

PIXEL

SIEMPRE TU NIVEL FAVORITO







LEVEL: 03
HIGH SCORE: 3870
3UP



EL REINADO DE PAC-MAN

HOY, A 35 AÑOS DE SU NACIMIENTO, PAC-MAN YA ES PARTE DE LA CULTURA OCCIDENTAL Y PARTE DEL INCONSCIENTE COLECTIVO DE MILLONES DE PERSONAS.



Escrito por Jorge Fuentes - Guinnes

El juego Pac-Man, que inspiraría canciones, juegos y hasta una película, llegó a tener el récord Guinness del videojuego arcade más exitoso de todos los tiempos con un total de 293.822 máquinas vendidas de 1981 a 1982. El mejor jugador del mundo, por lo demás, fue Billy Mitchell, quien

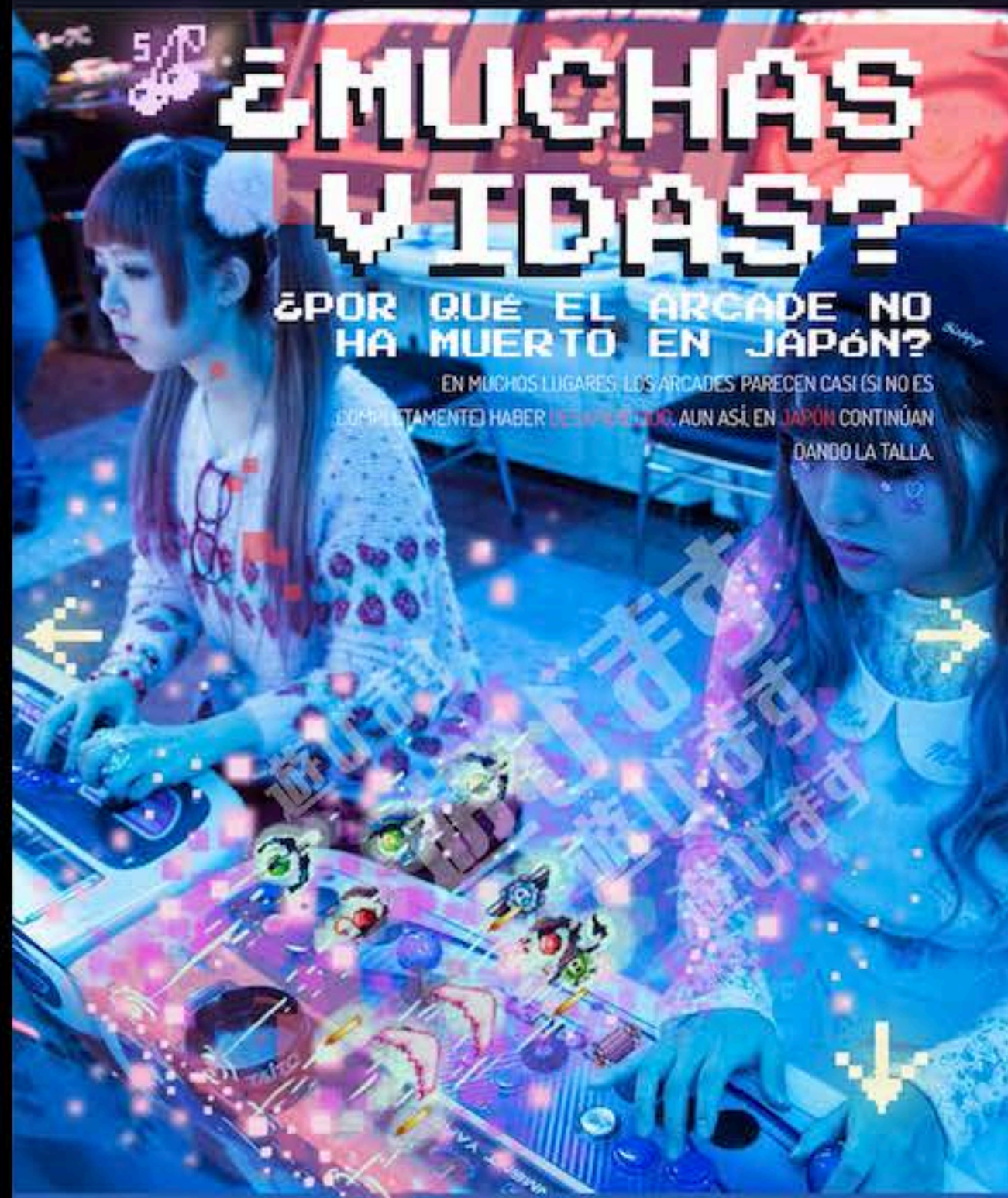
← **ARCADE** → **' INVADERS '**

**LA CONQUISTA DEL GAMING RETRO
EN LA CULTURA POPULAR**

MÁQUINAS PERSONALIZADAS, REEDICIONES DE CONSOLAS, COLECCIONES DE MODA, BEST-SELLERS
Y HASTA TAQUILLAZOS DE CINE. BAJA AL TRASTERO Y DESEMPOLVA TU VIEJO MANDO, ES HORA DE
VOLVER A "MATAR MARCIANITOS".



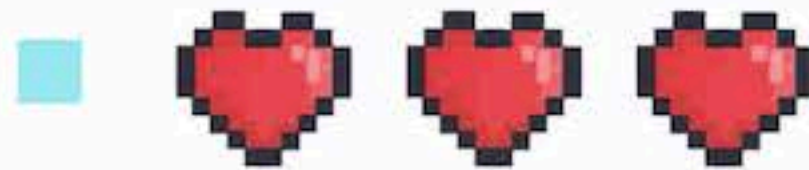
SIGLO XXI



¿MUCHAS VIDAS?

¿POR QUÉ EL ARCADE NO HA MUERTO EN JAPÓN?

EN MUCHOS LUGARES, LOS ARCADES PARECEN CASI (SI NO ES COMPLETAMENTE) HABER DESAPARECIDO. AUN ASÍ, EN JAPÓN CONTINÚAN DANDO LA TALLA.



The Financial Times informa en un reporte reciente sobre las arcades japonesas, que había 44.000 de ellas durante su apogeo a mediados de los años ochenta. Hoy, la asociación de la industria del entretenimiento de Japón dice que hay 4.856 arcades registradas a través del país. También hay otras 9.000 locales estimadas, cada uno con alrededor de cincuenta máquinas.

A pesar de que hay menos arcades ahora que en décadas pasadas, nuevos juegos y gabinetes

continúan llegando a los centros de juego, como Dissidia Final Fantasy, Pokken, y KanColle, un título tan popular que hasta tuvo filas de personas tras su lanzamiento.

Las arcades japonesas no sólo perduran, sino que siguen recibiendo nuevos juegos. Éstas son las razones de por qué ocurre este suceso.



3. LAS ARCADES JAPONESAS RESPONDEN A LAS TENDENCIAS.



Estas no son sólo las tendencias sobre qué tipos de juegos son populares, sino también, las tendencias entre los clientes. Desde 2010, se ha informado de que los centros de juegos **son cada vez más frecuentados por los clientes mayores**. Algunas arcadas ofrecen a sus clientes más antiguos mantas en caso de que se enfríen, y Tokyo Gulliver, según los informes del Financial Times, incluso ha **bajado el sonido de ciertos juegos y subió el de otros**, específicamente para estos jugadores de edad avanzada. El FT agrega que la arcade también ha lanzado sillas más suaves. **Este es sólo un ejemplo de la capacidad de respuesta de las arcadas japonesas.**

4. SÓLO EXPERIENCIAS DE ARCADE

Lo que ha permanecido constante es que las arcadas japonesas siempre han tenido como objetivo ofrecer experiencias que los jugadores no pudieron conseguir en casa. Esta es una constante a lo largo de la historia de la arcade japonesa.

Toma los juegos de grúa, por ejemplo. Son un remanente de las arcadas analógicas, y otro ejemplo de larga duración de **una experiencia de arcade única que es difícil**, si no imposible, de replicar en casa.



Manual de Uso

Es peligroso viajar solo. Toma esto ->

Arcade 'Invaders': La conquista del gaming retro en la cultura popular

¿Muchas vidas? Por qué el arcade no ha muerto en Japón?

El reinado de Pac-Man

Donkey-Kong, la salvación de Nintendo

Gone Gold: La edad de oro de las máquinas arcade

Historia del Tetris



GONE GOLD!

La edad de oro
de las máquinas arcade

Con sentencias como esta se ha convertido en la novela viral de los últimos tiempos. **La niña mimada del colectivo friki, Ready Player One, es una de las grandes responsables del resurgimiento de la moda arcade.** Escrita por Ernest Cline, narra las aventuras de Wade Watts, un huérfano que intenta sobrevivir en la enferma sociedad del año 2044, cuya población ha trasladado su realidad a un videojuego virtual evolucionado llamado OASIS. Cuando el fundador del sistema muere, reta a cualquier jugador a encontrar su fortuna y quedarse con ella. Pero para lograrlo, deberán demostrar que son los mayores expertos en cultura ochentera de la Tierra (o lo que queda ella). Una mezcla entre Matrix y Los juegos del hambre repleta de referencias a símbolos como el DeLorean, Pac-Man y hasta Matthew Broderick.

Un pelotazo editorial que Hollywood no ha podido dejar pasar. **“Creo que fuimos bastante increíbles en los 80. Los adoro. Una de las razones por la que me decidí a hacer la película es porque me llevó de vuelta a ellos”**, afirmó el mismísimo Steven Spielberg, tótem de la época (es referenciado en el libro) y director de la adaptación al cine de Ready Player One. Protagonizada por los jóvenes Tye Sheridan y Olivia Cooke, se encuentra en pleno rodaje con vistas a estrenarse a principios de 2018. El éxito en taquilla de otros filmes recientes de inspiración arcade como Rompe Ralph o Pixels pronostican un nuevo taquillazo de Spielberg, el maestro de la nostalgia.



READY PLAYER ONE

ERNEST CLINE
© 2011 ERNEST CLINE



TOCA Y AMPLIA

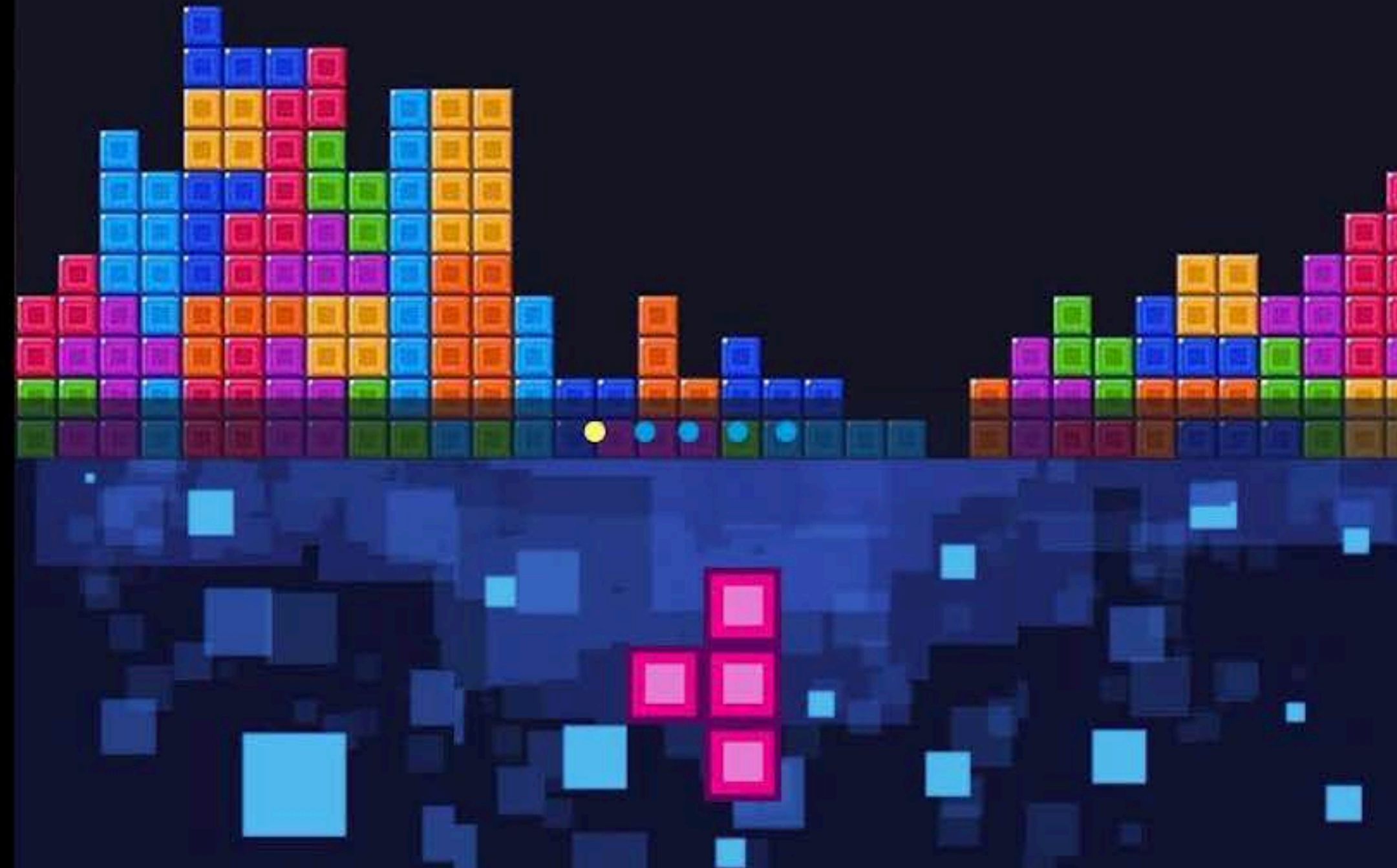


HISTORIA DEL TETRIS

CREADO EN EL APOGEO DE LA GUERRA FRÍA, EL POPULAR TÍTULO HA SIDO OBJETO DE VARIOS ESTUDIOS RELACIONADOS CON EL DESARROLLO DEL INTELLECTO, LA PÉRDIDA DE PESO, DEJAR DE FUMAR Y SUPERAR TRASTORNOS DE ESTRÉS POSTRATUMÁTICO. ¿POR QUÉ NOS ATRAE EL ORDEN A PARTIR DEL CAOS?



El 6 de junio de 1984, el programador ruso *Alexey Pajitnov* lanzó por primera vez *el código de Tetris*, juego que con el tiempo se convertiría en un ícono de la cultura pop y los videojuegos.



DONKEY KONG

LA SALVACIÓN DE NINTENDO

NO NOS HEMOS EQUIVOCADO. AUNQUE PAREZCA EL MALO DE LA PELÍCULA, ESTE SIMIO LLAMADO DONKEY KONG AYUDÓ A NINTENDO EN UN MOMENTO MUY DELICADO DE SU HISTORIA, MIENTRAS QUE EL FUTURO MARIO SE LLEVABA LA GLORIA POR SALVAR A LA CHICA.



¿Queda alguien que no conozca a Donkey Kong? Lo dudamos. El mono de Nintendo se ha convertido en uno de los personajes más populares de esta industria y en un ícono de la misma. Es cierto que su momento álgido lo tuvo en la década de los 80 (en plena época dorada de los videojuegos) al conquistar los salones recreativos y las consolas y ordenadores de medio mundo.

Lo que sí es menos conocido es que fue el primer trabajo "serio" de Shigeru Miyamoto en la compañía de Kioto, y que su creación (también en parte mérito del malogrado y genial Gunpei Yokoi) ayudó a la empresa a salir de las dificultades financieras en las que se encontraba y a situar una recreativa de éxito en el mercado arcade norteamericano (el mayor del mundo), misión hasta ese momento infructuosa para los nipones. Su primer intento lo había realizado con

Radar Scope en 1980, una máquina que tuvo cierta popularidad en Japón pero que no cuajó en los Estados Unidos.

Así, a Miyamoto le fue encomendada la tarea de crear un juego que encajara en los gustos occidentales, algo por aquel entonces complicado de realizar para una compañía que había vivido exclusivamente del mercado nacional, y además había que reutilizar el stock de muebles de Radar Scope que había quedado aparcado, lo que suponía un reto a nivel de hardware y producción. El resultado de su inventiva no fue otro que Donkey Kong, recreativa lanzada en 1981 y que rápidamente se convirtió en un auténtico e inesperado bombazo.

HOW HIGH CAN YOU GET?



LEVEL: 03
HIGH SCORE: 3870
3UP



EL REINADO DE PAC-MAN

HOY, A 35 AÑOS DE SU NACIMIENTO, PAC-MAN YA ES PARTE DE LA CULTURA OCCIDENTAL Y PARTE DEL INCONSCIENTE COLECTIVO DE MILLONES DE PERSONAS.



Escrito por: Jorge Fuentes - Guíoteca

El juego Pac-Man, que inspiraría canciones, juegos y hasta una película, llegó a tener el récord Guinness del videojuego arcade más exitoso de todos los tiempos con un total de **293.822 máquinas vendidas** de 1981 a 1987. El mejor jugador del mundo, por lo demás, fue Billy Mitchell, quien



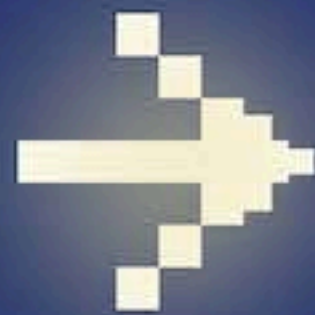
MUEVE A PACMAN

MANUAL DE USO

"ES PELIGROSO VIAJAR SOLO. TOMA ESTO" (THE LEGEND OF ZELDA)



PASAR DE ARTÍCULO



PASAR DE ARTÍCULO



NAVEGAR



NAVEGAR



DESPLAZAMIENTO



AUDIO



VIDEO



ZOOM - IN



ARTÍCULO RÁPIDO



ARTÍCULO PRINCIPAL



GALERÍA



ARTÍCULO SECUNDARIO

¡ESPERAMOS QUE DISFRUTES LA LECTURA!



SI USTED ES DEL TIPO NOSTÁLGICO AL QUE SE LE SALEN LAS LAGRIMITAS CON VER ELEMENTOS RECURRENTES QUE HICIERON PARTE DE SU INFANCIA, ESTE ARTÍCULO ESTÁ DISEÑADO PERFECTAMENTE PARA USTED. HE AQUÍ RECOGEMOS LA ÉPOCA DORADA DE NUESTRAS AMADAS MÁQUINITAS ARCADE.

1979-1984

Con el *Space Invaders* daría comienzo la Edad de Oro de las Máquinas Arcade. Un periodo en el que los nuevos avances informáticos *darían lugar a gráficos más realistas y mejores sonidos*. Y estos avances serían aprovechados por parte de los desarrolladores para realizar una serie de clásicos que sentarían las bases para todos los juegos posteriores inaugurando géneros que prevalecen hoy en día.

La popularidad de los arcades *crecería exponencialmente en este periodo* y un montón de establecimientos incorporarían una recreativa como forma de ganar ingresos extra.

1. SPACE INVADERS (1978)

Diseñado por Toshihiro Nishikado en 1978 para Taito, *Space Invaders* supondría una revolución tanto en las máquinas arcade como en los sistemas de entretenimiento doméstico. En un principio, *Space Invaders* iba a ser un videojuego bélico, sin embargo la idea se rechazó dada la dificultad de animar a los tanques y aviones, y dado lo poco ético que le parecía a Toshihiro el disparar a soldados. Buscó entonces inspiración en el libro "La Guerra de los Mundos" y así creó el matamarcianos por excelencia.

El juego introducía una nueva forma de jugar basada en puntos, un aumento progresivo de la dificultad, y un marcador de máxima puntuación que registraba las iniciales. Todo unido incentivaba a los jugadores a superarse a sí mismos y a los demás.

Como curiosidad, cabe decir que en Japón las máquinas causaron escasez de monedas y los salones recreativos se vieron en la obligación de reducir la cantidad de monedas necesarias para jugar. Esta medida no fue suficiente y el gobierno se vio obligado a producir cuatro veces más monedas de 100 yens de las que había en la calle.

