

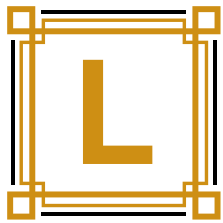
# RELATOS Y DATOS

## Los videojuegos

Por Jorge Fernando Díaz Greene

 @jfdiazgreene

A partir de esta séptima entrega, voy a hablarles de los videojuegos. Los cuales, también me apasionan. Para quienes han seguido mi artículo por el tema de la música, les comento que lo retomaremos en una entrega relacionando la música con los videojuegos. Por el momento, disfruten de esta primera entrega en la que les platicaré cómo me adentré al mundo de los videojuegos, la primera consola casera de videojuegos que tuve y que volví a conseguir funcionando al 100% y mis ocho videojuegos favoritos que fueron adaptados a esa consola. Pero, primero, voy a compartirles el dato de cuál fue la primera consola casera de la historia.



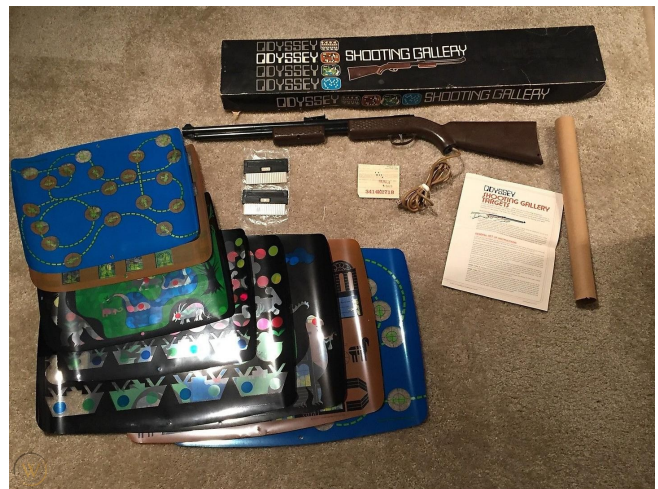
La primera consola casera de la historia fue «Odyssey» de Magnavox. Compañía que completó su desarrollo y la comercializó en 1972.

Sin embargo, su desarrollo comenzó en 1966 por un equipo de desarrolladores liderado por Ralph Baer en la compañía Sanders Associates. Baer estuvo creando diversos prototipos hasta llegar al séptimo, el cual bautizó como *Brown Box* o «Caja Café» porque la caja en la que se montó ese prototipo estaba hecha de madera.



Ralph Baer también fue el desarrollador de la primera pistola de luz que en esa consola tenía forma de rifle y que se vendió como un periférico para algunos juegos en dicha consola. Para jugar cada juego de esa consola, además de insertar la tarjeta del juego programado en la consola, se debía adherir a la pantalla del televisor su plantilla. La cual, se podía adherir y desprender fácilmente.

Si se jugaba tenis, se insertaba la tarjeta y se ponía la plantilla con la cancha de tenis. Si se jugaba tiro al blanco, se insertaba la tarjeta, se conectaba el rifle de luz y se ponía la plantilla con las típicas figuras a disparar en las ferias.



¿Cómo me adentré al mundo de los videojuegos? Cuando tenía entre dos y tres años, mi padre había comprado la consola «Coleco Gemini System», desarrollada en 1983 por la compañía Coleco Industries, Inc. La cual, es de la segunda generación de consolas de videojuegos y es un clon de la consola casera «Atari 2600», también perteneciente a la segunda generación, desarrollada en 1977 por Atari, compañía que pertenecía en ese entonces a Warner Communications Inc. Ahora, Atari pertenece a Atari Interactive, una filial de la compañía francesa Atari SA que, antes del 2002, estaba bajo el nombre de Infogrames Entertainment.

Cuando mi padre me mostró la «Coleco Gemini

System» y me enseñó a usarla, poco a poco fui aprendiendo a jugar cada juego que iba adquiriendo. Pero no llegué a dominarlos del todo. Hasta la fecha hay algunos juegos que no logro dominar. Gracias a esta consola puedo jugar tanto los juegos de «Coleco Gemini System» como los de «Atari 2600» y «Sears Video Game Systems». Sus controles tienen integrados tanto la palanca o *joystick* como el botón de disparo o *fire* al costado derecho, esquina superior izquierda de la palanca en el «Atari 2600», y una perilla o *paddle* que gira a 270°. Mientras que, en el «Atari 2600», los *joysticks* y los *paddles*, que los de «Atari 2600» tienen la perilla y el botón de disparo o *fire* en el costado izquierdo debajo de la perilla, son periféricos separados. La resolución de la imagen es de 160 por 200 píxeles con una paleta de 128 colores. Algunos juegos requieren forzosamente el uso de los paddles para ser jugados.

En 1999, tras descomponerse por tercera vez y mandarla a reparar, el técnico dijo que no se podía volver a reparar tras dañarse muchas partes. Así que no hubo remedio mas que desecharla y recordarla con mucho cariño por las muchas horas de juego y los gratos recuerdos que me brindó. Sin embargo, conservé los juegos por si algún día conseguía otra igual o una Atari 2600. Así fue.

El 2 de diciembre del 2017, pude conseguir otra igual funcionando al 100% tras 18 años de búsqueda. Lo mejor de todo, es que el vendedor incluyó un adaptador de audio y vídeo para conectarla directamente a la entrada de cable coaxial del televisor, ya que, originalmente, debía conectarse a la televisión con un adaptador rectangular a la entrada de la antena de conejo o al cable coaxial parecido a una cajita con una

palanca para jugar con la consola o ver la televisión.

También incluyó dos juegos. El primero es *Combat* desarrollado por Atari en 1977, basado en los juegos de arcadia desarrollados por Atari *Tank* como Kee Games en 1974 y *Jet Fighter* en 1975, y consiste en librar batallas entre tanques, biplanos o jets.

El segundo es la adaptación para «Atari 2600» del año 1982 del popular juego de arcadia *Pac-Man*, desarrollado por Toru Iwatani para Namco en 1980 y consiste en que el protagonista, llamado *Pac-Man*, debe comer píldoras esparcidas en diferentes laberintos evitando ser capturado por cuatro fantasmas. Sin embargo, puede comerse a los fantasmas que lo persiguen si come una píldora de poder. Este juego es el octavo de mis juegos favoritos tanto en arcadia como en otras consolas caseras. Solamente por detrás del juego de carreras para «Atari 2600» *Enduro* desarrollado por Larry Miller para Activision en 1983.

Tengo 23 juegos compatibles con esta consola, de los cuales, *Trick Shot* y *Night Driver* se me habían perdido en 1988 y 2012 respectivamente, y el de *Space Jockey* se le quemó el chip principal quedando inservible al jugarlo el mismo día que conseguí la segunda «Coleco Gemini System».

Afortunadamente, pude volver a conseguirlos hace unos días *Trick Shot*, sellado de fábrica, *Space Jockey* en excelente estado con su caja e instructivo y *Night Driver* en excelente estado sin caja ni instructivo.

Ahora es el turno de mencionar mis seis juegos favoritos restantes en general y que tuvieron sus adaptaciones compatibles con la consola «Coleco Gemini System».

En sexto lugar se encuentra *Trick Shot*. Fue desarrollado por la compañía Imagic en 1982. Este consiste en meter cierta cantidad de bolas de billar en una jugada.

En quinto lugar se encuentra *Night Driver*. Fue desarrollado por Atari como juego de arcadia en 1976 y su posterior versión para Atari 2600 en 1978. Este consiste en conducir de noche el mayor tramo de carretera posible en un tiempo determinado evitando postes, coches, árboles y casas.

En cuarto lugar se encuentra *Space Jockey*. Fue desarrollado por Garry Kitchen para U.S. Games Corporation y lanzado bajo la marca Vidtec en 1982. Consiste en que eres un extraterrestre que invade la Tierra en un platillo volador y debes acabar con la mayor cantidad de casas, árboles, globos aerostáticos y los vehículos de guerra de los ejércitos que protegen a la Tierra.

En tercer lugar se encuentra *Venture*. Fue desarrollado por Exidy en 1981 como juego de arcadia y su posterior versión para Coleco Gemini System y Atari 2600 se lanzó en 1982. El juego consiste en que Winky, un cazador de tesoros, debe entrar a tres niveles de calabozos con pasillos y cuatro cámaras cada uno donde se encuentran resguardados los tesoros. Winky deberá evadir serpientes gigantes en los pasillos, ya que son inmunes a su arco y flecha, y acabar o evadir a los monstruos que habitan las cámaras para recolectar los tesoros. Debe hacerlo en poco tiempo o entrará una serpiente gigante a atraparlo y matarlo.

En segundo lugar se encuentra *Donkey Kong* desarrollado como juego de arcadia por Shigeru Miyamoto en 1981 para la compañía japonesa

Nintendo. La adaptación para Coleco Gemini System y Atari 2600 salió en 1982. El juego consiste en que Jumpman, al que posteriormente se le llamó Mario, debe rescatar a la bella Pauline del protagonista del juego, el gorila Donkey Kong, saltando, escalando plataformas y evadiendo objetos y obstáculos.

Finalmente, en primer lugar se encuentra *Circus*, desarrollado como juego de arcadia por Exidy en 1977 y adaptado para la Atari 2600 en 1980 bajo el nombre de *Circus Atari*. Este consiste en que dos payasos deben romper tres hileras de globos que flotan debajo del techo de la carpa saltando por turnos con ayuda de un balancín que se puede mover y dos trampolines en los costados de la pista. Está en primer lugar porque me hace reír al perder cuando el payaso que estaba en el aire cae al suelo y ver su cabeza enterrada y sus extremidades moviéndose. En la próxima entrega, hablaré de mi segunda consola. Hasta entonces. 🐸

