



SOFTWARE

Satoru Iwata

Ens acaba de deixar, a l'edat de 55 anys, Satoru Iwata, director de Nintendo. A ell, i a la seva empresa, devem algunes fites de la història del videojoc, com les consoles DS i Wii, i haver aconseguit que mares i avis s'apuntessin a jugar.

Iwata era programador de formació. Segons deia, "a la meua targeta posa que sóc un president, a la meua ment programador, però al meu cor jugador". Va ser el primer president de Nintendo que no formava part de la família fundadora, els Yamauchi.

En acabar els estudis a la universitat, el 1983, va entrar a HAL Laboratory. Allí va demostrar el seu talent en jocs com *Balloon Fight* o títols de Kirby. Més endavant va treballar a Creatures Inc., creadors de la sèrie Pokémon. Els desenvolupadors de *Pokémon Or i Plata* tenien un problema: no els cabia la informació en l'espai del cartutx, anaven curts de memòria. Iwata va crear un programari de compressió que no tan sols va fer que hi cabés tot,



ans va permetre afegir-hi encara una regió més al joc.

El 2002, Iwata és nomenat president de Nintendo: la marca acabava de llançar al mercat la consola Game Cube, un petit desastre de vendes, especialment per culpa de Sony: Mentre la Playstation 2 venia 157 milions de consoles –la més venuda de la història–, Game Cube no passava dels 22 milions.

Iwata va canviar les regles del joc: nous públics i un comandament intuïtiu.

Així va néixer primer la portàtil Nintendo DS –154,88 milions d'unitats venudes– i, poc després, la Wii –101 milions d'unitats–. Les mares i els avis jugaven al *Brain Training* del Dr. Kawashima, i les nenes cuidaven cadells al *Nintendogs*.

I res d'això hauria estat possible sense el valor, la capacitat de risc d'Iwata. No tot és perfecte en la seva biografia: el seu següent moviment, la portàtil 3DS –qui vol jugar en 3D?– i la WiiU –un comandament que és una pantalla tàctil, on hem de mirar?–

han venut, de moment, la trista xifra de 53 i 10 milions de consoles, respectivament.

Pel camí, l'iPhone, l'iPad, Android, Steam per a Windows, OSX i Linux... I Nintendo encaparrada a no sortir de la consola. Finalment, la realitat els ha posat al seu lloc i Iwata va decidir presentar aviat una nova consola i col·laborar amb la indústria del mòbil llicenciant els seus personatges més coneguts. Va ser el seu darrer moviment.



▶ Shiftlings

www.rockpocketgames.com/shiftlings/. Preu: 14,99 euros. WiiU, Win.

Curiós videojoc destinat a la cooperació: tenim dos estrafolaris marcians que han d'anar reparant trencadisses a través de diverses pantalles. Hi ha un gas que sempre infla un dels coprotagonistes. El gas impedeix passar per segons on, però també ajuda a moure

objectes molt pesats. Quan fallem, la cara del nostre company és un poema. Cal coordinació i sincronització. També s'hi pot jugar en solitari, però és menys divertit i cal fer tots els papers de l'auca. Barreja dos gèneres: trencaclosques i plataformes.

▶ Silly Sausage in Meat Land

<http://www.nitrome.com/mobile/>. Preu: gratis. iOS, AND

Un dels jocs que darrerament són moda és aquest *free-to-play* on conduïm un gos Teckel –més conegut com a "salsitxa"– per estranys paranys. El cas és que el cos del gos s'allarga i es contorsiona fins a l'infinit, mentre evita ser tallat, punxat o agredit. Està ben

dissenyat, és senzill i complicat alhora, és bonic, i no abusa dels mètodes de monetització. Si ens maten, haurem de veure un anunci, però pagant podem eliminar-lo. Però aquí, del que es tracta, és d'explorar territoris gairebé surrealistes. Ànim!

