clase media que usurpan una cultura de exclusión. De los ex hippies conspiranoicos y su fervor pseudo espiritual. De un gobierno obsesionado con aparentar normalidad en un mundo cada vez menos predecible.

Como Brazil (1985), el cómic Watchmen (1986) y el clásico de John Carpenter ¡Sobreviven! (They Live, 1988), Repo Man se siente presciente y actual, al punto en que hasta los agentes estilo Patrick Bateman del gobierno, con su piel naranja y pelucas rubias, parecen imitadores de Donald Trump.

Repo Man es una triple película de culto, idolatrada por los vampiros de la cultura pop, los directores del cine independiente y esos punks de la escena de California que inspiraron su universo. Cómo

mucha de la fantasía y la ciencia ficción de los '80, tuvo una muerte veloz en los cines y resucitó años después en las bateas de los videoclubs de barrio.

Lejos de Netflix o Amazon, hoy la película languidece en los cajones de Universal, que ni siquiera la tiene disponible en su flamante servicio de streaming Peacock. Quizás volar por debajo del radar sea su destino, pero cualquier fanático de lo extraño debería hacer lo imposible para experimentar Repo Man. Antes de que algún JJ destruya su legado con una remake.

Argumento

Un patrullero detiene un auto en una ruta desierta en el Mojave. El conductor transpira agotado. El policía sospecha, y el chofer, con una extraña sonrisa, lo invita a que revise el baúl. Cuando lo hace, una luz casi sobrenatural lo envuelve, y en un flash en el que, como en una máquina de rayos X, solo se ve su esqueleto, su cuerpo desaparece, dejando sólo un par de botas humeantes. El auto, un Chevrolet Malibu, se aleja en la distancia.

A kilómetros de distancia, el punk adolescente Otto pierde su trabajo y, de casualidad, se une a una agencia de reclamadores, donde recupera autos de morosos incobrables junto a su mentor Bud. Otto se acostumbra a las prácticas de forajido legal de los reclamadores, hasta que ese misterioso Chevy Malibu entra en su vida, atrayendo todo tipo de personajes extraños. Pronto Otto deberá tomar una decisión: ¿defender la normalidad que le dió la bienvenida o abrazar el misterio que oculta ese baúl?

También en ese año... Comienza una huelga de mineros en Inglaterra que duraría más de un año y marcaría el mandato de Margaret Thatcher - En junio, se funda el Cirque du Soleil en Canadá - El Barcelona vende a Diego Maradona al Napoli por una cifra, en ese momento, récord: 10,48 millones de dólares - Primera entrega de los MTV Video Music Awards, en la que Madonna da una memorable interpretación de "Like a Virgin" - 14 países del bloque soviético boicotean los Juegos Olímpicos de Los Ángeles - Inglaterra acepta ceder el control de Hong Kong a China en 1997 - El 12 de febrero muere el escritor Julio Cortázar - El 16 de abril, en la discoteca Contramano, nace la CHA (Comunidad Homosexual Argentina) - El supergrupo Band Aid graba el éxito "Do They Know It's Christmas" empezando la moda de canciones "por una buena causa" - La película más vista del año es Cazafantasmas (Ghostbusters, 1984) - Repo Man ocupa el puesto 163.

La gran frase

"La mayoría de la gente percibe la vida como una serie de incidentes sin conexión. No es capaz de ver el enrejado de coincidencias que existe por sobre todo."

El hippie quemado Miller da la clave para entender el sentido de la vida - y de la película.

Dijo la crítica

- "Vino de la nada, no tiene estrellas, no costó mucho, toma riesgos, es graciosa, y funciona. Hay una lección ahí." - Roger Ebert, Chicago Sun-Times
- "La película es grosera y desagradable, pero hay un núcleo de furia genuina que le da una validez emocional que no tienen otras comedias de los '80" - Dave Kehr, Chicago Reader

Datos, datos y más datos

- Cox filma la primera burla a la ciencia ficción. Sus personajes más cuadrados buscan respuestas en las máximas del libro “Dioetix”, una parodia de la “Dianética” de esa secta.
- El director visitó a Iggy Pop para rogarle que compusiera el tema principal de la película. Iggy, que no tenía más muebles que un futón y una Stratocaster, aceptó sin dudarlo.
- La elección original para interpretar a Bud era Dennis Hopper, pero sus documentados problemas de abuso de sustancias lo hicieron perder el rol.
- Fox Harris, que interpreta al profesor que conduce el misterioso Chevy Malibu, no sabía manejar. Durante la filmación se llevó por delante un puente y un surtidor de nafta.

Influencias y legado

A quiénes afanaron...

El beso mortal (Kiss Me Deadly, 1955)

Cox roba el “McGuffin”, una misteriosa caja que buscan héroes y villanos. El espectador no ve su interior, solo la luz destructiva que contiene ¿te acordás de otra película que haga esta referencia?

Carrera sin fin (Two-Lane Blacktop, 1971)

La gran inspiración temática de Repo Man es la road movie existencial de los ‘70s: las películas de Monte Hellman y la “trilogía del camino” de Wim Wenders.

Naranja mecánica (A Clockwork Orange, 1971)

Crítica social, un protagonista amoral, la vieja ultraviolencia. Cox no quiere a Kubrick, pero admira esta película. La llama un retrato del “patoterismo inglés, malos hábitos alimenticios, y la violencia del estado.”

... y quiénes afanaron

Breaking Bad (2008-2013)

El ritmo de la serie de Vince Gilligan tiene mucho de Repo Man, pero en especial la relación de alumno y mentor de Jesse y Mike en sus últimas temporadas. La precuela Better Call Saul tiene una referencia directa en su episodio “Marco.”

Vicio propio (Inherent Vice, 2015)

Paul Thomas Anderson ama a Alex Cox. Su visión de los descastados de la ciudad de Los Ángeles está inspirada explícitamente en Repo Man (y la fotografía de Robby Müller).

Feliz día de tu muerte (Happy Death Day, 2017)

Comedia, terror y fantasía de bajo presupuesto es la fórmula Blumhouse. La estética de la productora no existiría sin Cox, y el poster de Repo Man hace cameos en esta peli y la remake de Halloween.

Tomb Raider the Angel of Darkness y la segunda muerte de Lara Croft

Roto, aburrido, oscuro e incomprensible. El sexto Tomb Raider hizo que el estudio Core Design perdiera a Lara Croft para siempre.

¿Qué tienen en común Resident Evil, Final Fantasy y Call of Duty?

Para empezar, son algunas de las franquicias más exitosas del gaming. Tienen décadas de historia. Sus personajes son icónicos. Sus universos tienen extensas bases de datos dedicadas a explorar cada milímetro de su mitología.

Y cada una de ellas perdió a sus creadores originales de forma dramática.

El divorcio de Infinity Ward (hoy Respawn) y Activision dejó Call of Duty en manos de desarrolladores talentosos pero lejos de sus mejores días. Resident Evil recién ahora retoma el camino luego de que su director original Shinji Mikami abandone la serie. Los Final Fantasy son cada vez más grandes, cada vez más caros, y Square Enix¹ no tiene otra que repetir los momentos de gloria de su creador Hironobu Sakaguchi.

Es la condena de cada gran franquicia, y el caso de Tomb Raider no podía ser distinto.

Esta es la historia de como Lara Croft perdió su creador, su estudio, y finalmente, su esencia.

El origen de Tomb Raider está en Rick Dangerous, un adorable Indiana Jones de plataformas de 1989.

LAS EMPRESAS: Core Design / Eidos

El estudio británico Core Design pasará a la historia gracias a Lara Croft, pero los gamers de la vieja escuela seguramente conozcan algunas de sus otras joyas como el clásico Rick Dangerous de los '80, los juegos de plataformas prehistóricos de Chuck Rock, o la aventura gráfica Curse of Enchantia.

Para 1994 Core era uno de los estudios más exitosos del Reino Unido, pero su fundador Jeremy Heath-Smith quería más. En un viaje a Estados Unidos había probado la primera PlayStation en compañía de su creador Ken Kutaragi, y volvió obsesionado con la revolución de los juegos 3D.

Heath-Smith dividió a su estudio en equipos reducidos para que trabajen en prototipos de diseño mientras buscaba financiación donde fuera. Uno de estos equipos, dirigido por el animador Toby Gard, imaginó una ingeniosa actualización de Rick Dangerous en 3D, con un personaje demasiado parecido a Indiana Jones para el gusto del fundador, que pidió un rediseño completo.

El equipo detrás del primer Tomb Raider. Toby Gard es el que hace lo posible por arruinar la foto.

Así nació² Lara Croft. Una atleta inspirada en la hermana gimnasta de Gard, que fue creada para evitar una demanda y se convirtió en ícono del gaming.

Algo que no hubiera pasado si el juego hubiese sido malo, pero el primer Tomb Raider, más allá de Lara, era una genialidad. Gard tuvo la idea de usar un sistema de cuadrículas para el mapa de los niveles en vez de un diseño 3D real a lo Doom. Esto hacía muy fácil crear enormes espacios para explorar, y en menos de un año este grupito de solo seis personas tenía un prototipo listo para mostrar.

La demo de Tomb Raider llamó la atención de Eidos Interactive, un recién formado grupo de estudios ingleses que no quiso que Core muestre el juego a nadie más. Una semana después de probarlo, compraron Core³ y comprometieron millones a una campaña de marketing que tendría a Lara Croft como su estrella.

El año era 1996, y la consigna del momento era “Girl Power”, representada por las Spice Girls y películas como The Craft: Jóvenes Brujas. Personajes femeninos que tomaban el control de sus vidas sin necesitar de ningún hombre.

Lara Croft fue un ícono inmediato. En junio de 1997 fue la primera “modelo digital” en la portada de la popular revista The Face.

Meses antes del lanzamiento, Eidos mostró Tomb Raider en convenciones de todo el mundo, con modelos vestidas como Lara e imágenes sexy que no representaban exactamente a la mujer independiente que Gard había soñado.

Pero la verdad es que todo el mundo hablaba de Lara, y en octubre de 1996 el primer Tomb Raider fue un fenómeno de ventas y de crítica, ganando varios premios de juego del año frente a la durísima competencia de Super Mario 64, Resident Evil y Quake.

Toby Gard era la estrella de Core, y estaba listo para un nuevo proyecto.

Pero Eidos no quería nada nuevo. Quería Tomb Raider II. Y lo quería en las bateas en 12 meses.

Dejando cientos de miles de dólares sobre la mesa, Gard renunció y fundó su propio estudio. Como la Lara Croft de la ficción, la heroína había perdido a su padre y con él, una parte esencial de su historia.

La popularidad de Lara Croft explotó a fines de los '90. Rhona Mitra fue la modelo que la caracterizó durante sus años de gloria.

EL JUEGO: Tomb Raider: The Angel of Darkness

Tomb Raider II salió en navidad de 1997. Sin muchos cambios técnicos pero un par de mecánicas originales, como el uso de vehículos y nuevas armas que lo hicieron otro éxito de ventas a pesar de que muchos fans no quedaron convencidos con la falta de puzzles y el exceso de acción.

La identidad de Tomb Raider no estaba clara, pero la pizzería de Eidos no podía cerrar, y Core dividió su estudio en dos para tener el tercer juego listo en 1998 – otro éxito de ventas pero con críticas más tibias. El cansancio se empezaba a notar.

Y por eso, en 1999 Core decidió matar a Lara Croft.

Tomb Raider: The Last Revelation sería el juego más ambicioso de la serie, y también su final. La historia termina con Lara atrapada en una pirámide que se derrumba, una muerte trágica que no duraría ni un año, ya que 12 meses después, en noviembre de 2000, Eidos publicaría el mediocre y repetitivo Tomb Raider: Chronicles.

Chronicles, con sus niveles cortos y su historia fragmentada, se sentía como un juego de relleno. El equipo de Core estaba agotado y la falta de ideas no se podía ocultar. La crítica le tiró una lluvia de siete y los gamers lo vieron como una reliquia del pasado.

Hoy estamos acostumbrados a esperar una generación entera entre las entregas de nuestros personajes favoritos, pero entre el primer Tomb Raider y Chronicles se habían editado cinco juegos en cuatro años.

El desgaste era inevitable. The Last Revelation vendió cinco millones, y Chronicles a duras penas superó el millón y medio.

Eidos no quería matar la gallina de los huevos de oro, y le dio a Core Design todo lo que pedían para llevar a Lara Croft a una nueva generación.

Más presupuesto, más gente, más tiempo. Una fórmula que no siempre funciona.

Una Lara Croft más madura y un tono más oscuro era el concepto detrás del sexto juego de la serie.

LA CONDENA: El crunch de Kurtis Trent

Mientras el equipo principal de Tomb Raider terminaba Chronicles, los programadores más técnicos del estudio estaban trabajando en algo llamado Tomb Raider Next Generation, que sería el primer juego de Lara Croft para PlayStation 2.

Con Chronicles terminado, el diseñador Richard Morton se sentó a probar la demo en la que el estudio B estuvo trabajando un año.

Era injugable. Lenta, fea, llena de bugs.

Programar para PS2 era muy difícil, y el juego era demasiado ambicioso. Después de una hora tratando de hacer andar ese desastre, Morton decidió descartar todo y empezar de cero, sumando un par de ceros a los costos de Eidos.

El objetivo de The Angel of Darkness era adaptar a Lara a los nuevos tiempos, inspirándose en éxitos del momento como las series Metal Gear y Resident Evil. Era un juego más lento, con más secuencias cinemáticas e interacción con otros personajes. Menos acción, más sigilo. Menos puzzles, más combate cuerpo a cuerpo.

Y a pesar de que la demo original fue descartada por ser demasiado ambiciosa, esta secuela terminó teniendo la historia más complicada de toda la saga. The Angel of Darkness sería la primera parte de una trilogía llena de personajes secundarios, traiciones, y distintos lugares para visitar. Iba a tener conspiraciones, enemigos sobrenaturales, y en una idea nefasta, un nuevo protagonista jugable.

Su nombre: Kurtis Trent. Fuerte candidato al personaje menos interesante de la historia de los videojuegos.

Kurtis Trent: Actitud Extrema.

Con su pelo pinchudo, barbita cool, voz rasposa y personalidad sarcástica, Kurtis Trent era una especie de James Bond para la generación Jackass. Tan 2003 como el cantante de una banda de nü metal.

Pero el desabrido Kurtis era el menor de los problemas de Core Design. El primer juego se había hecho con un equipo central de seis personas. El quinto tuvo un equipo de doce que hoy no alcanzaría ni para hacer un juego independiente. Para *The Angel of Darkness* el equipo creció a 60 en el primer año y 100 en el segundo.

Core nunca tuvo un Kojima o un Druckmann dirigiendo al equipo entero. Cada uno hacía lo suyo y los programadores terminaban pegándolo todo con plasticola digital. Pero muchos de estos nuevos empleados venían de otros estudios y formaron grupitos cerrados, que hacían niveles enteros imposibles de conectar con lo que venía antes.

El juego fue anunciado originalmente para principios de 2002, pero cada dos meses Eidos tenía que correr la fecha. Hasta que la distribuidora, harta de tirar plata, perdió la paciencia y anunció que el juego saldría en junio de 2003. Sí o sí.

La campaña de The Angel of Darkness tenía el lema “a veces para combatir el mal tenés que convertirte en él.”

EL FRACASO: Cómo asesinar un éxito

Por supuesto, *Tomb Raider: The Angel of Darkness* no estaba listo para salir en esa fecha, y el equipo de Core, desesperado, tomó la decisión de cortar varios capítulos del juego. Incluyendo el flashback que explicaba como Lara había sobrevivido el derrumbe que la “mató” en *The Last Revelation*.

Hay un nivel de París que está completamente desierto, ya que no hubo tiempo de programar personajes. Una tienda en la que Lara entra, habla con el vendedor y sale, porque no se pudo implementar la compra y venta de objetos. Un sistema de conversación completo en el que todas las opciones hacen lo mismo.

Tomb Raider: The Angel of Darkness estaba tan roto, que Sony rechazó el master, diciendo que no se podía publicar en PlayStation 2 un juego con tantos bugs. Un mes antes del lanzamiento, Core trabajó días de 20 horas solucionando lo que podía. Lo volvió a mandar a Sony, una y otra vez, hasta que en la sexta y luego de mucho lobby por parte de Eidos, finalmente lo aceptó.

No debió haberlo hecho.

En una época en la que la crítica de videojuegos era mucho más generosa que en la actualidad, The Angel of Darkness fue destruido sin piedad por la prensa.

Eurogamer habló⁴ de controles poco responsivos y una “cámara borracha”. Gamespot no podía creer⁵ la enorme cantidad de bugs con la que el juego terminó saliendo. Hasta IGN lo castigó⁶ con un 5.3 llamando “infantil” al modo sigilo y “patético” al combate.

Este sexto Tomb Raider se empezó a desarrollar en la era de oro de la primera PlayStation, y aún si hubiese salido terminado y sin bugs, le hubiera tocado competir con un mundo del gaming cambiado.

En 2003 las aventuras de acción en tercera persona eran evoluciones de Lara: Splinter Cell, Prince of Persia: The Sands of Time, Beyond Good and Evil. Obras maestras que no se podían comparar con la torpeza de este juego condenado.

Eidos culpó a Core Design por los problemas de desarrollo y el declive de la marca. Les quitó la licencia de Tomb Raider y poco tiempo después vendió el estudio a la desarrolladora Rebellion. Así terminó la primera saga de Lara Croft.

Lara nunca estuvo tan sexualizada como en Legend, Anniversary y Underworld.

EL RESCATE: Lara en el Limbo

El doble fracaso de *The Angel of Darkness* y de la segunda película basada en la serie (*Lara Croft: La Cuna de la Vida*) lanzó una sombra sobre la marca *Tomb Raider*.

En silencio y durante años el estudio *Crystal Dynamics* trabajó en su resurrección junto a un sorpresivo nuevo miembro: *Toby Gard*, creador de *Lara* que después de varios fracasos volvía al hogar.

Crystal Dynamics era lo opuesto de *Core Design*, un estudio poco imaginativo pero confiable, y el regreso de *Lara* hizo honor al personaje. Entre 2006 y 2008 salieron tres juegos (*Legend*, *Anniversary* y *Underworld*) tan correctos como olvidables, que hoy se sienten perdidos entre generaciones.

Por sus controles duros, niveles lineales y constantes “quicktime events” esta tercera trilogía quedó vieja el día de 2007 en que salió el primer *Uncharted* – paradójicamente, un juego que toma su inspiración de los *Tomb Raider* originales.

En 2009 *Square Enix* compró *Eidos* y puso a *Crystal Dynamics* a trabajar en una nueva versión de *Lara*. Más moderna, más realista, y con la espectacularidad de los juegos de *Naughty Dog*, sin importar lo que cueste. Esta versión finalmente salió en 2013 y a pesar de que no recuperó⁷ su inversión, fue el mejor *Tomb Raider* desde el original.

La nueva Lara Croft es más joven, pero su comportamiento es más realista. “El nacimiento de una sobreviviente.”

Hoy, sin embargo, la saga está de nuevo en el limbo.

La trilogía que empezó con ese juego de 2013 fue perdiendo el interés del público y su última entrega, *Shadow of the Tomb Raider*, pasó sin pena ni gloria. Por tercera vez, *Lara* quedó congelada en el tiempo, viendo pasar las innovaciones del gaming.

¿Y *Tomb Raider: The Angel of Darkness*? ¿Hay un clásico olvidado en los restos del último juego de *Core Design*?

Lamentablemente, no. El sexto Tomb Raider no es un diamante en bruto que se pueda rescatar con parches o una remake, sino un verdadero juego condenado, un grotesco recordatorio de lo que puede pasar cuando una marca brillante se opaca a fuerza de saturación, marketing, y el temido “crunch”.

Porque Lara sobrevivió, pero su estudio no lo hizo.

Si por alguna razón visitás Derby, podés sacarte una foto haciendo cosplay en la Calle Lara Croft.

En 2010, lo que quedaba de Core Design cerró sus puertas en la ciudad de Derby, que ese mismo año rebautizó una de sus calles principales “Lara Croft” en honor a un orgullo británico que, irónicamente, hoy está en manos de una empresa japonesa y un estudio norteamericano.

Perfect Blue, esa peli de culto que todos aman

Perfect Blue (1997)

Satoshi Kon estaba en una encrucijada. Luego de 15 años de trabajar como asistente y colaborador de grandes mangakas y directores de animé, había recibido de parte de la empresa Rex Entertainment su primer trabajo como director principal. Pero había un problema: el guión era terrible. Y si Kon lo seguía al pie de la letra, estaba seguro que su primera película iba a ser la última.

Hasta ese momento Kon tenía un currículum impecable. Graduado del prestigioso instituto Musashino de arte, había pasado los '80 asistiendo a Katsuhiro Otomo en Akira, uno de los primeros manga en tener proyección internacional. De ahí pasó a la animación, colaborando con el mismo Otomo en Roujin Z, con Mamoru Oshii (Ghost in the Shell) en Patlabor 2 y finalmente escribiendo el guión y storyboard del corto Magnetic Rose (dirigido, una vez más, por Otomo). Ese corto fue considerado en el momento una obra maestra de la animación japonesa, y aún así no había resultado del todo satisfactorio para el perfeccionismo de Kon. La oportunidad de dirigir una película era invaluable, pero ¿qué sentido tenía hacerlo si no iba a estar orgulloso del resultado final?

El proyecto era una película de suspense que sería editada directamente en video llamada Perfect Blue, basada en la exitosa novela del mismo nombre. Kon, temeroso, se reunió con el productor y le dijo que no iba a hacer la película con ese guión. El productor, resignado, aceptó que Kon lo reescriba, con la condición de que mantuviera tres elementos: el mundo de las estrellas pop ("idols"), el género de terror, y la idea de un "stalker" tras la protagonista. Kon aceptó las condiciones e inmediatamente preguntó al productor si conocía algún guionista. Él tampoco tenía idea de cómo escribir un thriller.

Junto al también debutante Sadayuki Murai (un ex-publicista de “idols” que luego escribiría para Cowboy Bebop), Kon reescribió por completo *Perfect Blue*, convirtiendo la historia de crímenes en una exploración de la identidad. Mima, la protagonista, es una estrella pop que está intentando convertirse en actriz cuando un asesino misterioso empieza a matar a la gente que la rodea, muy en el estilo de *El Fantasma de la Opera*. Pero cerca de la mitad de la película, Kon pega un giro y empieza a explorar escenas surrealistas que podrían (o no) existir solo en la mente de Mima.

En plena crisis, la ex-popstar, encuentra un sitio web que parece ser un diario íntimo escrito por ella misma. Bajo la presión de su nuevo entorno, Mima empieza a dudar: “¿qué pasa si la que escribe es la Mima real y yo soy la falsa?” Como en los thrillers psicológicos de Alfred Hitchcock, la película se vuelve confusa. El espectador no sabe qué es real y qué ocurre en la imaginación de Mima, pero esa es la intención de Kon: “Cuando ves la película sentís que vos mismo te estás perdiendo entre el mundo real y el virtual”, dijo en una entrevista en los extras de DVD, “después de ir y venir entre los dos mundos encontrás tu propia identidad a través de tu voluntad. Nadie puede ayudarte a hacer eso. Sos la única persona que puede encontrar un lugar al que pertenece.”

Kon no estaba preparado para la cantidad de trabajo que implica una película. Le costó mucho no perderse en los detalles (¿qué ropa deben usar los personajes? ¿en qué tipo de departamento vivirían?) pero como artista visual, quería (y logró) un control absoluto sobre cada imagen de la película. La obsesión de la historia llegó a contagiar al director: “cuando la estaba haciendo pensé que era una película positiva, pero de a poco se volvió negativa, más oscura.”

Cuando Kon terminó la película, la productora sabía lo que tenía entre manos. *Perfect Blue* no fue directo a video sino que (para el horror del director, que pensaba que estaba haciendo un proyecto de bajo perfil) se estrenó en cines y viajó a festivales de todo el mundo. Fue el principio de la luminosa carrera de un director que nos dejó demasiado pronto, cuando un cáncer se lo llevó en 2010, con solo 46 años.

Argumento

Mima Kirigoe, la estrella del trío de J-Pop CHAM!, da su último show frente a un grupito de fanáticos. Aconsejada por su manager, ha decidido retirarse de la música para convertirse en actriz, algo que altera por completo la vida de un solitario fan que se considera su seguidor más ferviente. El primer trabajo de Mima como actriz es en un drama policial en el que no tiene más que un par de líneas. En una grabación, la ex-estrella pop recibe una carta bomba de la que escapa por pura suerte, y descubre que alguien ha creado un sitio web en el que se hace pasar por ella. Los productores de la serie buscan romper la imagen de inocencia de Mima con escenas cada vez más fuertes, a lo que sus fanáticos reaccionan con odio. En medio de todo esto, uno de los guionistas de la serie es asesinado y Mima empieza a ver una mujer idéntica a ella en todas partes... ¿está volviéndose loca? ¿o algo aún más extraño está ocurriendo?

También en ese año... Una crisis de rehenes en la embajada japonesa mantiene en vilo a Perú durante 126 días - El disco debut de las Spice Girls es el más vendido en todo el mundo - El periodista gráfico José Luis Cabezas es asesinado por órdenes del empresario José Luis Yabrán - Harry Potter y la Piedra Filosofal se publica en Inglaterra - La princesa de Gales, Diana Spencer, muere en un accidente automovilístico en agosto - Ellen DeGeneres sale del closet como lesbiana en la portada de la revista Time - Comodines, con Adrián Suar y Carlos Calvo, es la película argentina más vista del año - Andrew Cunanan asesina al modisto Gianni Versace en la entrada de su mansión en Miami - En octubre, Diego Maradona se retira del fútbol profesional - Las Naciones Unidas firman el Protocolo de Kioto con el objetivo de reducir las emisiones de gases de efecto invernadero.

La gran frase

“¿Cómo sabés que la persona que eras hace un segundo es la misma que sos ahora?”

La actriz Eri Ochiai recita una frase de su personaje, que resuena en Mima.

Dijo la crítica

- “Terrorífica, conmovedora, y con escenas a la altura de Argento y De Palma”

Kim Newman, Empire

- “Un invento tan delirante como culturalmente astuto.”

Jonathan Romney, Sight and Sound

Datos, datos y más datos

- La edición internacional acredita a Katsuhiro Otomo como “supervisor especial”, una simple decisión de marketing. Otomo no hizo más que recomendar a Kon.
- La película se interpreta como una crítica a la industria de la música pop, pero no es la intención de Kon, que simplemente la usó como entorno.
- Después de filmar la película, Kon se puso un blog, pero lo cerró a los pocos meses porque, como Mima, encontraba difícil mantener la distancia con sus propios fanáticos.
- En 2002 se estrenó una adaptación live action que mezcla elementos del animé con una novela publicada posteriormente. Tuvo pésimas críticas.

Influencias y legado

A quiénes afanaron...

Vertigo

La influencia del maestro del suspenso se siente en cada decisión visual de Kon. Esta historia de obsesión y voyeurismo es de sus favoritas, y los lazos están claros.

Matadero-5 (Slaughterhouse-Five, 1972)

La edición de la segunda mitad de Perfect Blue está inspirada en esta película de George Roy Hill, una adaptación de Kurt Vonnegut de la que Kon era fanático.

Brazil

Kon dijo que la mayor influencia en su película fue el cine de Terry Gilliam, en especial el tono amargo de sus narradores y la forma en la que subvierte el género de fantasía.

... y quiénes afanaron

Requiem para un sueño (Requiem for a Dream, 2000)

Darren Aronofsky admiró tanto Perfect Blue que compró los derechos de remake para poder usar solo una imagen en su película: la de Mima gritando en la bañera.

La chica que saltaba a través del tiempo (Toki o kakeru shōjo, 2006)

La película de Mamoru Hosoda, compatriota de Kon y admirador del director, replica estrategias de Perfect Blue sobre la percepción y la identidad.

Cisne negro (Black Swan, 2010)

Aronofsky de nuevo. Su drama de balletistas es... básicamente una remake. Hasta la protagonista se llama Nina (el director no niega la inspiración).

Warcraft Adventures, el juego que Blizzard canceló

Blizzard pasó dos años trabajando en una aventura gráfica al estilo de Full Throttle y Broken Sword que nunca salió. Enterate por qué decidieron tirar Warcraft Adventures a la basura.

Nada rompe el corazón de un gamer más que un potencial gran juego que se cancela por las razones equivocadas. Konami mató Silent Hills para vengarse de Hideo Kojima. Disney creyó que nadie quería jugar single-player y canceló Star Wars 1313. Microsoft se peleó con Platinum y el espectacular Scalebound quedó en el camino.

Nunca vamos a jugar Scalebound, Silent Hills o Star Wars 1313. Ninguno de esos juegos existe realmente. No son más que una demo, un tráiler, un concepto y un discurso en una E3.

Pero hay uno que sí existe. Uno de los pocos videojuegos de la historia que se canceló a pesar de ya estar terminado.

Su nombre es Warcraft Adventures, y cuando termines de leer su historia vas a saber más sobre Blizzard, vas a entender cómo cambió la industria del gaming, y vas a poder decidir vos mismo si matarlo fue lo correcto o una injusticia imperdonable.

Los miembros originales de Blizzard, cuando todavía eran “Silicon & Synapse”

LA EMPRESA: Blizzard Entertainment

Blizzard es un imperio que recauda miles de millones de dólares cada año. Pero todo empezó con un modesto juego de estrategia desarrollado en 1994 por un equipo de una docena de personas: Warcraft: Orcs & Humans.

El éxito de Warcraft estaba en tomar un género antiguo (la estrategia, en este caso) y darle el ritmo vertiginoso de un juego de acción. Otros lo habían hecho antes (Dune II, por ejemplo) pero Warcraft era variado, accesible y se veía espectacular.

En febrero del año siguiente Blizzard empezó a trabajar en la secuela, y a pesar de que tenía solo 10 meses para hacer el juego, el plan del presidente Mike Morhaime era épico. No quería hacer una secuela - quería crear un nuevo universo.

Cada sprite de Warcraft II estaba dibujado a mano sobre un modelo 3D para no perder la perspectiva

Warcraft II: Tides of Darkness salió a fines de 1995 y fue un fenómeno inmediato. La interfaz y el control eran brillantes, el modo multijugador funcionaba sin vueltas, y la calidad del diseño de los mapas y unidades superaba a cualquier juego de PC o consola del momento.

Morhaime había delegado la historia del juego a Chris Metzen, un artista de 21 años, entusiasta de Star Wars y Dungeons & Dragons, que pasó noches en vela creando el universo ficticio de Warcraft, diseñando él mismo a varios de los personajes y los storyboards de cada cinemática. El esfuerzo valió la pena, tanto que las críticas decían que era la primera vez que alguien iba a jugar un juego de estrategia solo por la historia.

Mike Morhaime tenía su universo, y el futuro era brillante, para Warcraft y para Blizzard.

Era el momento ideal para tomar una pésima decisión.

Primeras promociones de Warcraft Adventures, antes de que se hubiera programado una sola línea del juego

EL JUEGO: Warcraft Adventures: Lord of the Clans

Después del éxito de los dos primeros Warcraft, Morhaime sabía que era hora de diversificar. Ya había visto muchas empresas hundirse por repetir siempre el mismo juego, y sabía que lo peor que podían hacer era sacar un nuevo Warcraft todos los años.

Morhaime convenció a los dueños de la empresa de comprar Condor, el estudio de su amigo David Breivik que estaba trabajando en Diablo, un juego de rol con toda la pinta.

Mientras tanto Metzen, el genial guionista de Warcraft II, se inspiró en la saga Warhammer (de la que, seamos honestos, Warcraft se había robado muchísimo) y soñó con orcos en el espacio, o mejor dicho: Starcraft.

Hoy sabemos que esos dos juegos fueron éxitos descomunales, pero en ese momento Blizzard no era un estudio con libertad de tomar sus propias decisiones. En 1994 los había comprado una empresa de software educativo llamada Davidson & Associates (que era tan divertida como suena).

Ni a Davidson ni a los Asociados les hizo nada de gracia que el próximo juego no fuera Warcraft 3. Y cuando 1996 llegaba a su final y Starcraft parecía lejos de estar listo, le propusieron una idea a Morhaime: si lo que más pegó de Warcraft era la historia, ¿por qué no hacer un juego que fuera pura historia?

Primer diseño de Thrall, el eventual protagonista de Warcraft Adventures

El presidente de Blizzard amó la idea. Las aventuras gráficas estaban pasando por una era de oro gracias a los éxitos de Lucasarts, y Metzen, que amaba Full Throttle, propuso la historia de Thrall, un joven orco criado por un cruel Lord humano que huye en busca de su verdadero clan.

Pero el gran problema de Morhaime era la gente. Si el equipo se ponía a trabajar en una aventura gráfica, ¿quiénes iban a terminar Diablo y Starcraft?

Para los dueños eso no era un problema. Blizzard sólo tenía que poner el mundo, la historia, y el diseño del juego. Del arte y la programación se encargaría otro de los estudios de este conglomerado de empresas: un tal Animation Magic, basado en Rusia y que ya había trabajado con empresas como Nintendo y Sierra On-Line.

Morhaime salió de la reunión feliz. Nunca había oído hablar de Animation Magic, así que probó sus juegos más recientes, adaptaciones de Mario y Zelda para la consola de Philips CD-i... *¿cuán malos podían ser?*

Ya era demasiado tarde para decir que no.

LA CONDENA: Muchas pelotitas en el aire

Metzen y el productor Bill Roper terminaron un diseño preliminar de la aventura en cuestión de semanas. Animation Magic empezó a trabajar en los personajes y los fondos en San Petersburgo.

Warcraft Adventures: Lord of the Clans estaba en progreso y las revistas de gaming ya empezaban a hablar del nuevo gran éxito de Blizzard.

Clawhand, un personaje memorable que solo aparece en una escena del juego

Pero Morhaime la estaba pasando mal. Diablo se veía espectacular, pero sólo tenía un modo campaña. Y después del éxito del multiplayer de Warcraft II, Blizzard no podía sacar un juego para un solo jugador.

El equipo de David Breivik nunca había hecho un juego en línea y no daba pie con bola, así que Morhaime tomó la decisión desesperada de mandar la mitad de su equipo a la oficina de Breivik durante seis meses: Diablo tenía que salir sí o sí en 1996 y Starcraft se quedó con un equipo partido en dos.

Y Starcraft también estaba en transición. En mayo de 1996 el estudio presentó el juego espacial en la segunda E3 de la historia. Fue un papelón inmediato.

Una de las pocas imágenes que sobreviven de la horrenda versión original de Starcraft que se vio en E3 1996

El juego se veía exactamente como Blizzard había pensado: orcos en el espacio. Para la prensa era más de lo mismo, en especial frente a la competencia del futurista, espectacular Command & Conquer. Morhaime abandonó esa E3 humillado y aprendió una lección: lo que era una novedad en 1995 se podía ver antiguo en 1996.

Una nueva oportunidad

Por suerte cuando llegó diciembre Diablo salió a tiempo y, una vez más, fue un fenómeno.

Davidson & Associates estaba aterrada del satanismo del juego, pero Blizzard lo había hecho de nuevo. Había tomado un género entonces muerto (el RPG) y creado un híbrido que todavía hoy es la primera referencia cuando hablamos de juegos de rol y acción.

Pero la felicidad duró poco. En marzo de 1997 estuvo lista la primera demo de Warcraft Adventures y, por supuesto, era un desastre.

Diseños de personajes originales de Warcraft Adventures

Morhaime mandó al productor Bill Roper y un equipo de artistas de Blizzard a San Petersburgo con una sola misión: “no vuelvan hasta que este juego no se vea bien.”

En mayo el equipo volvió con buenas noticias. El juego se veía tan bien como cualquier aventura de la época. Los rusos estaban agotados pero felices con la calidad, y hasta habían preparado una portada y varias piezas de arte original para PC Gamer¹, la revista más vendida del momento. En el mismo mes, Blizzard mostró el nuevo Starcraft en E3 y la reacción de la prensa y el público fue todo lo que no había sido el año anterior.

La famosa portada de PC Gamer... que no, tampoco se parece en nada al juego.

Morhaime estaba entusiasmado de nuevo. Era hora de apostar por Warcraft Adventures. Las ventas de Diablo permitieron a Blizzard respirar un poco, retrasar la aventura a mediados de 1998, y hacer de nuevo todo lo que no estaba bien.

Aunque el arte interna del juego estaba al menos al nivel de Full Throttle, las secuencias animadas necesitaban un toque profesional. Sin importar los costos, Morhaime contrató a un estudio coreano que trabajaba con Disney Channel y las hizo todas de nuevo. Las voces eran correctas, pero Blizzard quería estrellas. El audio original se abandonó y se volvió al estudio.

Las secuencias animadas estaban al nivel de cualquier dibujo promedio de esa época

El protagonista, Thrall, sería Clancy Brown (Lex Luthor en las series animadas de Superman), mientras que en papeles secundarios estaban luminarias como Tony Jay (Frollo del Jorobado de Notre Dame) y el gran orgullo de Morhaime: Peter Cullen, la voz de Optimus Prime de Transformers.

A principios de 1998 llegó a las oficinas de Blizzard la versión completa y definitiva de Warcraft Adventures, con todos los cambios que se habían pedido. Morhaime repartió copias a cada miembro del equipo para que lo jueguen durante el fin de semana y vuelvan con su opinión.

El lunes, nadie quería hablar del tema.

¿Qué había pasado?

El nivel de detalle de los mapas era alto para la época

EL FRACASO: ¿Es más barato arreglar o cancelar?

Entre la decisión de hacer Warcraft Adventures y el momento en que Animation Magic entregó el producto terminado pasaron menos de 18 meses. Pero en el gaming había pasado una generación entera.

Desde 1991 (año del primer Monkey Island) hasta más o menos 1995 (año de Full Throttle) Las aventuras gráficas fueron el género de videojuego más vendido en PC. Pero pasó Doom. Y pasó Warcraft. Y pasó Duke Nukem. Y pasó Diablo.

En pocos años las PC se llenaron de color, acción, y el vértigo del multijugador. Las aventuras quedaron descartadas, y para 1997 nada funcionaba. Interplay le dio millones al creador de Prince of Persia, pero su ambicioso The Last Express fue un fracaso. Lo mismo pasó con el carísimo Blade Runner (de, casualmente, los creadores de la competencia de Warcraft, Command & Conquer). Hasta el genial The Curse of Monkey Island vendió sólo 50.000 unidades en su primer mes.

Y lo peor es que cada uno de esos juegos es excelente. Warcraft Adventures no tenía ni eso. Era una aventura correcta, pero la historia no era muy interesante, los personajes casi no tenían conversaciones, y los puzzles eran demasiado básicos. Estaba “bien.”

Otro gran problema: el juego era demasiado infantil como para adultos, demasiado violento para niños

Operación Rescate

Morhaime, que había atrasado el juego varias veces y gastado miles de dólares en caprichos como la voz de su amado Optimus Prime, no se dio por vencido. Mientras su equipo trataba desesperadamente de terminar Starcraft para la fecha de lanzamiento, el presidente de Blizzard encerró a Roper y Metzen durante una semana junto a la leyenda de las aventuras gráficas Steve Meretzky para que rescaten el juego.

Los creativos de Blizzard hicieron lo imposible. En una semana crearon un documento de diseño que salvaría a Warcraft Adventures del papelón. Solo había que grabar nuevo audio, cortar algunas partes y hacer unos pocos cambios de arte. El nuevo trabajo tomaría entre 9 y 12 meses.

El sistema de control era prácticamente idéntico al de Full Throttle

Morhaime no podía creer lo que Meretzky y su gente habían hecho. Habían agarrado una aventura que estaba para el museo y la habían convertido en un producto aceptable. Un juego correcto.

Pero un juego “correcto” no es un juego de Blizzard.

En marzo de 1998 Starcraft salió al mercado. Vendió cientos de miles de unidades en el primer mes. Era el lanzamiento más exitoso de la empresa.

Morhaime sabía que era el momento ideal para dar una mala noticia a sus jefes.

En la E3 de mayo, en medio de las celebraciones por el éxito de Starcraft y el estreno del primer tráiler de Diablo 2, Bill Roper fue el encargado de tirar la bomba: Warcraft Adventures había sido cancelado. Una decisión que, para muchos, marcó el final de las aventuras gráficas como un género comercialmente viable.

Un juego que se resiste a morir

EL RESCATE: Thrall regresa del más allá

Warcraft Adventures nunca murió del todo. La historia oficial es que el juego no estaba a la altura de lo que Blizzard quería y por eso fue cancelado. Se hicieron peticiones desde la prensa y los fans, pero la empresa nunca más habló del tema, mientras que los foros se hundieron en la conspiranoia.

Y sin embargo, varios elementos del juego sobreviven. La historia se adaptó a una novela exitosa llamada *Lord of the Clans*, de Christie Golden. Thrall, el protagonista, se volvió una figura icónica en la mitología del juego, y hasta hay elementos de la aventura en la película de Warcraft de 2016.

Mike Morhaime fue presidente de Blizzard hasta 2018. Bill Roper sigue trabajando en la industria. Chris Metzen se retiró en 2016. Todos acumularon millones dentro de Blizzard. La cancelación del juego fue solo un mal trago.

Pero para Animation Magic fue un golpe mortal. El estudio ruso había dedicado casi dos años de trabajo a Warcraft Adventures, y aunque Blizzard pagó cada centavo del desarrollo, fue imposible para los animadores quitarse de encima la fama de haber hecho un juego tan malo que no merecía ni ser editado. El estudio finalmente cerró en 2001.

12 años después...

En 2010 un video de dos horas apareció misteriosamente en foros de Blizzard. Era una grabación de una partida casi completa de Warcraft Adventures que a pesar de la compresión demostraba dos cosas: el juego estaba completo, y no era tan malo como los rumores decían. Blizzard hizo desaparecer el video días después, pero la curiosidad de los fans había regresado.

Seis años después, en los mismos foros, un nuevo miembro aseguró con tarzanesco inglés que había sido parte de Animation Magic, y que según él, el juego era excelente. Uno de los moderadores le pidió que pruebe su identidad. El misterioso nuevo miembro simplemente posteoó un link a un archivo de 700 megas.

El archivo no era otra cosa que la versión completa de Warcraft Adventures. Con animaciones, voces, y jugable de principio a fin.

De repente, el gaming recuperó un pedazo de su historia. Los fans que soñaron 20 años con el juego pudieron ver lo que se habían perdido. La prensa volvió a escribir sobre su historia. Roper y Meretzky

dieron una extensa entrevista² en la que contó la historia completa (única razón por la que sabemos todo lo que pasó). Y Blizzard miró para otro lado. Tanto que el juego se puede ver completo en YouTube o bajar del Internet Archive³.

¿Y qué tal es?

Está... bien. Es una aventura correcta y bastante extensa. El arte es excelente, las voces son muy buenas, los puzzles son aceptables. Pero la cruda realidad es que Blizzard tenía razón. El momento había pasado.

Si hubiera salido en 1996, un año después de Full Throttle, hoy lo veríamos como un clásico. En 1997 hubiese sido un fracaso recordado con cariño. Pero en 1998, la eutanasia era la única decisión posible. Warcraft Adventures tuvo que morir para mantener viva la tradición de perfeccionismo de Blizzard.

El Ansia, buen argumento por la supremacía Scottiana de Tony

En 1981, Tony Scott estaba en problemas. Después de pasar una década estudiando arte y otra dirigiendo comerciales, se había sentido listo para filmar su primera gran película. Huyendo de la sombra de su hermano mayor Ridley, Tony viajó a Chile para filmar el “Milagro de los Andes”, el mismo de ¡Viven! (Alive, 1993), pero después de nueve meses de preproducción, la peli fue cancelada y Tony quedó en banda. El que lo salvó no fue Ridley sino Alan Parker, que lo recomendó a Richard Shepherd de MGM como el director perfecto para adaptar la glamorosa novela de vampiros The Hunger.

Con Fama (Fame, 1980), Shepherd había convertido a MGM en el estudio “cool” del momento. Scott aprovechó esta libertad creativa para armar un elenco sexy, sofisticado, ideal para las alfombras rojas de Cannes, Hollywood y MTV.

La vampiresa de 2000 años Miriam Blaylock (inspirada en Elizabeth Bathory) sería Catherine Deneuve, musa de Buñuel, Truffaut y Polanski. Para su discípulo trágico Scott eligió al mismísimo “duque blanco” David Bowie. Y como contraste a tanto eurocentrismo, la protagonista sería Susan Sarandon, que venía de su primera nominación al Oscar por Atlantic City (1980).

Las armas secretas de Scott fueron dos compañeros de batalla de RSA, la empresa de publicidad de Ridley: el director de fotografía Stephen Goldblatt y la editora Pamela Power. Y para el maquillaje, que debía envejecer a Bowie de los 35 años hasta los 200, Shepherd aceptó pagar la tarifa de Dick Smith, el mismo que hizo a Marlon Brando irreconocible como Don Corleone. Había equipo.

La filmación empezó en Londres en marzo de 1982, y Scott pasó las primeras semanas filmando la película que había soñado. Shepherd amaba lo que veía, en especial la secuencia inicial, una cacería nocturna en la discoteca goth Heaven en la que el líder de Bauhaus Peter Murphy canta “Bela Lugosi’s Dead” directo a cámara mientras Scott entrecorta con un flash-forward a la cruenta matanza posterior.

El corazón de la película es una escena de sexo entre los personajes de Sarandon y Deneuve que explora los temas del guión: atracción, adicción, dominación. Es la demostración más clara del amor de Scott por los extremos, a mitad de camino entre el arte erótico de Gustave Courbet y las medianoches softcore de The Film Zone.

En el documental *El Cine Prohibido* (The Celluloid Closet, 1995) Sarandon cuenta cómo modificó esta escena junto a Scott y Deneuve para sacarla del estilo “lencería de Playboy”. En el guión Sarah estaba borracha, pero Sarandon propuso que su personaje tome la iniciativa y responda a la seducción de Miriam. El consentimiento hace más compleja la relación entre presa y vampiresa.

En pleno rodaje de esa escena, el romance de Scott y MGM se empezó a quebrar. Un hombre armado entró al set y exigió que le paguen el alquiler por el galpón que estaban usando. Sarandon y Deneuve se tuvieron que vestir al apuro mientras Scott (un muchacho del rudo Norte de Inglaterra) lo sacaba a patadas, sin importarle la pistola.

La producción se quedó sin plata. Varias escenas quedaron en el guión y el final del rodaje se apresuró. MGM estaba perdiendo la confianza en Shepherd y en la película, y las primeras proyecciones fueron un desastre. El estudio pidió un nuevo final que niega por completo la poética confrontación original entre Miriam y Sarah.

Los cambios forzados, como siempre, no lograron nada, y el camino de *El Ansia* se convirtió en uno conocido para habitués de esta sección. El fracaso comercial que con los años se vuelve objeto de culto, en este caso rescatado por la misma tribu gótica que retrata su primera escena.

Durante años Scott se sintió el culpable del fracaso, pero en 2004 se decidió a restaurar el negativo y grabó un comentario del director para el DVD en el que se atrevió a expresar orgullo por su primera película comercial. Una rareza que no se parece al resto de su obra, pero muestra el origen del gran estilista visual del blockbuster, un maestro en el arte de confundir y sorprender al espectador.

Argumento

Miriam Blaylock (Catherine Deneuve) tiene 2000 años. No los aparenta. Junto a su discípulo John (David Bowie), que simula ser su esposo, habita un enorme edificio de Manhattan en el que da clases de música clásica a adolescentes. Una vez por semana, Miriam y John salen de cacería por los boliches dark de la ciudad, seducen a sus presas, consumen su sangre, y queman sus restos en el incinerador del edificio. La rutina cambia cuando John, de solo 200 años, empieza a envejecer de golpe, una decadencia que Miriam sabe inevitable ya que él es solo el último en una larga lista de acompañantes perdidos en el tiempo. En busca de una cura, John rastrea a Sarah (Susan Sarandon), una científica que investiga la inmortalidad, mientras que Miriam, ya resignada a la muerte de John, busca nuevos discípulos. Y Sarah parece ser la candidata ideal.

También en ese año... El último capítulo de M.A.S.H. (1972-1983) se convierte en el programa de ficción más visto de la historia, con 121 millones de espectadores - IBM lanza la PC-XT, que sería el estándar de tecnología de la década - Michael Jackson baila por primera vez el "moonwalk" en el especial de televisión Motown 25 - Margaret Thatcher es reelegida como primera ministra de Inglaterra por mayoría abrumadora - La película más vista del año es El Regreso del Jedi (Return of the Jedi, 1983) final de la primera trilogía de Star Wars - el polaco Lech Walesa recibe el premio Nobel de la paz - en septiembre, Kiss da una conferencia de prensa sin maquillaje, por primera vez en su historia - la Unión Soviética derriba un avión de pasajeros coreano, escalando la Guerra Fría - la canción más popular del año, según Billboard, es "Every Breath You Take" de The Police - un 10 de diciembre, Argentina recupera su democracia.

La gran frase

“¿Se me está insinuando, Señora Blaylock?”

Sarah Roberts, citando, quizás, a Dustin Hoffman en El Graduado.

Dijo la crítica

- “Una película de vampiros agonizantemente mala”.

Roger Ebert, Chicago Sun-Times

- “Por fin una película digna de sus míticas criaturas, que justifica su edición veloz, diálogo superpuesto, y vestuario salvaje”.

Vincent Canby, The New York Times

Datos, datos y más datos

- Dos vagabundos acosan a la Dra. Roberts en plena sed de sangre. Uno de ellos es Willem Dafoe que, en su tercera película, tiene sólo una línea de diálogo.
- Peter Murphy, de Bauhaus, tenía tantos nervios por cruzarse por primera vez a su ídolo Bowie que se tomó media botella de brandy, lo que justifica su performance casi poseída en los créditos.
- Para que la voz de su personaje se hiciera más áspera con el paso de los años, Bowie caminaba cada noche a un puente y gritaba todas las canciones punk que se sabía.
- Entre 1997 y 2000 los hermanos Scott produjeron una serie con el mismo nombre de historias de 30 minutos de terror y erotismo. Bowie presentó la segunda temporada.

Influencias y legado

A quiénes afanaron...

Repulsión (Repulsion, 1965)

La “trilogía de los departamentos” de Polanski inspiró el uso del espacio, en especial en la segunda mitad de la película.

Performance

En el comentario del DVD, Scott cita como inspiración la edición fragmentada y narrativa subjetiva típica de las películas de Nicolas Roeg.

Helmut Newton

La importancia para Scott de la obra de este premiado fotógrafo de moda se ve a lo largo de toda la película, en especial en las poses dramáticas de sus personajes.

... y quiénes afanaron

Que no se entere mamá (The Lost Boys, 1987)

La película de vampiros de Joel Schumacher toma la inspiración goth de El Ansia y la mezcla con la comedia teen, logrando el éxito comercial que eludió a Scott.

Bram Stoker's Dracula (Drácula de Bram Stoker, 1993)

Uno de los planos más famosos de la peli de Coppola está robado de El Ansia: el fundido de la decapitación de Lucy al plato de comida, al que Scott da el mismo humor negro.

Hannibal (2013-2015)

Bryan Fuller habló en varias entrevistas del impacto que le causó ver *El Ansia* a los 14 años. La escena de sexo del capítulo 6 de la tercera temporada es un tributo explícito.

Loom de LucasArts fue el primer juego indie

La aventura olvidada del estudio de Monkey Island resultó ser uno de los juegos más influyentes de los últimos 30 años. Pero su creador abandonó la industria.

Celeste. Hollow Knight. Journey. Undertale. Stardew Valley.

En esa lista de están algunos de los mejores juegos de la década pasada. Vendieron millones, ganaron premios, y trajeron un aire nuevo al gaming. En términos de diseño no tienen nada en común.

Pero todos son “indies”, o juegos independientes. Tienen un presupuesto mucho menor a los tanques que cada año editan Sony, EA o Ubisoft. Fueron desarrollados por equipos reducidos o artistas individuales. Y no tienen nada (o casi nada) de marketing.

Pero hablar de los juegos indie en términos comerciales no revela el secreto de su éxito.

Porque cuando usamos esa palabra también hablamos de una forma de ver el gaming. De una filosofía de diseño. De juegos con ciertas pretensiones artísticas, que buscan una armonía visual y sonora, emocionantes historias humanistas y mecánicas de control originales.

El indie es otra vereda. Un punto de vista. Una estética. Un movimiento.

Y uno de sus precursores nació del estudio más querido por los gamers de los ‘90.

El logo pre-LucasArts.

LA EMPRESA: LucasFilm Games

George Lucas nunca fue un gamer. Pero estaba enamorado de la idea de los videojuegos.

En 1982, solamente cinco años después del estreno de Star Wars, fundó Lucasfilm Games, un estudio dedicado a traer al gaming la misma innovación que sus películas habían logrado en el séptimo arte.

Pero el proceso no fue veloz. Los primeros juegos de la empresa son experimentos de acción hoy olvidados con nombres como The Eidolon o Koronis Rift, más interesantes por el uso novedoso de la tecnología 3D que por la experiencia.

Todo cambió en 1987 con Maniac Mansion, el primer gran éxito del estudio.

Los personajes de Maniac Mansion, bien de película teen ochentera.

Las consolas tenían sus juegos de plataformas y conversiones de *fichines*, pero en las PC de la época funcionaban mejor los juegos que no requerían reflejos, pero que invitaban al jugador a explorar mundos enormes, dignos de una buena novela o una gran película.

Las empresas que dominaban el mercado en ese entonces eran la legendaria Infocom, con sus aventuras de texto puro, casi novelas interactivas, y Sierra, con aventuras gráficas como King's Quest y Leisure Suit Larry. Maniac Mansion se metió de lleno a competir en ese género con una historia cómica de terror protagonizada por múltiples personajes, que capturó la imaginación de los gamers del momento.

Mientras uno de los equipos de Lucasfilm trabajaba en una adaptación de la tercera película de Indiana Jones, el estudio empezó a contratar nuevos empleados en busca de replicar el éxito inesperado de Maniac Mansion.

Si algo había demostrado ese fenómeno, era que para estudios como Lucasfilm, la narrativa era mejor negocio que la acción. Por lo tanto reclutaron a Brian Moriarty, el más prometedor de los jóvenes autores de Infocom.

En su entrevista de trabajo, Moriarty preguntó qué tipos de juegos quería hacer Lucasfilm Games en el futuro. Si había una tendencia o un género que querían explotar luego de la comedia y el terror.

El equipo original de Lucasfilm Games en 1982. Una empresa bien hippie.

El director de la empresa, Steve Arnold, se encogió de hombros. El propósito de Lucasfilm no era hacer dinero, sino plantar una bandera en un nuevo arte.

“Hacé lo que quieras”, dijo Arnold, “pero en Lucasfilm Games tenemos dos reglas: no pierdas plata, y no avergüences a George.”

Moriarty, entonces, aceptó el trabajo. E hizo lo que quiso.

Un juego que no se parecía a nada de lo que se había visto antes.

La combinación de Loom era bien LucasArts: fantasía, puzzles, un toque de humor.

EL JUEGO: Loom

En la Convención de Desarrolladores de Videojuegos (GDC) de 2015, Moriarty dio una charla memorable. Valiéndose de su experiencia doble, como diseñador de videojuegos y profesor universitario, dio una presentación tan guionada como una TED Talk, apoyada en video, audio y material inédito para celebrar los 25 años de Loom y echar luz sobre su filosofía de diseño.

Loom, cuenta Moriarty, nació casi como una “premonición”. Una historia completa que apareció en la mente del autor de la noche a la mañana, y que escribió casi como si una voz interior se la estuviera dictando.

El mundo de fantasía de Loom está regido por los “Gremios”, asociaciones de artesanos que convierten su oficio en una cultura. Hay, entre otros, Vidrieros, Herreros, Pastores y Tejedores. Bobbin, el protagonista del juego, es un joven Tejedor huérfano que está a punto de vivir una aventura que lo alejará de su reclusivo Gremio y cambiará para siempre el mundo que conoce.

Esa voz casi mística que susurró la historia al oído del autor no sólo le dijo qué historia contar, sino cómo contarla. Moriarty sabía cómo Loom tenía que verse, escucharse y jugarse.

La estética del juego está inspirada directamente en La Bella Durmiente de Disney, la más expresionista y oscura de las películas animadas clásicas del estudio. El artista Mark Ferrari, se obsesionó con lo imposible: replicar la belleza de esta película con una paleta de magros 16 colores. Lo máximo que ofrecía una PC de la época.

Si mirás bien en la foto, vas a poder ver todos los trucos de suavizado que usaba Ferrari.

La solución de Ferrari estaba inspirada en los artistas de juegos japoneses. Pintando los píxeles uno a uno lograba el “dithering” o “suavizado”, similar a las tramas que los mangaka usan para simular profundidad y escala de grises en páginas que se imprimen en puro blanco y negro.

Y como pasaba con La Bella Durmiente, Moriarty decidió usar los clásicos ballets de Tchaikovsky como banda sonora. Una decisión que puede parecer pretenciosa en el momento, pero que a la hora de jugar se funde en la historia gracias a un magistral trabajo de adaptación.

Pero la verdadera innovación estaba en las mecánicas de juego. Loom era un juego de fantasía en el que la magia estaba en el centro de la historia. Moriarty quería ir un paso más allá de lo que se había logrado antes. No quería que el personaje haga magia cuando el jugador se lo dijera, sino que el jugador y el personaje hagan lo mismo, al mismo tiempo.

Al principio Moriarty imaginó un sistema de dibujos que el jugador haría con el mouse sobre la pantalla, pero en 1990 Windows todavía no dominaba el mercado y eran pocos los gamers de PC que usaban mouse. La música, una vez más, marcó el camino.

El cayado que el Gremio de los Tejedores usa para caminar, en realidad resulta ser un instrumento musical, capaz de hacer magia combinando cuatro notas.

El sistema de hechizos era ingenioso y flexible.

Todas las interacciones del juego serían distintos hechizos, que el jugador aprendería a lo largo de la historia. Con sólo apretar distintas teclas, el teclado se volvería una especie de piano. A la cuarta nota, el hechizo entraría en juego.

Todas las piezas estaban en su lugar pero Moriarty sabía que Loom no iba a ser un juego fácil de vender. Como aquellas películas de Disney, tenía que equilibrar toda esa belleza y grandes ideas con una historia humana y personajes de los que el jugador se enamore. No podía ser un cuento de hadas etéreo y delicado. Necesitaba algo de oscuridad.

Y ahí entró Steve Purcell.

Si el mundo era estilo cuento de hadas, los diseños de Steve Purcell eran bien cómic.

LA CONDENA: El Puzzle de la Dificultad

Steve Purcell fue uno de los primeros empleados de Lucasfilm, y en su tiempo libre había creado a Sam & Max, alegres psicópatas del cómic que años después tendrían su propia aventura gráfica, y que compartían con el autor una personalidad caótica e impredecible.

Si Moriarty era el poeta, Purcell era el bufón. Y estaba listo para darle a Loom ese sentido del humor que brillaba desde Maniac Mansion.

Una de las escenas claves del juego es la muerte del Obispo Mandible, uno de los antagonistas principales de la historia. En el guión, es la primera víctima del verdadero villano, Caos, y su muerte enseña al jugador el hechizo “Deshacer”.

Cuando Purcell preguntó cómo moría exactamente Mandible, Moriarty dijo “como quieras.”

Días después, Moriarty preguntó si estaba lista la animación. Nadie en el estudio quería responderle. El diseñador no entendía por qué ese silencio sepulcral entre sus colaboradores. Se acercó a la PC de Purcell y cargó los gráficos de animación de la escena en acción.

Todavía es impactante esta muerte veloz.

Después de ese momento, Moriarty respiró aliviado.

Loom, como La Bella Durmiente, tenía corazón, tenía humor, y tenía sangre en las venas.

Ahora sólo quedaba resolver el dilema de la dificultad.

Infocom, el estudio en el que Moriarty trabajó antes que en Lucasfilm, era famoso por sus juegos narrativos de profundidad casi novelística, de dificultad casi demencial.

La lógica de los ‘80 era la misma que la de hoy. Si el jugador gastaba una buena cantidad de dinero en comprar un juego, quería que le dure la mayor cantidad posible de horas.

El problema, claro, es que la mayoría de los compradores no terminaban los juegos. Y desde el minuto uno, Moriarty se puso como objetivo que el jugador que compre Loom pueda ver su final.

La ruela es un homenaje directo a “La Bella Durmiente”, gran inspiración del juego.

Moriarty implementó tres modos de dificultad distintos. Borró puzzles que no funcionaban bien, y hasta cortó un laberinto completo, luego de que los jugadores de Zak McKracken (la aventura anterior del estudio) se quejaron de ese tipo de extensiones artificiales de la duración.

Pero lo más importante era profundizar en las ideas de Maniac Mansion: el protagonista no podía morir, y el jugador no podía quedarse trabado por olvidarse algo en una región anterior del juego.

Todos estos recortes y ajustes tuvieron un daño colateral. Loom no sólo resultó ser un juego más fácil que cualquiera de las aventuras gráficas del momento, sino también más corto.

Mucho, mucho más corto.

Para Moriarty, esto no era un problema... ¿pero qué pensarían los gamers de 1990?

La caja de Loom venía con un libro para anotar los hechizos y un audiodrama de 30 minutos que servía de prólogo. En cassette, claro.

EL FRACASO: ¿Dónde están esos “otros gamers”?

En marzo de 1990 Loom salió a la venta. En simultáneo, la prensa de videojuegos publicó sus primeras críticas y por suerte resultaron positivas, de forma casi unánime.

El primer mandato de Lucasfilm se había cumplido. George Lucas no había sido avergonzado. Y aún así, Moriarty estaba preocupado.

Todas las críticas coincidían en que Loom era bueno, pero también en que era un juego ideal para niños y para principiantes. Algo que fuera de contexto parecía positivo, pero que Moriarty sabía que para el público gamer de esas revistas decir *“el juego puede terminarse en una sola tarde”* era como decir *“Loom no es para ustedes.”*

En 1990 no había Internet, no había tiendas digitales, y no se hablaba de gaming fuera de las publicaciones especializadas. Brian Moriarty había hecho un juego para todo el mundo, pero el mundo no tenía cómo enterarse de que Loom había salido.

Edición japonesa de la banda sonora de Loom, con, parece, todos los colores que el juego no tiene.

Las ventas, entonces, no fueron espectaculares, pero el juego fue encontrando su público de a poco. El gran acierto de Lucasfilm fue traducir Loom de inmediato a distintos idiomas y editarlo en todo el mundo. En Alemania, como todos los juegos de la compañía, fue un fenómeno. En España fue portada de todas las revistas del ramo. En Japón fue la estrella de la revolucionara computadora hogareña de Fujitsu FM Towns y el éxito fue tal que hasta tuvo su propio CD de banda sonora, algo sin precedentes en la industria.

Loom no fue un éxito, pero tampoco perdió plata. El segundo mandamiento de George se había cumplido.

Quizás con el tiempo las ventas hubiesen sido aún mayores. Quizás hubiesen llegado las prometidas secuelas. Pero en octubre de 1990, sólo siete meses después del lanzamiento de Loom, pasó algo que nadie esperaba.

The Secret of Monkey Island se convirtió en un fenómeno desde el momento de su lanzamiento. Un éxito de crítica en Estados Unidos, pero que arrasó en Europa, dando inicio a una verdadera revolución de la aventura gráfica que continúa aún hoy en estudios como Daedalic y King Art Games.

The Secret of Monkey Island escondía una publicidad muy poco encubierta de Loom en sus primeros minutos.

El querido “Monkey” incorporaba todas las innovaciones visuales y sonoras de Moriarty, y a la vez seguía muchas de las reglas de diseño de Loom. Era imposible morir. Imposible quedarse trabado. Cada puzzle

tenía pistas que resolver y la historia estaba dividida en episodios que hacían más fácil la progresión. Hasta las clásicas batallas de insultos tienen mucho del sistema de hechizos musicales.

Pero nadie podía decir que Monkey Island fuera un juego fácil. Definitivamente no era un juego corto, al menos en comparación a otros de la época. La fantasía de piratas y zombis era mucho más fácil de vender para un público principalmente masculino y adulto.

Y aunque las ventas finales no fueron muy distintas, Monkey Island se convirtió en el emblema de la rebautizada LucasArts. Y Loom pasó lentamente al olvido.

Loom deja la puerta abierta a secuelas que nunca salieron.

EL RESCATE: La Aventura de Culto

Meses después de la conferencia en la GDC por los 25 años de Loom, Brian Moriarty viajó a la Argentina para dar una versión de la misma charla en la exposición anual de videojuegos EVA.

El maestro de ceremonias de esta ocasión fue Agustín Cordés, autor de los aclamados juegos de terror Scratches y Asylum. Pero sobre ese escenario no estaba el diseñador de aventuras gráficas más importante de nuestro país, sino un adolescente de los '90 presentando a uno de sus ídolos.

“En esa época todos jugábamos aventuras gráficas, pero Loom era diferente”, dice Cordés en su introducción, “Loom representó un cambio en la forma en la que vemos los videojuegos y lo que son capaces de hacer. Era una obra de arte, literaria, y cuando lo terminé tenía una mezcla de emoción, felicidad, y un poco de amargura. Sabía que nunca iba a jugar un juego como ese. Y más de 20 años después siento que todavía no jugué algo como Loom.”

Moriarty se retiró de la industria antes de ver este impacto. Pocos años después del lanzamiento de Loom, el diseñador decidió pasar a la vida académica y convertirse en uno de los más respetados profesores de Game Studies de los Estados Unidos.

La magia de Monkey Island tampoco fue suficiente para sostener el sueño de LucasArts. Poco tiempo después la empresa se iba a convertir en factoría de mediocres juegos de Star Wars, y meses después de que George Lucas vendiera su sueño a Disney, cerró sus puertas sin pena ni gloria.

Sin embargo, la influencia de Loom en el gaming es enorme. El placer de tocar un instrumento dentro de un juego sería replicado en los juegos rítmicos que dominaron durante años los rankings de ventas. El estilo literario y poético de su historia sería una influencia directa en las aventuras europeas de la década siguiente como *The Longest Journey* o *Beneath a Steel Sky*. Y aunque los juegos no se volvieron necesariamente más fáciles, se volvieron más justos.

Ocho años después del lanzamiento de Loom, saldría lo que para muchos es el juego más importante de la década, *The Legend of Zelda: The Ocarina of Time*. No es tanta la gente que jugó Loom, pero es la gente correcta.

Es imposible ver las secuencias en las que Link aprende a hacer magia soplando en un instrumento musical sin pensar en el cayado de *Bobbin Threadbare*.

Pero la verdadera influencia de Loom no está en juegos individuales, sino en la filosofía de Brian Moriarty que hoy, como se demostró en las charlas de la EVA y la GDC, está más viva que nunca.

La explosión del indie durante la última década demuestra que es posible hacer juegos imaginativos, literarios y que se alejen de los mandamientos de la industria.

Hay un público que quiere jugar otra cosa.

Y tarde o temprano, ese público va a descubrir que su nuevo juego favorito puede ser un viejo juego condenado.

1666: Amsterdam JUEGO

1984 PELÍCULA

2001: Odisea del espacio PELÍCULA

8½ PELÍCULA

A Clockwork Orange (1971)

PELÍCULA

A Night to Remember (1958)

PELÍCULA

A Quemarropa (1967) PELÍCULA

Afrika JUEGO

Age of Empires SAGA

Age of Empires IV JUEGO

Aladdin JUEGO

Alan Wake JUEGO

Alien PELÍCULA

Alien 3 PELÍCULA

Aliens PELÍCULA

Alphadia SAGA

Ancestors: The Humankind

Odyssey JUEGO

Anders, Allison PERSONA

Anderson, Paul Thomas PERSONA

Anthem JUEGO

Antonioni, Michelangelo PERSONA

Arneson, Dave PERSONA

Arnold, Steve PERSONA

Aronofsky, Darren PERSONA

As Tears Go By PELÍCULA

Asesino Virtual PELÍCULA

Ashdown, Richard PERSONA

Assassin's Creed SAGA

Assassin's Creed JUEGO

Assassin's Creed II JUEGO

Assassin's Creed III JUEGO

Assassin's Creed: Brotherhood

JUEGO

Assassin's Creed: Valhalla JUEGO

Asylum JUEGO

Atlantic City PELÍCULA

Atanasio, Paul PERSONA

Avengers SAGA

Back to the Future PELÍCULA

Baird, Stuart PERSONA

Baker, Rick PERSONA

Baker, Roy Ward PERSONA

Baldur's Gate JUEGO

Baldur's Gate SAGA

Banjo-Kazooie JUEGO

Barbeau, Adrienne PERSONA

Bassett, Angela PERSONA

Báthory, Elizabeth PERSONA

Batman SAGA

Batman JUEGO

Batman & Robin PELÍCULA

Batman Begins PELÍCULA

Batman Forever (1995) PELÍCULA

Batman: Arkham Asylum JUEGO

Batman: Arkham City JUEGO

Batman: Dark Tomorrow JUEGO

Batman: Gotham City Racer JUEGO

Batman: Rise of Sin Tzu JUEGO

Batman: Vengeance JUEGO

Battlefront SAGA

BattleTech SAGA

Belushi, Jim PERSONA

Beneath a Steel Sky JUEGO

Benson, Sheila PERSONA

Bertolucci, Bernardo PERSONA

Better Call Saul SERIE

Beyond Good and Evil JUEGO

Bigelow, Kathryn PERSONA

Blade Runner PELÍCULA

Blade Runner (1983) PELÍCULA

Blake's 7 SERIE

Bloodborne JUEGO

Bloom, Philippa PERSONA

Bocca, Julio PERSONA

Boivin, Jean-François PERSONA

Bonnie & Clyde PELÍCULA

Boon, Ed PERSONA

Boorman, John PERSONA

Bortnik, Aida PERSONA

Bowie, David PERSONA

Bowie, Les PERSONA

Boyes, Adam PERSONA

Bram Stoker's Dracula (1993)
PELÍCULA

Brambilla, Marco PERSONA

Brando, Marlon PERSONA

Brazil PELÍCULA

Breaking Bad SERIE

Breivik, David PERSONA

Brel, Jacques PERSONA

Broderick, Matthew PERSONA

**Broken Sword: The Serpent's
Curse** JUEGO

Brooks, Mel PERSONA

Brown), Ladyhawke (Phillipa
PERSONA

Brown, Clancy PERSONA

Brown, Nicole PERSONA

Bulletstorm JUEGO

Bullock, Sandra PERSONA

Buñuel, Luis PERSONA

Caballos Salvajes PELÍCULA

Call of Duty SAGA

Call of Duty 3 JUEGO

Call of Duty: Black Ops II JUEGO

Call of Duty: Ghosts JUEGO

Cameron, James PERSONA

Canby, Vincent PERSONA

Capcom vs. SNK JUEGO

Caracortada (1983) PELÍCULA

Carey, Mike PERSONA

Carpenter, John PERSONA

Carrie (1976) PELÍCULA

Cassavetes, John PERSONA

Cecchi, Nanà PERSONA

Celeste JUEGO

200

Cenizas del Tiempo (1994)

PELÍCULA

Cenizas del Tiempo Redux (2008)

PELÍCULA

Cerny, Mark PERSONA

Cha, Louis PERSONA

Chandler, Raymond PERSONA

Cheung, Leslie PERSONA

Chiu-Wai, Tony Leung PERSONA

Chmielarz, Adrian PERSONA

Chuck Rock JUEGO

Chungking Express PELÍCULA

Cisne negro (2010) PELÍCULA

Cobain, Kurt PERSONA

Cocteau, Jean PERSONA

Columbus, Chris PERSONA

Command & Conquer SAGA

Conan the Barbarian (1982)

PELÍCULA

Connery, Sean PERSONA

Coolio PERSONA

Cooper, Jonathan PERSONA

Cordés, Agustín PERSONA

Cornet, Cécile PERSONA

Cortázar, Julio PERSONA

Courbet, Gustave PERSONA

Cox, Alan PERSONA

Cox, Alex PERSONA

Crash Bandicoot SAGA

Crazy Taxi JUEGO

Crichton, Michael PERSONA

Croft, Lara PERSONA

Cronenberg, David PERSONA

Cross, Katherine PERSONA

Crumb, R. PERSONA

Cullen, Peter PERSONA

Curse of Enchantia JUEGO

Cushing, Peter PERSONA

D'Onofrio, Vincent PERSONA

Dafoe, Willem PERSONA

Damme, Jean-Claude Van

PERSONA

Dark Souls SAGA

Darksiders JUEGO

Darrow, Paul PERSONA

Day of the Tentacle JUEGO

Dead or Alive SAGA

Dead Rising SAGA

Dead Rising 3 JUEGO

Dead Space JUEGO

Deadhaus Sonata JUEGO

Deadpool JUEGO

Dekker, Fred PERSONA

Demolition Man (1993) PELÍCULA

Demon's Souls JUEGO

Deneuve, Catherine PERSONA

Désilets, Patrice PERSONA

Destiny SAGA

Diablo JUEGO

Diablo SAGA

Días Extraños (1995) PELÍCULA

Días Salvajes PELÍCULA

Dini, Paul PERSONA

290

Disney Infinity JUEGO

DmC: Devil May Cry JUEGO

Doctor Who SERIE

Donald, James PERSONA

Donner, Lauren Shuler PERSONA

Donner, Richard PERSONA

Doom JUEGO

Douglas, Kirk PERSONA

Doyle, Arthur Conan PERSONA

Doyle, Christopher PERSONA

Dragon Age SAGA

Dragon Age 2 JUEGO

Dragon Age II JUEGO

Dragon Age: Exodus JUEGO

Dragon Age: Inquisition JUEGO

Dragon Age: Origins JUEGO

Druckmann, Neil PERSONA

DuckTales JUEGO

DuckTales: Remastered JUEGO

Duelist PELÍCULA

Duke Nukem SAGA

Dune SAGA

Dune 2 JUEGO

Dungeons & Dragons SAGA

Durning, Charles PERSONA

Dyack, Denis PERSONA

Dylan, Bob PERSONA

E.T. el extraterrestre PELÍCULA

EarthBound JUEGO

Ebert, Roger PERSONA

Ecstatica JUEGO

EDGE JUEGO

Egg Mania JUEGO

Eight Days JUEGO

El Cine Prohibido (1995) PELÍCULA

El Enigma de Otro Mundo PELÍCULA

El fantasma de la ópera PELÍCULA

El graduado PELÍCULA

El Hombre Demolido PELÍCULA

El Jorobado de Notre Dame
PELÍCULA

El Juez PELÍCULA

El Laberinto SAGA

El Padrino Parte II PELÍCULA

El planeta de los simios (1968)
PELÍCULA

El regreso del Jedi PELÍCULA

El rey león PELÍCULA

El Sabueso de los Baskerville
(1939) PELÍCULA

El Secreto de la Pirámide (1985)
PELÍCULA

El Señor de los Anillos SAGA

El tigre y el dragón PELÍCULA

Elley, Derek PERSONA

Elton, Ben PERSONA

En el polvo de las estrellas
PELÍCULA

Enter the Void (2009) PELÍCULA

Escobar, Pablo PERSONA

Estevez, Emilio PERSONA

Eternal Darkness: Sanity's
Requiem JUEGO

Eternals PELÍCULA

Euphoria SERIE

Excalibur PELÍCULA

Excitebike JUEGO

Eye of Judgment JUEGO

Fable SAGA

Fable: The Journey JUEGO

Fahrenheit 451 PELÍCULA

Fallout SAGA

Fallout: New Vegas JUEGO

Fama (1980) PELÍCULA

FarmVille JUEGO

Farr, David PERSONA

Farris, John PERSONA

Fast & Furious Crossroads JUEGO

Ferrari, Mark PERSONA

Fiennes, Ralph PERSONA

FIFA SAGA

FIFA 13 JUEGO

Final Fantasy SAGA

Final Fantasy Crystal Chronicles
JUEGO

Final Fantasy VII JUEGO

Fincher, David PERSONA

Fire Emblem SAGA

Firestarter (1984) PELÍCULA

Floris (1969) SERIE

Floyd, Pink PERSONA

Forrest Gump PELÍCULA

Fortnite JUEGO

Forza Horizon 3 JUEGO

Forza Motorsport 5 JUEGO

Franz, Dennis PERSONA

Friends SERIE

Full Throttle JUEGO

Fuller, Bryan PERSONA

Gabriel, Peter PERSONA

Gadget JUEGO

Gaider, David PERSONA

Galaga JUEGO

Game of Thrones SERIE

Garcia, Andy PERSONA

Gard, Toby PERSONA

Gates, Bill PERSONA

Gears of War SAGA

Gears of War JUEGO

Gears of War 4 JUEGO

Gears of War: Judgment JUEGO

Genji: Dawn of the Samurai JUEGO

Ghostbusters (1984) PELÍCULA

Gilliam, Terry PERSONA

Gilligan, Vince PERSONA

Glover, Julian PERSONA

God of War SAGA

Goldblatt, Stephen PERSONA

Golden, Christie PERSONA

GoldenEye 007 JUEGO

Goldman, Ronald PERSONA

Gorbachov, Mijail PERSONA

Gorky 17 JUEGO

Gotham Knights JUEGO

200

Gran Turismo SAGA

Grand Theft Auto III JUEGO

Grease PELÍCULA

Gremlins PELÍCULA

Guerra, Maximiliano PERSONA

Guevara, Ernesto "Che" PERSONA

Guillemot, Yves PERSONA

Gygax, Gary PERSONA

Halloween PELÍCULA

Halo SAGA

Halo SERIE

Halo 3 JUEGO

Halo 4 JUEGO

Halo 5: Guardians JUEGO

Halo: Combat Evolved JUEGO

Halo: Reach JUEGO

Hang-On JUEGO

Hannah, Daryl PERSONA

Hannibal SERIE

Happy Death Day PELÍCULA

Hardcore Henry (2015) PELÍCULA

Harmon, Dan PERSONA

Harris, Fox PERSONA

Harry Potter SAGA

Harvey, PJ PERSONA

Hascoet, Serge PERSONA

Hatts, Clifford PERSONA

Hauer, Rutger PERSONA

Hawthorne, Nigel PERSONA

Heath-Smith, Jeremy PERSONA

Hellblade: Senua's Sacrifice JUEGO

Hellman, Monte PERSONA

Hennig, Amy PERSONA

Hero PELÍCULA

Heston, Charlton PERSONA

Highway 61 Interactive JUEGO

Hill, George Roy PERSONA

Hirai, Kaz PERSONA

Hitchcock, Alfred PERSONA

Hollow Knight JUEGO

Homefront JUEGO

Homefront: The Revolution JUEGO

Hooper, Tobe PERSONA

Hopper, Dennis PERSONA

Hosoda, Mamoru PERSONA

Hudson, Rock PERSONA

Hung, Sammo PERSONA

Huxley, Aldous PERSONA

I Want It All JUEGO

Indiana Jones SAGA

Indiana Jones y la última cruzada
PELÍCULA

Inherent Vice (2015) PELÍCULA

Innuendo JUEGO

Irving, Amy PERSONA

Ismail, Ashraf PERSONA

Iwata, Satoru PERSONA

Jackson, Michael PERSONA

Jade Empire JUEGO

Jay, Tony PERSONA

Jet Grind Radio JUEGO

Jones, Grace PERSONA

200

3, 3

,

Journey JUEGO

Ka-fai, Tony Leung PERSONA

Kael, Pauline PERSONA

Kar-wai, Wong PERSONA

Katharsis JUEGO

Kehr, Dave PERSONA

Khmara, Edward PERSONA

Kier, Andrew PERSONA

Killer Instinct JUEGO

Killer Instinct SAGA

Killzone 2 JUEGO

Kinect Star Wars JUEGO

King's Quest SAGA

King, Rodney PERSONA

King, Stephen PERSONA

Kirby SAGA

Kirby, Jack PERSONA

Kiss Me Deadly (1955) PELÍCULA

Kneale, Nigel PERSONA

Knights of the Old Republic JUEGO

Kojima, Hideo PERSONA

Kon, Satoshi PERSONA

Koresh, David PERSONA

Kubrick, Stanley PERSONA

Kurosawa, Akira PERSONA

Kutaragi, Ken PERSONA

La bella durmiente PELÍCULA

La Belle et la Bête (1946) PELÍCULA

La dama del lago (1947) PELÍCULA

La Furia (1978) PELÍCULA

La Historia Oficial (1985) PELÍCULA

La leyenda de los héroes cóndor
SAGA

La lista de Schindler (1993)

PELÍCULA

La Violencia Está En Nosotros
(1972) PELÍCULA

Ladyhawke PELÍCULA

Laidlaw, Mike PERSONA

Lalo, Édouard PERSONA

Lancelot, el Primer Caballero (First Knight, 1995) PELÍCULA

Lara Croft: La Cuna de la Vida
PELÍCULA

Lasseter, John PERSONA

Law, Stuart PERSONA

Lee, Ang PERSONA

Lee, Cameron PERSONA

Legacy of Kain SAGA

Legacy of Kain: Blood Omen
JUEGO

LEGO SAGA

Leisure Suit Larry SAGA

Lenkov, Peter PERSONA

Leonard, Brett PERSONA

Levinson, Barry PERSONA

Levinson, Sam PERSONA

Lewis, Juliette PERSONA

Lewis, Mark PERSONA

Lifeforce (1985) PELÍCULA

Lin, Brigitte PERSONA

Little Big Adventure JUEGO

Loca evasión PELÍCULA

Locuras en el Oeste PELÍCULA

Loom JUEGO

Los Goonies PELÍCULA

Los siete samuráis PELÍCULA

Lovecraft, H. P. PERSONA

Lucas, George PERSONA

M*A*S*H SERIE

Ma, Yo-Yo PERSONA

Madden NFL SAGA

Madonna PERSONA

Mallat, Yannis PERSONA

Mamais, John PERSONA

Mamma Mia! PELÍCULA

Maniac Mansion JUEGO

Mankiewicz, Tom PERSONA

Mapplethorpe, Richard PERSONA

Maradona, Diego PERSONA

Marathon JUEGO

Mario SAGA

Mario Kart 8 JUEGO

Márquez, Gabriel García PERSONA

Marvel's Avengers JUEGO

Marvel: Ultimate Alliance SAGA

Mass Effect SAGA

Mass Effect 2 JUEGO

Mass Effect 3 JUEGO

Mass Effect: Andromeda JUEGO

Massera, Emilio PERSONA

Massey, Tim PERSONA

Mattrick, Don PERSONA

Max Payne SAGA

May, Brian PERSONA

McCandless, David PERSONA

McCulloch, Kenneth PERSONA

McKellen, Ian PERSONA

McKern, Leo PERSONA

McMillen, Andrew PERSONA

Mechner, Jordan PERSONA

Mercury, Freddie PERSONA

Meretzky, Steve PERSONA

Metal Gear SAGA

Metal Gear Solid JUEGO

Metal Gear Solid SAGA

Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots JUEGO

Metal Gear Solid V JUEGO

Metal Gear Solid: The Twin Snakes JUEGO

Metroid SAGA

Metzen, Chris PERSONA

Mi pobre angelito PELÍCULA

Middle-earth: Shadow of Mordor JUEGO

Mikami, Shinji PERSONA

Miura, Kentaro PERSONA

Miyamoto, Shigeru PERSONA

Miyazaki, Hayao PERSONA

Moeller, Christopher PERSONA

Molina, Alfred PERSONA

Molyneux, Peter PERSONA

Monkey Island SAGA

Moon Patrol JUEGO

250

Moonwalker JUEGO

Morell, André PERSONA

Morhaime, Mike PERSONA

Moriarty, Brian PERSONA

Mortal Kombat SAGA

Mortal Kombat (1992) JUEGO

Mortal Kombat (1995) PELÍCULA

Mortal Kombat 11 JUEGO

Mortal Kombat 3 JUEGO

Mortal Kombat 4 JUEGO

Mortal Kombat Mythologies: Sub-Zero JUEGO

Mortal Kombat vs. DC Universe JUEGO

Mortal Kombat: Annihilation PELÍCULA

Mortal Kombat: Armageddon JUEGO

Mortal Kombat: Deadly Alliance JUEGO

Mortal Kombat: Special Forces JUEGO

Morton, Richard PERSONA

MotorStorm JUEGO

Mr. Holmes (2015) PELÍCULA

Müller, Robby PERSONA

Murai, Sadayuki PERSONA

Muro, James T. PERSONA

Murong PERSONA

Murphy, Peter PERSONA

Muzyka, Ray PERSONA

Myst JUEGO

Myth: The Fallen Lords JUEGO

Nava, Gregory PERSONA

NBA 2K7 JUEGO

Need for Speed SAGA

Nesmith, Mike PERSONA

Neverwinter Nights JUEGO

New Super Mario Bros. U JUEGO

Newman, Kim PERSONA

Newton, Helmut PERSONA

NFL 2K SAGA

NHL SAGA

Night Trap JUEGO

Nintendo Land JUEGO

Nixon, Richard PERSONA

Noé, Gaspar PERSONA

Ochiai, Eri PERSONA

Okawa, Isao PERSONA

Olivier, Laurence PERSONA

Orwell, George PERSONA

Oshii, Mamoru PERSONA

Otomo, Katsuhiro PERSONA

Out Run JUEGO

Oz, Un Mundo Fantástico (1985) PELÍCULA

Pac-Man JUEGO

Palma, Brian De PERSONA

Parker, Alan PERSONA

Parque Jurásico PELÍCULA

Patrick, Robert PERSONA

Peeping Tom PELÍCULA

Penn, Sean PERSONA

200

Perfect Dark JUEGO

Perfect Dark Zero JUEGO

Performance PELÍCULA

Periscope JUEGO

Perón, Juan Domingo PERSONA

Peterson, Scott PERSONA

Petty, Lori PERSONA

Pfeiffer, Michelle PERSONA

Pikmin 3 JUEGO

Piñeyro, Marcelo PERSONA

Pitt, Brad PERSONA

Point Break PELÍCULA

Polanski, Roman PERSONA

Policia de Nueva York (1993-2005) SERIE

Pong JUEGO

Pop, Iggy PERSONA

Powell, Andrew PERSONA

Powell, Michael PERSONA

Power, Pamela PERSONA

Pretty in Pink (1986) PELÍCULA

Priebke, Erich PERSONA

Prince PERSONA

Prince of Darkness (1987) PELÍCULA

Prince of Persia SAGA ,

Prince of Persia JUEGO

Prince of Persia: Assassins JUEGO

Prince of Persia: The Sands of Time JUEGO ,

Project Gotham Racing 3 JUEGO

Prometheus PELÍCULA

Proyecto Brainstorm PELÍCULA ,

Psycho (1960) PELÍCULA

Puenzo, Luis PERSONA ,

Purcell, Steve PERSONA

Quake III: Arena JUEGO

Quantum Break JUEGO

Quatermass SAGA

Quatermass and the Pit PELÍCULA

Quatermass and the Pit SERIE

Que no se entere mamá (1987) PELÍCULA

Queen: The Eye JUEGO

Rabbids SAGA

Rabin, Isaac PERSONA

Rabin, Nathan PERSONA

Rain Man (1988) PELÍCULA

Ramplng, Charlotte PERSONA

Rápido y Furioso SAGA

Rapsodia Bohemia PELÍCULA

Rathbone, Basil PERSONA

Reagan, Ronald PERSONA

Red Dead Redemption 2 JUEGO

Reeves, Keanu PERSONA

Rembrandt PERSONA

Repo Man PELÍCULA

Repulsion (1965) PELÍCULA

Requiem for a Dream (2000) PELÍCULA

Resident Evil JUEGO ,

Resident Evil SAGA , ,

Resident Evil (1996) JUEGO ,
Resistance: Fall of Man JUEGO
Reutt, Kacper PERSONA
Revolution X JUEGO
Reynolds, Burt PERSONA
Rhodes, Matt PERSONA
Rick and Morty SERIE
Rick Dangerous JUEGO
Ridge Racer JUEGO
Ringwood, Bob PERSONA
Robilliard, Dominic PERSONA
Robinson, Bernard PERSONA
RoboCop PELÍCULA
Rodman, Dennis PERSONA
Roeg, Nicolas PERSONA
Romney, Jonathan PERSONA
Roper, Bill PERSONA
Rosenbaum, Jonathan PERSONA
Rourke, Mickey PERSONA
Rowe, Nicholas PERSONA
Rowling, J. K. PERSONA
Russell, Kurt PERSONA
Ryse: Son of Rome JUEGO
Saga Harry Potter SAGA
Saints Row SAGA
Sakaguchi, Hironobu PERSONA
Samba de Amigo JUEGO
Sapkowski, Andrzej PERSONA
Sarandon, Susan PERSONA
Saturday Night Fever PELÍCULA

Scalebound JUEGO **200**
Scanners (1981) PELÍCULA
Scarface PELÍCULA
Schreier, Jason PERSONA
Schumacher, Joel PERSONA
Scooby-Doo SAGA
Scorsese, Martin PERSONA ,
Scott, Ridley PERSONA ,
Scott, Tony PERSONA
Scratches JUEGO
Seaman JUEGO
Seles, Monica PERSONA
Shadow of the Tomb Raider JUEGO
Shadow Realms JUEGO
Shattered Steel JUEGO
Sheffer, Craig PERSONA
Shelley, Barbara PERSONA
Shelton, Gilbert PERSONA
Shenmue JUEGO
Shepherd, Richard PERSONA
Sherlock Holmes SAGA
Sherlock Holmes (1964) SERIE
Shou, Robin PERSONA
Siglain, Mike PERSONA
Silent Hills JUEGO
Silver, Joel PERSONA
Simón Dice PELÍCULA
Simpson, O. J. PERSONA
SingStar: Queen JUEGO
Skies of Arcadia JUEGO

Slaughterhouse-Five (1972)

PELÍCULA

Sleeper PELÍCULA

Smets, Angie PERSONA

Smith, Dick PERSONA

Smyla, Pawel PERSONA

Snipes, Wesley PERSONA

Snyder, David PERSONA

Sobierski, Jarek PERSONA

Sol Negro (1987) JUEGO

Sonic Adventure JUEGO

Sonic the Hedgehog JUEGO

Sonic the Hedgehog PELÍCULA

Soulcalibur JUEGO

Space Harrier JUEGO

Space Invaders JUEGO

Spencer, Phil PERSONA

Spheeris, Penelope PERSONA

Spider-Man JUEGO

Spielberg, Steven PERSONA , ,

Spinetta, Luis Alberto PERSONA ,

Splatoon 2 JUEGO

Splinter Cell SAGA ,

Stallone, Sylvester PERSONA

Stanton, Harry Dean PERSONA

Star Fox SAGA

Star Wars SAGA , , ,

Star Wars PELÍCULA

Star Wars 1313 JUEGO ,

Star Wars Battlefront JUEGO

Star Wars Jedi: Fallen Order JUEGO

Star Wars: Battlefront II JUEGO 299

Star Wars: Dark Forces JUEGO

Star Wars: Dark Forces II: Jedi Knight JUEGO

Star Wars: Episodio I - La Amenaza Fantasma PELÍCULA

Star Wars: Knights of the Old Republic JUEGO ,

Star Wars: Ragtag JUEGO

Star Wars: Squadrons JUEGO

Star Wars: The Force Unleashed JUEGO

Star Wars: The Force Unleashed II JUEGO

Star Wars: The Old Republic JUEGO

Star Wars: Underworld SERIE

StarCraft JUEGO

Stardew Valley JUEGO

Stevens, Andrew PERSONA

Sting PERSONA

Stock, Nigel PERSONA

Stolar, Bernard PERSONA

Storaro, Vittorio PERSONA

Streep, Meryl PERSONA

Street Fighter II JUEGO

Sueño en el pabellón rojo PELÍCULA

Suicide Squad: Kill the Justice League JUEGO

Super Bombad Racing JUEGO

Super Mario 3D World JUEGO

Super Mario Bros. JUEGO ,

Super Mario Galaxy JUEGO

Superman PELÍCULA		The Hunger (1983) PELÍCULA	200
Superman SAGA	,	The Journeyman Project JUEGO	
Superman II (1980) PELÍCULA		The Last Express JUEGO	
Superman: The Man of Steel JUEGO		The Last of Us JUEGO	
Suzuki, Toshio PERSONA	,	The Last of Us SAGA	
Tajemnica Statuetki JUEGO		The Last of Us SERIE	
Takahata, Isao PERSONA	,	The Legend of Zelda SAGA	, ,
Tango Feroz PELÍCULA		The Legend of Zelda: Breath of the Wild JUEGO	
Tarantino, Quentin PERSONA		The Legend of Zelda: Ocarina of Time JUEGO	
Taylor, Roger PERSONA		The Longest Journey JUEGO	
Taylor, Tot PERSONA		The Mandalorian SERIE	
Tchaikovsky, Pyotr Ilyich PERSONA		The Matrix PELÍCULA	, , ,
Teenage Mutant Ninja Turtles: Mutants in Manhattan JUEGO		The Night Manager SERIE	
Teenagent JUEGO		The Omen (1976) PELÍCULA	
Tekken SAGA	,	The Prince and the Coward JUEGO	
Terada, Kenji PERSONA		The Secret of Monkey Island JUEGO	,
Terminator SAGA		The Terminator PELÍCULA	
Terminator 2: El juicio final (1991) PELÍCULA		The Thing SAGA	
Testigo Fatal (1990) PELÍCULA		The Vanishing of Ethan Carter JUEGO	
Thatcher, Margaret PERSONA	,	The Witcher SAGA	, ,
The 7th Guest JUEGO		The Witcher SERIE	
The Curse of Monkey Island JUEGO		The Witcher (1997) JUEGO	
The Eagle Shooting Heroes PELÍCULA		The Witcher (2007) JUEGO	
The French Connection PELÍCULA		The Witcher 3: Wild Hunt JUEGO	,
The Godfather PELÍCULA		The Wonderful 101 JUEGO	
The Graduate (1967) PELÍCULA		The X-Files SERIE	
The Hardy Boys SAGA		They Live (1988) PELÍCULA	
The Hexer PELÍCULA		Thompson, Anne PERSONA	
The Hexer SERIE			

Thomson, Alex PERSONA

Thor SAGA

TIE Fighter SAGA

Timms, William PERSONA

Titanfall JUEGO

Tobias, John PERSONA

Tolkien, J. R. R. PERSONA

Tomb Raider SAGA

Tomb Raider (1996) JUEGO

Tomb Raider (2013) JUEGO

Tomb Raider II JUEGO

Tomb Raider: Anniversary JUEGO

Tomb Raider: Chronicles JUEGO

Tomb Raider: Legend JUEGO

**Tomb Raider: The Angel of
Darkness** JUEGO

Tomb Raider: The Last Revelation
JUEGO

Tomb Raider: Underworld JUEGO

Tony Hawk's Project 8 JUEGO

Too Human JUEGO

Top Gear SAGA

Toro, Guillermo del PERSONA

Transformers SAGA

Travers, Peter PERSONA

Travolta, John PERSONA

Trent, Kurtis PERSONA

Tretton, Jack PERSONA

Tron PELÍCULA

Trueba, Fernando PERSONA

Truffaut, François PERSONA

Trumbull, Douglas PERSONA

200

Trump, Donald PERSONA

Two-Lane Blacktop (1971)
PELÍCULA

Tyranny JUEGO

Un mundo feliz PELÍCULA

Una Noche Por La Ciudad (1987)
PELÍCULA

Uncharted SAGA

Uncharted JUEGO

Undertale JUEGO

Verhoeven, Paul PERSONA

Vermeer PERSONA

Vértigo PELÍCULA

Videla, Jorge Rafael PERSONA

Villon, François PERSONA

Virtua Fighter SAGA

Virtua Tennis JUEGO

Vonnegut, Kurt PERSONA

Voodoo Lounge JUEGO

Wachowski, Lana PERSONA

Wachowski, Lilly PERSONA

War Gods JUEGO

Warcraft SAGA

Warcraft PELÍCULA

**Warcraft Adventures: Lord of the
Clans** JUEGO

Warcraft II: Tides of Darkness
JUEGO

Ward, Sophie PERSONA

Warhammer SAGA

Warhawk JUEGO

Waters, Daniel PERSONA

Watterson, Bill PERSONA

Wałęsa, Lech PERSONA

We Will Rock You PELÍCULA

Wells, H. G. PERSONA

Wenders, Wim PERSONA

Wii Sports JUEGO

Williams, John PERSONA

Winning Eleven SAGA

Witchfire JUEGO

Wojtyła, Karol PERSONA

Wood, John PERSONA

Wright, Edgar PERSONA

X-Men SAGA

X-Men Destiny JUEGO

X-Men Legends SAGA

X-Men vs. Street Fighter JUEGO

X-Men: Children of the Atom JUEGO

X-Men: First Class PELÍCULA

X-Men: Mutant Apocalypse JUEGO

X-Wing JUEGO

XPLORA1 JUEGO

Yakuza SAGA

Yamauchi, Hiroshi PERSONA

Yeung, Charlie PERSONA

Yimou, Zhang PERSONA

Yoshida, Shuhei PERSONA

**Young Sherlock Holmes: The
Legacy of Doyle** JUEGO

Zabriskie Point (1970) PELÍCULA

**Zak McKracken and the Alien
Mindbenders** JUEGO

Zardoz (1974) PELÍCULA

Żebrowski, Michał PERSONA

Zeppelin, Led PERSONA

Zeschuk, Greg PERSONA

Zucker, Jerry PERSONA

Zur, Inon PERSONA

¡Viven! (1993) PELÍCULA