



'The return of Superman', un videojoc inspirat en l'heroi del còmic.



PER NINTENDO

REPTILES AND AMPHIBIANS INCLUDED  
AND A BUNCH OF OTHER THINGS

BAN  
PART

Dalt, Power Rangers, que recrea la sèrie televisiva del mateix títol, número 1 als EUA. A la dreta, Donkey Kong Country, l'aposta més forta de Nintendo per aquest hivern.



# DUELS DIGITALS

Hollywood trasllada al cinema *Mortal Kombat* i *Street Fighter*, dos dels videojocs més contundents de la història. Darrere de l'expectació, la indústria de les consoles de vídeo es prepara per a afrontar convulses transformacions.

**G**oro, príncep del dolor, és un colós fibrós i amb quatre braços volcànics, fill d'un drac i d'una dona humana. Té 2.000 anys i als últims 500 s'ha mantingut invicte en tot tipus de combats físics. Quan derrota els seus enemics, els xucla l'ànima com qui s'empassa un ou batut. És el guardià personal de Shang-Tsung, un vell bruixot diabòlic que vol arribar a amerar-se interiorment amb la saviesa oculta del *Tao-Te Zhan*, un llibre màgic de mística oriental. El maligne fetiller organitza un torneig aterridor en una illa perduda que no figura als mapes. Només pot quedar viu un guanyador. Per a ell serà la glòria, el triomf absolut. Per als altres, el deshonor, la mort, l'oblit.

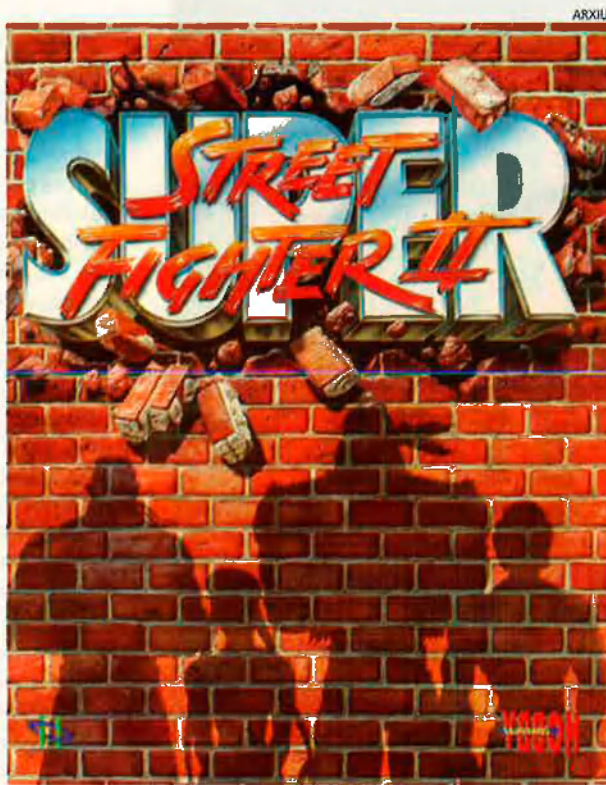
D'aquesta premissa parteix *Mortal Kombat*, el videojoc més violentament conflictiu de la història, i un dels més populars (ha venut més de 6 milions de còpies al món), que ara tindrà la seua versió cinematogràfica en una superproducció que promet ser fidel a l'esperit rabiós de l'entreteniment electrònic que la inspira. No és l'únic: *Street Fighter*, un videojoc de lluita mític, també és adaptat al cinema amb actors del calibre comercial de Jean Claude Van Damme. El salt a la gran pantalla d'aquests agressius jocs, i les notícies que anuncien l'entrada al mercat de les consoles de vídeo de gegants del món de la telecomunicació com Sony, ha tornat a posar al punt de mira públic la indústria dels videojocs. Fantasmes adormits, com el debat al voltant de la nocivitat de la virulència de determinats videojocs per a la psique de l'usuari, han estat invocats de nou, rememorant el Nadal del 92, quan les consoles de vídeo arrasaren al nostre país com a joguina *top one* de regal de Reis per a nens i adolescents. Què ha passat, des d'aleshores, al camp de l'esbargiment digitalitzat, i en quin sentit s'han mogut les ones socials que ha anat provocant?

**Un salt inevitable.** Adaptacions hollywoodenques, còmics inspirats en els títols més adrenalítics, una sofisticació del hardware (consola o ordinador) constantment publicitada, el volum monetari general del negoci que s'ha anat donant a informes especialitzats, l'edició d'un joc exquisidament destructiu (*Doom II*) que absorbeix el temps lleure dels *brokers* de Wall Street... Aquest impressionant abast de la indústria dels videojocs contrasta amb informacions estadístiques que asseguren que els jocs electrònics comencen a entrar en un endarreriment comercial respecte a la joguina tradicional i els jocs de taula, les vendes dels quals han assolit enguany la xifra de 26.500 milions de pessetes a l'estat espanyol. Es calcula que la venda de consoles i videojocs baixarà en un 30% respecte a l'any 1992. De fet, segons Susana Casas, dependenta de Monacos, un dels magatzems de joguines més importants de València, "en establiments

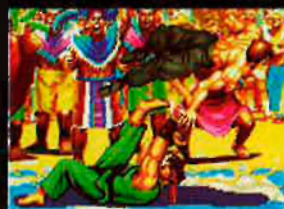
com el nostre pràcticament ja no es venen videojocs ni consoles. Fa dos anys va ser un *boom*, però progressivament ha anat decreixent la venda.”

Tot i el que puga semblar, les dues apreciacions són correctes. És a dir, la indústria dels videojocs viu un imparable desenvolupament. I efectivament, avui existeix una recessió quant a les vendes. El retrocés és degut al fet que el sector viu un moment de reconversió, de transició. Més aviat una preparació per a un salt qualitatiu i quantitatiu. La saturació de l'oferta de videojocs, la competitivitat davant els nous reptes de mercat i la celeritat d'un espai on els jocs i la seua qualitat tècnica passen de moda ràpidament, ha obligat a plantejar-se aquest salt. La casa japonesa Nintendo, que al costat de la també nipona Sega és la fabricant que controla el mercat mundial, facturarà a l'estat espanyol aquest any fiscal (que acaba al març del 95) 6.400 milions de pessetes. I a nivell global, va facturar el passat any 656.000 milions de pessetes. Per la seua part, Sega va facturar l'any passat una quantitat superior als 10.000 milions de pessetes a l'estat espanyol. I a nivell mundial, 400.000 milions de pessetes. Als EUA, la indústria dels videojocs, pel que fa als beneficis, se situa per damunt de la cinematogràfica, i és, després de la d'armament, la més rendible. Pertot arreu del planeta, els videojocs generen anualment 15 bilions de dòlars de beneficis. Però, malgrat això, calen noves estratègies. Les consoles, pel moment, han deixat de vendre's massivament. I això ha succeït per diversos motius. El primer, que molts d'aquells que s'han sentit atrets alguna vegada per tenir una consola, ja l'han comprada. I el segon, que aquells que avui comprarien una de les consoles de 16 bits existents al mercat, prefereixen esperar a les superconsoles amb tecnologia molt avançada que en els propers mesos ompliran les botigues.

Cal incidir en un detall important per a entendre també per què els grans magatzems han deixat pràcticament de gaudir de grans vendes de videojocs: el fet de l'especialització de l'usuari, que es documenta avui a través de revistes especialitzades i que exigeix al venedor dels jocs una especialització en el tema i una immediata disponibilitat de novetats. Això només ho troba a les botigues especialitzades que han anat creixent al nostre país, i que es preocupen únicament de l'univers dels jocs digitals. La més important al nostre país és la principatina Canadian, que, mitjançant un règim de franquíc-



Jean Claude Van Damme, el rei de la testosterona karateca, serà el protagonista de la versió cinematogràfica de 'Street Fighter'. Aquest i la seua continuació (*Super Street Fighter II*) són dos videojocs legendaris de lluita.



cies, ha anat desplegant-se pertot arreu. En paraules de Pedro Expósito, de Canadian València, “estem prop de viure una revolució sense precedents en el món de l'entreteniment. Sega traurà pròximament al carrer la consola Saturn amb dos microprocessadors de 32 bits, Nintendo farà el mateix amb la molt potent Ultra 64, Sony entrarà de ple al mercat amb la Play Station i un consorci entre Sanyo, Electronic Arts i Panasonic farà també el mateix amb una màquina molt avançada. Ens arribaran també màquines per a utilització amb casc i guants de realitat virtual. Aquesta temporada serà l'última del domini de Sega i Nintendo.”

El seu germà Luis, que ha viscut el creixement de la indústria de videojoc al nostre país, diu: “no te res a veure la tecnologia actual per a videojocs amb aquella dels ordinadors Spectrum i els jocs Atari tan primitiva de la dè-

cada passada. La complexitat i sofisticació ha estat infinita. També l'usuari ha canviat. Existeix encara aquell que es conforma jugant amb qualsevol joc de saló recreatiu. Però, per regla general, els nens, els adolescents i els adults, que cada vegada són més i cada vegada la indústria dissenya jocs només per a ells, s'especialitzen. Volen la novetat immediata i volen que el venedor n'estiga informat i sàpiga tot allò referent al món dels videojocs. Si no és així, se senten estafats.” Per Luis Expósito, “avengos com el CD-Rom de Sega per a la seua consola Mega-Drive no han triomfat en vendes perquè no era tan gran l'avantatge que ofería en relació al preu que costava. A més a més, l'usuari sap que estan properes una sèrie de novetats en *hardware* molt importants, i prefereix esperar-se. El que passa és que la renovació i els progressos electrònics seran gariébé constants, i sempre vindrà una consola millor que la que tenim a casa. Fins i tot, arribarà un sistema per a compatibilitzar les consoles amb el *software* dels ordinadors PC i els CD-Rom, i l'usuari podrà disposar d'infinitat de jocs i de possibilitats”.

Nintendo, que va veure com la seua renda mundial baixava un 25% el 1994 (fa 4 anys era la companyia capdavantera, amb una facturació mitjana anual de mig bilió de pessetes), sembla no estar preocupada pels nous companys de batalla. Segons Rafael Martínez, de Nintendo Espanya, “els beneficis d'enguany han estat molt grans, tot i que la recessió és normal en un mercat que evoluciona tan ràpidament. En el nostre cas, hem preferit esperar fins a tenir alguna co-

sa ben digna que oferir, la Ultra 64, abans que traure aparells inferiors. Hem optat per acurar molt els videojocs, el software, perquè un problema existent al nostre espai és que es traue molt de material al mercat de poca qualitat que causa impressió de saturació al client". Per la seua banda, Sega, que traue un gran negoci paral·lel de les màquines de salons recreatius, i ha anant superant Nintendo en vendes destinades al consum particular, tot i que en el primer trimestre del 94 la seua renda va descendir un 64%, practica una política més agressiva. "No ens afectarà massa l'entrada de nous competidors al nostre terreny —opina Marisa Herranz, de Sega Espanya—. Anem creant constantment complements per a les nostres màquines que van donant millors possibilitats tecnològiques a uns jocs cada vegada més complexos i complets. La societat ho reclama així".

Més enllà del repte i la lluita que es prepara al món de les consoles, Àlex Barnet, de l'espai "VÍdeo-Xoc" del Club Super-3 de TV3, veu un problema per a orientar correctament la comercialització dels jocs digitals: "Hi ha la sensació que el mercat està estancat perquè els preus dels jocs són prohibitius. L'impacte de la galàxia dels jocs electrònics és molt gran, però el preu tan alt dels jocs (la majoria costen al voltant de les 10.000 pessetes) atura la compra. Sobretot si alguns, com succeeix, no satisfan les expectatives. Ara, per fi, amb Sony i altres fabricants en el mercat, sembla que es trencarà el monopoli de Sega i Nintendo. Fins ara es donava una situació paradoxal: les consoles eren barates i els preus dels jocs molt cars. Això és necessari que canvie, i prime la competitivitat i la racionalització de preus".

**Violència virtual.** Com hem dit abans, l'atenció que el cinema ha prestat a Mortal Kombat i Street Fighter ha afegit un altra lluita pública a la que han de mantenir entre elles les cases fabricants: la relació dels jocs i la violència. El debat, s'havia entaulat entre apocalíptics i integrats. És a dir, els que veien els videojocs violents com una creació perturbadora per a l'usuari, i aquells que la situaven estrictament en el marc de la pantalla, però que no afectava gens a qui hi participava com a jugador. Avui, la immensa majoria d'estudis psiquiàtrics es decanten per la segona opció.

A Anglaterra, el número 1 en vendes, Mortal Kombat, que té versions per a Sega, Nintendo i màquines recreatives, ha causat allò que la revista *The Face* anomena "pànic moral" entre pares i educadors. Al nostre país, l'escàndol en referència a aquest joc es va produir quan Sega va introduir en la seua versió un codi anomenat "mode sagnant", teclejant el qual les potades en la boca dels protagonistes es convertien en punyades que arrancaven caps amb l'espina dorsal

**Super Dragon Ball Z 2 serà un dels videojocs més calents de l'any pròxim. Els lluitadors de 'Bola de Drac' han servit d'inspiració per a una sèrie molt comercial de videojocs que segueix les aventures de la saga de dibuixos animats. Els codis d'honor samurai i les baralles interstel·lars estan servides.**

o en els anomenats *fatalities* (colps que fan esclatar el crani, que arranquen el cor o que reben l'enemic quan està moribund). És aquesta violència, que per altra part, només es dona en determinats jocs de lluita, perjudicial per a l'usuari (generalment, en el cas d'aquests jocs, masculí i adolescent)? Segons un estudi realitzat pel doctor Joan Albert Estallo, de l'Institut Municipal de Psiquiatria Universitària de Barcelona, no: "Alguns usuaris estan més ansiosos després d'aquest tipus de jocs, però no hi ha cap efecte a mig termini. Tenen el mateix efecte que pel·lícules com *Desaparecido en combate*, posem per cas. Però l'usuari diferencia la violència surreal del joc del comportament que ha de tenir en la vida diària. L'usuari de les consoles és molt tranquil, molt poc inquiet o violent". De la mateixa manera opina el doctor Enrique Alvarez, de l'Hospital Sant Pau de Barcelona, que creu que "les ideologies de venjança i honor d'aquests jocs encaixen bé al seu país d'origen, però aquí queden com cosa de ficció, encara que en algunes acadèmies d'arts marcial s'intenten inculcar".

Tanmateix, el doctor Tomàs, psiquiatre de l'Hospital de la Vall d'Hebron, matisa que "aquests codis d'honor són part de la societat, no podem culpar els videojocs de propagar-los quan estan pertot arreu. L'únic mal que poden produir els jocs, i que queda advertit en les

instruccions, són alteracions als nens amb problemes epilèptics. No obstant, seria necessària una classificació oficial, com en les pel·lícules, recomanant l'edat adequada per a servir-

se d'un joc". Al nostre país, s'ha produït algun intent no global. Als EUA, el Govern sí que ho ha fet, i es pot trobar des d'aquells jocs recomanables "per a tendra infància" als de "només per a adults." Filant encara més prim, un dissenyador de jocs nord-americà ha arribat

a catalogar el seu producte amb els equivalents en anglès de les lletres PC (profunda carnisseria). Ja ho diu el refrany, qui avisa no és traïdor. **Joan M. Oleaque**

