[ARTLIST - *PlayPlayPlay*] **[*Wings*, el *travelling*] [Películas Hollywood clásico]** El siglo XX acababa de empezar, y el cine era un medio prometedor. Había un problema: muchas de las patentes pertenecían a Thomas Edison, así que para huir de sus demandas, los creadores huyeron de la costa este a la oeste, en California. El suelo era barato y había buena luz, así que Hollywood, hasta entonces un lugar tranquilo, pasó en 1910 a convertirse en la Meca del cine estadounidense. **[MCU, secuelas]** El tiempo ha cambiado las tornas, y hoy las franquicias se planifican cuidadosamente para mantener la fidelidad del público. Cada vez más, las grandes producciones están ligadas a alguna gran licencia. **[clip, *SW IX* “somehow Palpatine has returned”]** **[*FIFA 20*, *Battlefield V*]** Para cualquiera familiarizado con el videojuego, esto no es nada nuevo. Pero, en los años 80, había un sueño de que las cosas podrían ser distintas. **[Juegos ColecoVision, Channel F]** Las grandes empresas se habían fijado en el medio desde sus inicios, pero pocas lo habían comprendido. Hacía falta alguien que no sólo tuviera dinero, sino pasión, que quisiera empujar el videojuego más allá. Y sus sueños, igual que los de Hollywood, no tardarían en verse contaminados. **[Capítulo 9 – Administración y Dirección de Empresas]**

[Audio] **[*EA – “We see farther”* 01:46]** [Click] [*The Expedition*] **[AE, la imagen se congela]** Este es Trip Hawkins, y había dos cosas que él amaba: el fútbol americano… y los videojuegos. [empieza] **[Partidos clásicos de fútbol americano, comentarios de John Madden, un pequeño montaje] [Imágenes *fantasy football*, archivos del fútbol americano y europeo]** Existe esta cosa llamada el *fantasy football*. Básicamente haces tu equipo con tu alineación, y basas tus resultados en los partidos reales y el rendimiento de cada jugador. **[*HIMYM*, ‘Fantasy Guy’]** Si habéis visto *Cómo Conocí a Vuestra Madre*, eso es lo que estaba haciendo Marshall cuando decía aquello de… **[clip, “¡llevo un montón de pasta encima!”] [Archivos de fútbol americano]** La cuestión es que Trip Hawkins era fan y quería hacer el juego de fútbol americano definitivo. En 1970 había escrito un juego de mesa de fútbol americano, **[*Atari Football*]** y en 1974 programó una simulación en BASIC que corría en un PDP-11. **[zoom]** **[Inciso]** Oh, no es esto, lo que estáis viendo es *Football*, de Atari. **[AE, *Popular Electronics* con Altair 8800]** En 1975, Hawkins decidió que la tecnología era un medio donde merecía la pena invertir. **[AE,** [**terminal tiempo compartido**](https://www.youtube.com/watch?v=Q07PhW5sCEk)**]** Descubrió el microprocesador y la terminal de tiempo compartido, una invención de los primeros *hackers*, y trazó un plan para su futuro. **[clip, *“We see farther”* 00:09]** Trip Hawkins estaría listo para 1982, cuando la tecnología estuviera a la altura de sus expectativas, y comenzó a prepararse. **[Google Earth]** Se graduó en Harvard y, después, obtuvo un máster en administración y dirección de empresas en Stanford. **[AE, Bing Gordon]** Ahí conoció a Bing Gordon, quien compartía su visión sobre las posibilidades de la tecnología, y juntos trabajarían en Fairchild, donde Trip Hawkins se dio cuenta de algo: [termina] **[Despacho]** Ahí no tenían ni idea de lo que estaban haciendo con el videojuego. Al menos, así lo veía él. [*The Long Walk Home 2*] Hawkins tomó nota de lo que él percibía como los “errores” de Fairchild, y desde ahí pasó a trabajar en una empresa nueva llamada Apple. En tan sólo un año, Hawkins ya era un directivo, y esta vez no se fijaba en los errores, sino en Steve Jobs. **[Archivo Steve Jobs]** Jobs se había convertido en un busto visible en esta nueva ola de empresas, alguien visionario y capaz de empujar su mercado al siguiente nivel. **[Steve Wozniak]** Lo cierto es que Jobs era, sobre todo, carismático; recordemos que el éxito de Apple se debe a la tecnología y filosofía de Steve Wozniak y que Jobs le manipuló porque quería ganar mucha pasta, pero sabía rodearse por un buen equipo y llevar a la gente a su terreno. Hawkins quería seguir sus pasos. **[AE, Don Valentine]** En sus andaduras por Apple, Hawkins conoció a Don Valentine, el mismo inversor de riesgo que había ayudado a Nolan Bushnell y Ted Dabney, y logró una inversión de dos millones de dólares a las que sumaría otros 200.000 de su propio bolsillo. **[Despacho]** Ser directivo de Apple tiene sus ventajas. Hawkins volvió a Bing Gordon y, en 1982, ejecutó su plan: formaría una empresa de videojuegos. En un principio iba a llamarse Amazin’ Software, pero ya había otra empresa llamada SoftArt y ellos querían evitar problemas, así que hicieron una sesión de *brainstorming* donde nació su nuevo nombre: Electronic Arts. [*buildup* al sonido de *Pong*] [Audio] **[Un tablero de Go. Atari] [Despacho]** ¿Dónde he visto esto antes?

**[Inicio de un Commodore 64. Logo de EA]** Electronic Arts nació como una compañía de juegos de ordenador porque, según Hawkins, el mercado de las consolas estaba saturado. Resultó que tenía razón, y Electronic Arts se preparó para cambiar el mundo. [Floème - *Joanna*, buildup] **[AE, cajas de Atari]** Volvamos a las cajas de videojuegos. Atari mostraba proyecciones fantásticas de qué se supone que ibas a jugar. *Combat* se presentaba como esta obra emocionante sobre tremendos conflictos… [Audio] **[*Combat*]** **[excusando]** …y bueno, que esto era la VCS, vamos a ver. [vuelve, empieza el *beat*] **[AE, cajas de Nintendo]** En las cajas de Nintendo no había trampa ni cartón: la portada mostraba los gráficos de la consola y no podías decir que te estuvieran timando. **[Entran cajas de Spectrum]** Las obras de Spectrum recordemos que contaron con artistas de mucho renombre, pero su estética seguía siendo claramente de videojuego. Además, esto eran casetes. **[Caja de NES]** El estándar en consola eran estas cajas de cartón rectangulares… **[entra una bolsa ZIP con coca]** …y el de los ordenadores de bajo presupuesto, este. **[Quito la bolsita] [Exusando]** Bueno, tenía un disquete dentro, ya nos entendemos. **[Despacho]** Pero Trip Hawkins quería presentar el videojuego como un arte, así que se inspiró en las cajas de vinilos. Los cinco primeros lanzamientos de Electronic Arts, ya antes de jugarlos, entraban por los ojos. [cambia el CD] [Brock Berrigan – *Eavesdropping at airport bars*] **[AE, las cajas de EA una a una]** Parecen portadas de discos ¿a que sí? **[Todas las cajas juntas]** Pero no, estas son las portadas de videojuegos de 1982. Incluso hoy, siguen llamando la atención por cómo abstraen. No parece que te vendan nada salvo su propio arte, muestran los nombres de sus autores, y eso encaja con lo que Hawkins buscaba para sus videojuegos. **[AE, publicidad EA]** Electronic Arts se mostraba como una empresa atrevida e innovadora, y su publicidad era provocadora no por gamberra, sino por intelectual. “Vemos más allá”, decía uno de sus primeros anuncios, mientras que otro abría con una pregunta: “¿Puede un videojuego hacerte llorar?”. **[*EA – “We see farther”*, 04:34] [vídeo Trip Hawkins]** El discurso de Hawkinis era inspirador. Los programadores ahora eran “artistas de software”, el opuesto radical a aquella vez en que Ray Kassar había tildado a sus trabajadores en Atari de “prima-donnas nerviosas”. **[AE, anuncio EA]** Su publicidad era rompedora: “somos una asociación de artistas electrónicos unidos por un objetivo común. El trabajo que publicamos será trabajo que apela a la verdadera imaginación, en lugar de instintos de destrucción gratuita”. Os recuerdo que esto era principios de los 80, el videojuego era… [mucho ruido de arcades] **[*Tempest*, *Missile Command*, *Space Invaders*, dramatismo, zoom]**

**[Despacho]** Vamos, que Trip Hawkins era un flipado de tres pares de narices. En efecto, un Steve Jobs 2.0. [*Confused Mind*] No voy a negar que su energía fuera contagiosa: realmente creía en sus palabras. Igual que Sierra Online, Electronic Arts tenía los “viernes cerveceros”, en los que invitaban a cerveza y se ponían al día de qué estaba pasando… Pero Hawkins un poco arrogante sí podía ser. Su compañero, Bing Gordon, era más cínico, y Hawkins lo veía… Pues a ver, decía que soltaba idioteces como un piano, pero que tenerle cerca estaba bien porque era “divertido”. Era útil como bufón de la corte; **[zoom, preocupado]** en serio, Hawkins dice esto en serio. **[Despacho]** Gordon mantenía a Hawkins feliz mientras le echaban mierda y le ayudaba a tener perspectiva… Pero la cosa es que todo esto del videojuego artístico ya estaba ocurriendo. ¿Os acordáis de Spectrum? También de 1982. Y el ZX 80 y ZX 81 eran, bueno, esos años. Y respecto a si el videojuego podía hacerte llorar… **[*A mind forever voyaging*]** …también había de esos, hasta en los EE.UU. ¿Recordáis este juego, *Planetfall*, que comenté hace un tiempo? **[*Planetfall*]** *Planetfall* era una aventura de texto de 1983 donde el jugador se estrellaba en un planeta cuya civilización parece extinta. Ahí, el jugador se encontraba con un amable robot llamado Floyd, quien le acompaña durante toda la historia y alegra el camino. Al final del juego, Floyd se sacrifica para ayudar al jugador, y este le canta una balada mientras se apaga. Según lo describen, es un momento realmente emocional, muy lejos de lo que ofrecían los primeros cinco juegos de Electronic Arts. **[Despacho]** Porque, ahora que lo digo, ¿cómo eran esos cinco primeros juegos?[Audio] **[*Hard Hat Mack*]** Sí, supongo que esto puede hacerte llorar… De frustración. [*Walking the Dog 5*] **[*Hard Hat Mack*]** Esta lista es muy variada. *Hard Hat Mack* era un videojuego de plataformas donde el titular protagonista, un obrero de la construcción, tenía que resolver los distintos problemas que se le iban presentando mientras sorteaba obstáculos. **[*Archon: The Light and the Dark*]** *Archon: the Light and the Dark* era un videojuego multijugador que se dividía en dos fases: a primera vista parecía una partida de ajedrez, pero cuando dos piezas se juntaban, los jugadores luchaban en batallas en tiempo real para ver quién ganaba. **[*Axis Assassin*]** *Axis Assassin* venía siendo *Tempest*, pero con el añadido de estas arañas que te iban bloqueando el paso si les permitías seguir tejiendo, y eso nos deja con los dos últimos, que son los que podrían tener un mayor valor, digamos, **[haciendo comillas]** “artístico”, que estos tres juegos siguen siendo arte. **[*M.U.L.E.*]** El primero es *M.U.L.E.*, un videojuego de estrategia multijugador competitivo con la distinción de ser un videojuego no violento. Cada partida de *M.U.L.E.* gira en torno a la extracción y comercio de varios recursos, y los jugadores deben cooperar a la vez que compiten para conseguir los recursos que necesitan y, a la vez, desestabilizar el mercado para que los demás no puedan progresar. **[AE, Danielle Bunten Berry]** Su autora, Danielle Bunten Berry, era una firme defensora sobre las bondades y necesidad de hacer más videojuegos multijugador. [Termina] [Audio] **[*Worms?*]** El último juego es este: **[clip, empieza]** *Worms?* es un heredero de *Life*: estas líneas que veis son inteligencias artificiales a las que los jugadores asignan una estrategia. Después de haberlas programado, el juego se ejecuta y cada gusano intenta completar el tablero uniendo puntos y tocando notas aleatorias. También hay que hacer un inciso muy importante: este juego no se llama *Worms*, sino *Worms?*, con el símbolo de interrogación. **[*Worms*]** **[Obvio]** *Worms* es algo muy distinto. **[clip, explosión]**

**[*EA – “We see farther”*]** OK, quizá esos primeros títulos no fueran precisamente el *Ciudadano Kane* del videojuego, pero había algo que Electronic Arts ofrecía a sus trabajadores: facilidades y respeto. **[clip, 00:26]** [ARTLIST - *Punch*] **[AE, estudios musicales]** Trip Hawkins se había fijado en más que las cajas de los vinilos cuando estaba aprendiendo de la industria musical. Electronic Arts funcionaba como productores discográficos: tenían equipos profesionales, ordenadores de alta gama, cabinas para grabar, y estaba todo a tu disposición si trabajabas con ellos. **[Despacho]** Hawkins quería ir a por el talento independiente; realmente su filosofía estaba adelantada a su tiempo, y los programadores estaban encantados de ser “artistas de software”. Hasta Bing Gordon lo admiraba, y los autores tenían una parte de la compañía y bonus muy jugosos. **[AE, caja *Pinball Construction Set*, gameplay]** Según Bill Budge, autor de *Pinball Construction Set*: “Broderbund era muy informal. Bolsas zip, ese modelo. Electronic Arts era la visión de Trip. Dijo que el *software* iba a ser como los discos o cualquier otro arte. Podíamos subir el nivel de los paquetes, del *marketing* y la distribución. Incluso tenían una agencia de relaciones públicas”. Todo parecía perfecto… [ruptura, audio] **[la imagen se rompe, oscuridad]** …o lo sería, si funcionase. [ARTLIST - *Pride*] **[Despacho]** El proyecto de Hawkins era bueno, pero supo encontrar una audiencia. En los años 80, su publicidad tan rompedora llamaba la atención… de los desarrolladores, el público lo que quería era… **[ruido, arcades]** **[me quedo con cara de circunstancias] [Despacho]** En sus primeros años, Electronic Arts lo pasó mal. Según Bing Gordon: “en aquél entonces, en el negocio del videojuego, la gente más creativa era la agencia de anuncios que teníamos. Creo que había cero personas creativas de alta categoría en la industria del videojuego en 1982”. Discutible, pero entiendo el sentimiento. Y las portadas, eran únicas y llamativas… Pero eran formato vinilo, y lo que pasa es que, si tienes muchos, los acabas poniendo de lado y… Pues no se ve nada. Así que claro, fueron experimentando con otros formatos hasta que… volvieron a las cajas de cartón de toda la vida. Y lo importante: Electronic Arts quería distribuir sus propios juegos, y eso no lo hacía nadie. Era una locura; llamaban directamente a las tiendas, pero los dueños estaban acostumbrados a tratar con distribuidores, así que tenían que insistir mucho y no siempre daba resultado. Pero, en 1984, llegaría alguien al departamento comercial que cambiaría el funcionamiento de Electronic Arts y les permitiría despegar: Larry Probst.

[ARTLIST - *CoralsUnderTheSun*] **[AE, Larry Probst]** Probst había estado trabajando en Activision, y esto es importante: él era un empresario. Estaba aquí para hacer que la compañía creciera; el departamento de ventas se encontraba en otra parte del edificio, y los desarrolladores no iban si no tenían motivo. John Riccitiello, quien más adelante sería CEO de Electronic Arts, explica que “no hay muchas historias sobre él porque no es un tipo muy particular. No es creativo, no es extravagante. Es disciplinado. Su arma principal era utilizar la palabra ‘no’ para impedir que la gente hiciera estupideces o locuras o se arriesgara demasiado o hiciera algo excesivamente creativo”. **[Despacho]** Soplaban vientos de cambio, y Electronic Arts pasaría a centrarse en títulos de género; cada vez más, ese género eran los deportes. **[*Skate or Die!*]** *Skate or Die!*, de 1987, era una respuesta a la preocupación del departamento de administración. Electronic Arts confiaba demasiado en los autores independientes, y vendría bien tener producciones propias. Este fue su primer paso: un juego de monopatines que, además, tuvo su versión en NES. Pero más importante fue un título que llegaría en 1983, un año antes que Larry Probst. [Audio] **[*One on One: Dr J vs Larry Bird*]** Os juro que voy en serio. *One on One: Dr. J vs Larry Bird* era más que un juego de baloncesto: tenía el patrocinio oficial de Julius Erving y Larry Bird, dos de los jugadores más destacados del momento que, además, **[anuncio Dr J y Larry Bird]** eran conocidos por su rivalidad. Al fin, los jugadores podían dar carpetazo a su pelea eterna decidiendo quién era el mejor atleta. **[*One on One*]** El juego fue un éxito de ventas y sacó a Electronic Arts de sus problemas financieros. Mientras tanto, Trip Hawkins se había fijado en algo: meter famosos en tus juegos funcionaba. **[Van apareciendo los juegos]** Eso llevaría a que Electronic Arts produjese otros tantos títulos con el patrocinio oficial de estas figuras: *Jordan vs Bird: One on One*, *Earl Weaver Baseball, Richard Petty’s Talladega* y *Ferrari Formula One*. Al fin y al cabo, si podías poner a un famoso vendiendo tus zapatillas, ¿por qué no con los videojuegos? **[Despacho]** Pero aún se puede dar un paso más, y es que Trip Hawkins aún no tenía su juego de fútbol americano definitivo. Por supuesto, no iba a conformarse con cualquier cosa, y acudiría a la misma táctica de antes: contar con un famoso. Pero lo que no imaginaba es que su creación marcaría el destino de todo el medio y de su propia compañía. [BSO *Godzilla vs Mothra – Gojira tai Mosura*] **[Imágenes de John Madden]** John Madden era un exentrenador y comentarista de fútbol americano conocidísimo en todo el país, y Hawkins no sólo quería su patrocinio: también quería que ayudase a diseñarlo, a hacer que fuera fiel al fútbol americano. Debido a limitaciones tecnológicas y problemas durante el desarrollo, se pensó que este proyecto, la “locura de Trip”, como se le conocía, nunca vería la luz. Pero, en 1988, *John Madden Football* ocurrió. **[*John Madden Football*]** El juego superó todas las expectativas y arrasó en ventas, pero Trip Hawkins sentía que se podía hacer más con el proyecto. **[Despacho]** Hasta ahora, la idea de una secuela a un juego deportivo era absurda. ¿Qué vas a hacer, baloncesto 2? No digas tonterías. Tenían a Toys R Us diciendo que nadie lo iba a comprar y que ellos no lo aceptarían en sus estanterías. Nadie quería esto. Pero Gordon y Hawkins volvieron al concepto inicial: ¿no era esto como el fútbol de fantasía? Y las hojas con las estadísticas del fútbol de fantasía se actualizaban cada año, así que quizá podían tirar de ese hilo. Podían hacer un segundo *John Madden Football*, pero con los equipos y alineaciones de ese nuevo año. Si habéis jugado alguna vez al *FIFA*, sabéis por dónde va esto.[Termina, audio] **[*John Madden Football II*]** En 1991, *John Madden Football II* veía la luz, y desde entonces cada año habría un nuevo *John Madden Football*, que en 1993 pasaría a llamarse simplemente *Madden NFL*, el primer videojuego anualizado. **[*NBA 2K20*]** Cuando una saga está “anualizada” eso significa que hay una nueva entrega cada año. Por lo general, los títulos deportivos están anualizados, **[*Call of Duty: Modern Warfare*]** pero hay otras sagas, como *Call of Duty*, conocidas por su constante flujo de nuevos productos. **[EA Sports. Progresión de un partido desde *FIFA 99* a *FIFA 11*, los nombres sobreimpresos]** El mismo 1993 nace EA Sports, la subdivisión de Electronic Arts especializada en juegos deportivos, que anualizará varios deportes hasta convertirse en el estándar. El directivo John Schappert se excusa diciendo que es cosa del mercado: “El equipo directivo, y yo me incluyo, éramos gente agresiva. Queríamos lograr grandes cosas. Queríamos hacer grandes juegos. Queríamos que los consumidores fueran felices. Teníamos esta gran alineación de franquicias. ¿Cómo no íbamos a sacarles provecho?” **[Despacho]** Pobrecitos, no tenían otra opción. Pero el videojuego no sólo pasará a ver cada vez más franquicias anualizadas, sino que la presencia de famosos, especialmente estrellas de Hollywood, será visto como una señal de prestigio. **[*CoD Infinite Warfare*]** La franquicia *Call of Duty*, de Activision, es uno de los ejemplos más inmediatos, ya que ha contado con figuras como Kit Harington o David S. Goyer como reclamo. **[*Riddick – Escape from Butcher Bay*]** También hay buenos ejemplos: *Chronicles of Riddick – Escape from Butcher Bay*, producido y protagonizado por Vin Diesel, es una aventura de acción en primera persona muy sólida y ambiciosa. **[*Tony Hawk Pro Skater*]** Volviendo al terreno de los deportes, el monopatín tendrá su mayor exponente con *Tony Hawk Pro Skater*, también de Activision: una obra patrocinada por una estrella que, igual que *John Madden Football*, marcará un antes y un después en su género y, aún hoy, es recordado como un clásico. **[clip]**

[kidkanevil - *Ohayo*] **[Despacho]** Pero volvamos a Trip Hawkins, porque el mercado de las consolas estaba resucitando en los EE.UU., y quizá Electronic Arts podría encajar en alguna parte. **[*Skate or Die!*]** Lo dicho: hicieron *Skate or Die!* para NES, sí, pero tampoco mucho más. Nintendo recordemos que era una compañía draconiana que pedía mucho de los estudios que quisieran publicar para su consola, **[*Tetris* Tengen]** e intentar hackear su chip para sacar algo por su cuenta tampoco era una buena idea, como demostraría Tengen. Así que Trip Hawkins fue a por su plan B **[clip, logo SEGA]** **[Detalles Mega Drive Mini con macro]** Mega Drive, la consola de 16 bits de SEGA, era perfecta. Tenía el mismo procesador que el Macintosh, la Amiga o el Atari ST, plataformas que conocían en Electronic Arts, pero también es que en SEGA no iban chantajeando y destruyendo a quienes se les opusieran. **[Despacho]** Mega Drive tenía chips de seguridad, pero no tardaron en superarlos con ingeniería inversa. Eso, por supuesto, llamó la atención al directivo de SEGA of America, Tom Kalinske, pero cuando se reunió con Trip Hawkins él le dejó las cosas claras: iban a seguir haciendo juegos, y SEGA podía colaborar o hacerse a un lado. Kalinske aceptó: Electronic Arts sería un estudio *third party* con títulos exclusivos para SEGA, y los dos salieron muy beneficiados del trato. [Beat Fatigue – *Funk Constanza*] **[Juegos EA Mega Drive]** Resulta que el mercado de las consolas daba más ingresos que el ordenador. Electronic Arts multiplicó sus cifras hasta convertirse en uno de los mayores estudios *third party* del mundo. **[*Marble Madness*]** Algunas adaptaciones llegaron a Mega Drive gracias a ellos, como *Marble Madness*, un juego diseñado para Atari por un joven llamado Mark Cerny en el que controlabas a una inocente canica intentando sobrevivir en el mundo. **[zoom]** **[Amargo]** Tiene su miga en eso de la dificultad. **[*Shadow of the Beast*]** Pero más prestigioso era *Shadow of the Beast*, un título tan avanzado técnicamente que parecía imposible verlo en una consola. Y, sin embargo, ahí estaba. **[Amargo]** *Shadow of the Beast*, por cierto, fue diseñado para ser realmente difícil. **[clip, *boss* horrible] [amargo]** Oh, venga ya… **[*Wasteland*]** Pero Electronic Arts seguía publicando en el ordenador con títulos como *Wasteland*, un juego de rol donde el jugador debía abrirse camino en un erial post-apocalíptico arrasado por la guerra nuclear. **[*Fallout*]** Más adelante, su estudio, Interplay, querría hacer una continuación, pero como Electronic Arts tenían los derechos, crearon *Fallout*, el comienzo de una prestigiosa franquicia de rol. **[*Wing Commander*]** Mientras tanto, Chris Roberts creó *Wing Commander*, que seguía los pasos de *Elite* como obra sobre recorrer el vasto espacio en una nave. Uno de sus elementos más llamativos era su apartado gráfico, que demostraba el poderío técnico de los ordenadores. **[*Star Critizen*]** Hoy, Chris Roberts está desarrollando *Star Citizen*, quizá el videojuegos más caro y ambicioso que se han visto jamás. Lleva ocho años en desarrollo y, a día de hoy, su fecha de salida es más fantasía que realidad. **[*Pinball Construction Set*]** Y, por supuesto, el ya citado *Pinball Construction Set*, de Bill Budge: uno de los primeros títulos de Electronic Arts, donde el jugador podía, pues eso, crear sets de *pinball*. **[*Little Big Planet*, *Super Mario Maker*]** Le sucederán otros tantos, como *Adventure Construction Set*, pero sobre todo aquí tenemos la base del espíritu creativo que, décadas más adelante, explotarán juegos como *Little Big Planet* o *Super Mario Maker*, donde puedes crear tus propios escenarios y luego jugarlos. Aunque su historia será mejor contada más adelante, porque ahora mismo Electronic Arts…

**[Despacho]** …gobierna el mercado. Son más grandes que Sierra o Broderbund, las tiendas les ceden el hueco preferente de las estanterías para sus títulos más importantes. Pero, igual que Electronic Arts actuaba sobre el mercado, el mercado actuaba sobre Electronic Arts. [termina] Las ideas sobre el videojuego como arte y el artista de *software* en el centro… **[niego]** [ARTLIST - *BringtoLight*] **[Despacho]** Hawkins intentó hacer una gira promocional con Bill Budge, pero el prototipo de friki de los 80 no era lo que una multinacional buscase entonces. Hicieron un evento y ahí terminó todo. Según los directivos, al público le daba igual quién estuviera detrás de cada juego. *Adventure Construction Set* no es de Bill Budge, pero ese juego y *Pinball Construction Set* se consideran ambos de Electronic Arts. Esto, por supuesto, seguramente se debiera a que todos los demás lo hacían; los nombres de los autores solían estar muy escondidos o directamente no estaban, así que era fácil hacer la asociación de “los videojuegos no vienen de gente sino estudios”. Electronic Arts optó por seguir la corriente en vez de luchar. Ya no ofrecían respeto a los *devs*: lo que había era dinero y seguridad. Electronic Arts era una marca. Hawkins seguía feliz con su discurso; él jamás cejará en su empeño de ver el videojuego como un arte… Pero los trabajadores estaban cada vez más molestos con su actitud. Les hablaba sobre cómo optimizar su tiempo y se ponía de ejemplo a sí mismo: **[*Parásitos*, la escena del coche]** “de camino al trabajo, ya estoy haciendo mis llamadas por móvil y le pido a mi secretaria que organice mis correos” **[clip]** **[Despacho]** Trip, que te van a guillotinar, que a finales de los 80 los móviles eran un lujo y tus trabajadores no tienen secretarias. **[AE, cronología de compras y cierres]** Y habría guillotina… Para los trabajadores. Electronic Arts estaba creciendo, y parte del proceso consiste en comprar otras empresas para diversificar y abarcar más mercado, así que en 1987 Electronic Arts compró Batteries Included… Y no pararía nunca. Para hacernos una idea, sólo en los años 90 tenemos: Distinctive Software en 1991; Origin Systems, la empresa de Richard Garriott, en 1992; DROsoft, una distribuidora española, en 1994; Bullfrog, el estudio de Peter Molyneux, en 1995… **[Inciso]** Por cierto, Molyneux fundará un nuevo estudio, Lionhead, en 1997, pero Electronic Arts lo comprará en 2004. Manley & Associates en 1996; Maxis, el estudio de Will Wright, en 1997; Tiburon Entertainment, Vision Software, ABC Software y Westwood en 1998 y PlayNation y Kesmai en 1999. ¿Queréis saber cuántos de estos 13 estudios siguen en pie hoy día? **[cambio a “difuntos” (Batteries Included, Origin, Bullfrog, Liohead, Manley & Associates, Westwood, Kesmai) y “absorbidos” (Distinctive Software, Dro-Soft, Tiburon Entertainment)]** No está mal. **[Despacho]** Electronic Arts pasará a ser conocida por adquirir empresas, exprimir a sus trabajadores sin darles el apoyo que necesitan y luego, cuando no están a la altura de sus expectativas de multinacional milmillonaria, cerrar. Pero si hablamos de compañías en quiebra, tenemos que ir a 1991, a un proyecto de Trip Hawkins para cambiar el mundo de las consolas. No podemos hablar de Electronic Arts sin hablar de la tragedia de The 3DO Company. [Termina]

[Audio] **[clip, Anuncio 3DO]** Las bases de esta empresa eran nobles: Hawkins quería romper con las barreras que habían impuesto SEGA y Nintendo. Su consola, 3DO Interactive Multiplayer, era una plataforma abierta donde cualquiera podía entrar. [*Cotton Dreams*] Igual que hay DVDs de varias marcas, había 3DO de distintos fabricantes, y cualquier empresa podía comprar una licencia para desarrollar y vender el *hardware* a su manera. Además, la consola tenía muchas prestaciones. Sí, era capaz de reproducir gráficos en 3D, pero también era un dispositivo multimedia que leía CDs, en vez de cartuchos, así que, por ejemplo, podía reproducir música o películas. **[Despacho]** Estamos hablando de una consola que salió al mercado en 1993. Estaba adelantadísima a su tiempo y el videojuego al que apuntaba, uno libre, más allá de marcas, era inspirador. Parecía una nueva oportunidad para empezar. **[AE]** Los viernes cerveceros hacían piña, y resulta que sí, Howard Scott Warshaw volvió a encontrar trabajo en la industria del videojuego aquí, para The 3DO Company, igual que Tod Frey. Había energía y la empresa parecía un buen lugar de trabajo; no sólo eso, sino que 3DO contaba con el apoyo de Electronic Arts. Ahora Larry Probst era el CEO, pero Hawkins tenía un asiento en la junta directiva. **[*The Need for Speed*]** Electronic Arts dio algunos exclusivos a 3DO, y el más destacable seguramente sea *The Need for Speed*, primera entrega de la saga de conducción callejera que todavía hoy sigue lanzando nuevas entregas y que empezó aquí, demostrando la capacidad gráfica de esta nueva plataforma. **[*Keef the Thief*]** Tampoco es desdeñable otro estudio fundado por Andy Gavin y Jason Rubin, a quienes Trip Hawkins había ayudado con algunos de sus primeros videojuegos, como este *Keef the Thief*. Para apoyar su nueva plataforma, **[*Way of the Warrior*]** Gavin y Rubin lanzaron *Way of the Warrior*, un videojuego de lucha que salió en exclusiva para 3DO. Hace no tanto que habían logrado ampararse bajo el ala de Universal Studios, quien ahora distribuiría los juegos de su compañía: Naughty Dog. **[*Meridian 59*]** Por último, destacaría también *Meridian 59*, distribuido por The 3DO Company para PC: este fue el primer juego multijugador masivo online, o MMO, en pedir una subscripción. Por 9.95$ al mes podías jugar a un videojuego que no dependía de servicios externos o el navegador. *Meridian 59* se sostenía sobre sí mismo. **[En Steam]** Todavía hoy se puede comprar en Steam, pero más que eso apuntaría a uno de sus padres: **[AE, John Hanke]** un hombre llamado John Hanke, quien años después fundará una compañía llamada Niantic. **[*Pokémon GO*]** Es posible que no os suene su nombre, pero sí su juego más popular: *Pokémon GO*, uno de los mayores fenómenos mundiales del videojuego.

**[Despacho]** El problema es que todo eso está muy bien… Pero 3DO no despega. Se calcula que, en total, la consola venderá unos dos millones de unidades. En el vacío, la cifra no está mal, pero viniendo de distintas compañías y teniendo en cuenta que estamos hablando de sus cifras totales, y no de la primera remesa… Pues mira. Y no hay un único motivo concreto, es una mezcla de lo peor que podría pasar a cualquier proyecto: llegó en mal momento bajo condiciones no ideales, con trabajadores descontentos y sin el apoyo que necesitaba. Y para lo primero… [termina] ¿recordáis eso de regalar maquinillas de afeitar y ganar dinero con las cuchillas? [ARTLIST - *DaysPass*] **[Anuncio NES]** Resulta que eso era por algo. Los componentes individuales de las consolas suelen ser más caros que el producto final, así que es normal que, al principio, las compañías las vendan bajo pérdidas. Sin embargo, con 3DO no había *royalties* por copia vendida de cada juego. **[Anuncio 3DO]** Las compañías fabricantes tenían que ganar beneficios por consola vendida, así que la 3DO tenía que valer más que su precio de fábrica, así que salió a la venta por casi 700 dólares. **[Anuncio Mega Drive]** Por ese mismo precio podías comprarte dos veces el pack de la Mega Drive con *Sonic the Hedgehog* y dos Super Nintendo y aún te sobraría dinero. No era la propuesta más atractiva de cara al público, pero también es que tenían… poco. **[*TLoZ - OoT*]** Sí, 3DO era una consola capaz de renderizar gráficos en 3D, pero no era tan potente como lo que vendría después. Sólo hay que ver de qué sería capaz la Nintendo 64; esta era una consola que tenía un techo bajo. **[Juegos 3DO]** El castillo de naipes comenzó a venirse abajo. La era en que un solo desarrollador podía crear una superproducción habían terminado. Necesitabas equipos con decenas de personas y más dinero para equiparlos. Lo que, al principio, era un buen lugar para trabajar, acabó convirtiéndose en una fuente de frustración; los proyectos se retrasaban o se cancelaban, las ventas bajas causaron recortes de salario y, desde administración, se pedía a los trabajadores que echaran más horas. **[Despacho]** Como entenderéis, los trabajadores estaban encantadísimos por eso de tener que trabajar más tiempo por menos dinero, pero para el remate, se viene una traición porque el mundo de la tecnología da mucho asco. ¿Recordáis eso que he dicho sobre cómo Trip Hawkins estaba dirigiendo 3DO pero aún formaba parte de la junta de Electronic Arts y que ellos le daban exclusivos y proyectos para su consola? Pues veréis… **[Presentación PSX]** Sony, una compañía de electrónica de consumo, había entrado al mercado de las consolas con PlayStation, mucho más barata, potente y prometedora. Electronic Arts vio una oportunidad para expandirse y retiraron sus títulos para 3DO, a quien veían como el eslabón débil. El movimiento dejó desnudo a Trip Hawkins; **[juegos 3DO]** la solución, a sus ojos, era empezar a desarrollar títulos propios, pero un abogado le advirtió: si The 3DO Company se convertía en una compañía desarrolladora, pasaría a competir con Electronic Arts. Trip Hawkins no podía estar en la junta de una compañía rival, así que decidió centrarse por completo en The 3DO Company… [Termina] **[negro]** …pero el tiempo daría la razón a Electronic Arts. [ARTLIST - *IntheClouds*] **[*FIFA 99*, se escucha el metraje]** PlayStation se convertirá en un fenómeno de ventas, impulsando por el camino a Electronic Arts. Aquí comienza una etapa de adaptaciones cinematográficas muy lucrativa para la compañía. **[*Harry Potter* PSX]** *Harry Potter*, *007* o *Jurassic Park* serán algunas de las licencias que Electronic Arts trae a la consola de Sony, y mientras tanto, 3DO languidecerá hasta su desaparición en 1996. **[*Way of the Warrior*]** The 3DO Company seguirá existiendo durante algunos años, pero sin esa misma energía. La noticia de que su bancarrota sorprende a pocos, y finalmente The 3DO Company cerrará sus puertas en 2003. [termina, audio] **[clip, pierdo] [Negro]**

[ARTLIST - *Songofthebutterflies*] **[Negro] [*The Lost Vikings*]** Por supuesto, sigue habiendo movimiento en el resto del videojuego, y en estos años comienzan a cimentarse algunos de los mayores estudios. Un grupo de compañeros con ganas de crear fundan en 1991 una compañía llamada Silicon & Synapse. Es lanzarse al vacío, pero como dice uno de sus fundadores, Mike Morhaime: “¿Qué sabemos sobre videojuegos?” “Nada, pero podemos aprender a base de hacer. ¿Qué podemos perder? Somos jóvenes” **[*Warcraft: Orcs vs Humans*]** En 1994 cambiarán su nombre a Blizzard Entertainment y ese mismo año sacarán *Warcraft: Orcs vs Humans*, un juego de estrategia en tiempo real que les llevará a la fama y se convertirá en una de las franquicias más conocidas del videojuego moderno. **[*MechWarrior*]** También Activision, tras algunos baches que estuvieron a punto de llevarles a la bancarrota, comenzará a crecer cuando, en 1991, es adquirida por un hombre llamado Bobby Kotick, quien reestructura por completo la compañía tras una serie de despidos masivos y, a mediados de los 90, comienza a imitar la estrategia de Electronic Arts de adquirir compañías. **[*Call of Duty*, *Guitar Hero*]** Activision prosperará hasta convertirse en uno de los principales agentes del videojuego moderno, y probablemente no haya un nombre más asociado a la explotación y anualización de una franquicia que este. **[Oficinas Electronic Arts]** Respecto a Trip Hawkins, su carrera no terminará aquí, pero sí su asociación con Electronic Arts. La compañía no guarda recuerdos de su presencia y algunas de las estrellas con las que colaboró estrechamente para crear videojuegos deportivos parecen haber olvidado su nombre. **[Trip Hawkins]** Trip Hawkins pasará por varias empresas sin permanecer en ninguna demasiado tiempo, **[quitando hierro]** pero también seamos sinceros. No le va mal. No se le ve mal. **[Juegos indies, Edmund McMillen]** Sus ideas, por exageradas que fueran entonces, encuentran hoy refugio. Tenemos un videojuego más vibrante que nunca, con autores reconocidos, y el debate de si el medio es o no es un arte lleva años cerrado. **[Cromos *FIFA*, *Battlefield V*]** Electronic Arts participará en muchas prácticas más que cuestionables en el futuro y es cómplice en la explotación de la audiencia para ganar dinero actualizando sus videojuegos con nuevos contenidos de pago; **[*EA – “We see farther”*]** lejos quedan los días en que las superproducciones pudieron ser algo distinto. Quizá en otro tiempo, en otra realidad. **[clip, 06:10, intercalado con primeros juegos de EA]** [termina] **[Negro]**

[*Never or Right Now*] **[Anuncios NES]** Pero mientras tanto, hemos llegado a los 90, y Nintendo gobierna todo el mercado de las consolas. **[Anuncios Mega Drive]** ¿Todo? No, un grupo de empresarios estaba dispuesto a desafiar el reinado de Nintendo y, en su lucha por el control, sacudirán la cultura del videojuego a nivel mundial. **[Despacho]** Está a punto de empezar el capítulo que marcará el funcionamiento del medio y su audiencia durante las próximas décadas. SEGA cambiará por completo su estrategia y se convertirá en una compañía socarrona que no tiene miedo en plantar cara al rey. El equipo de Tom Kalinske está a punto de dar el pistoletazo a la guerra de consolas moderna. ¿Y quién mejor para luchar contra un fontanero rechoncho que un erizo supersónico? **[clip, *Sonic the Hedgehog*]**