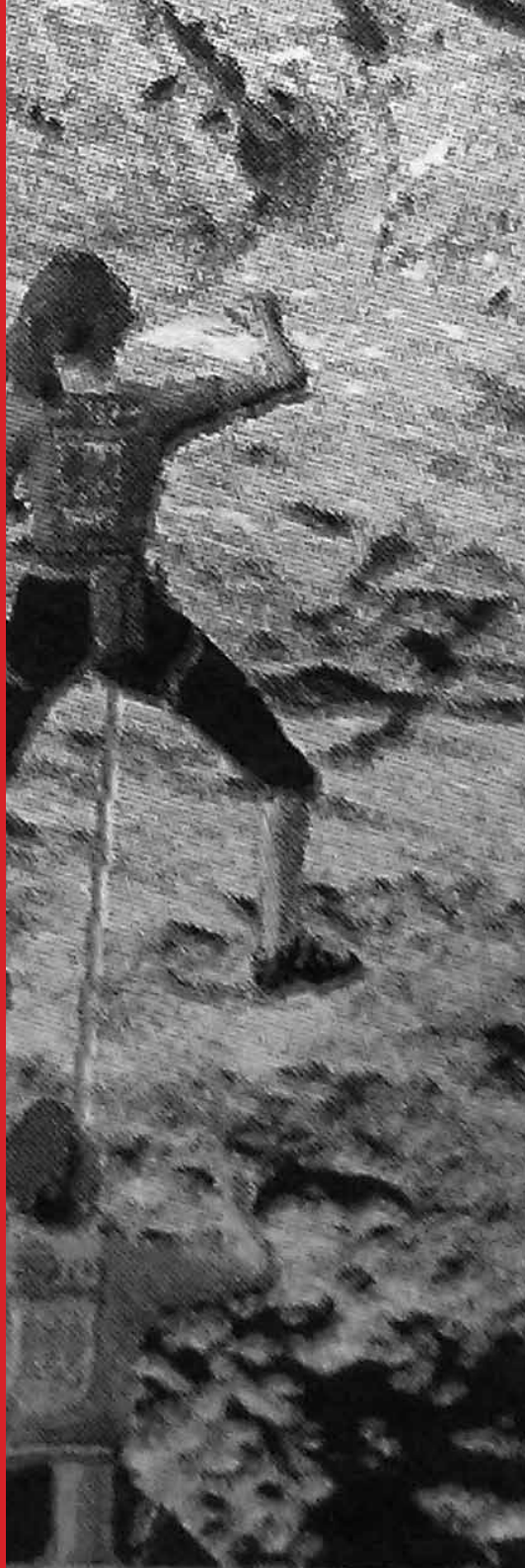


*EUSKARA
BIDEO-JOKOETAN*

EL EUSKERA
EN LOS
VIDEOJUEGOS



EUSKARA BIDEO-JOKOETAN

Euskara dugu euskal gizartearen berezitasunaren adierazle nagusia, inondik ere. Antzinarotik datozkigu gure hizkuntzaren lehen erreferentziak, Iberiar penintsularen eta Frantzia hegoaldearen artean, Bizkaiko golkoaren ondoan. Euskarazko lehen programa informatikoak aurkitzeko, baina, ez dugu denboran hain atzera egin behar: 1990eko hamarkadaren erdira arte bakarrik.

Garai hartakoak dira ordenagailuetarako lehen produktu elkarreragileak: jolasaren bidez zerbait irakasteko helburuz landutako programak ziren, hezkuntza-alorrari lotuak eta gelan nahiz etxean erabiltzeko modukoak. *Serious games* izenez ezagutzen dira joko horiek gaur egun. Elhuyar kultur elkarte eta Ikastolen Elkartea aitzindariak izan ziren, beste batzuekin batera, 3-18 urte bitarteko haurrei zuzendutako halako materialak garatzen.

Halere, mende berrira arte ez zen hedatu era horretako produktuekiko interesa, harik eta IBM bateragarriak (PCak) merkaturatzearekin batera informatika demokratizatu zen arte. EAEn, Eusko Jaurlaritzaren «Konekta zaitez»¹ programak asko lagundu zuen hedapen horretan: etxeetan informatika-ekipoak erosteko diru-laguntzak ematen zituen programa horri esker asko handitu baitzen autonomia-erkidegoko ordenagailuen kopurua.

Hala adierazten dute Eustat-Euskal Estatistika Erakundearen datuek: 1999ko hirugarren hiruhilekoan EAEko 15 urtetik gorako biztanleen %32,7ek baino ez zeukaten ordenagailua etxean; 2014an, %77,2ek².

EAEko informatika-ekipoen kopuruak izandako hazkunde handiak, batetik, eta hezkuntza-curriculumean Informatika irakasgaia sartu

1. «Euskadi Informazioaren Gizartean» planaren barruan zegoen programa horrek Interneterako sarbidea ahalbidetu nahi zien herritar guztiei, eta, horretarako, diru-laguntzak ematen zituen sarerako konexioa zuten ordenagailuak erosteko, finantza-erakundeekin elkarlanean. Programa 2000 urteko azaro amaieran jarri zen martxan.

2. 2014an EAEko familiei egindako Informazioaren Gizarteari buruzko Inkestan jasotako datuak. (2015eko maiatzaren 20a)

izanak, bestetik, asko handitu zuen euskarazko informatika-programen eskaera, eta, eskaera horri erantzuteko, Eusko Jaurlaritzak lankidetzahitzarmenak sinatu zituen softwarea garatzen zuten enpresekin eta bertako zenbait elkarterekin. Software-programa gehiagoren eskaera ez zen, baina, horretara mugatu. Erabiltzaileek askoz gehiago nahi zuten, eta orduan agertu ziren euskarazko lehenbiziko bideo-jokoak.

Euskara sustatzen

Ordura arte gurean egindako bideo-jokoek Espainiako Estatuko merkatua zeukaten xedetzat. Joko haien garatzaileek denda guztietako apaletan ikusi nahi zituzten eta gaztelaniaz egin zituzten. Hala ere, badaude ingelesez egindako bideo-joko batzuk, hala nola, *Risky Woodsek* (Zeus Software, 1992), eta Picmatic-en jolas-makinek, *Los justicierosek* (1993) eta *Marbella Vicek* (1994). Hauek nazioarteko merkatuetan saldu egin ziren.

EAEko erakundeak izan ziren euskarazko jokoek eskaerari erantzuten saiatu ziren lehenbizikoak. 1999. urte amaieran, «Euskara biziberritzeko plana» onartu zuen Eusko Jaurlaritzak. Bertan zenbait hutsune nabarmentzen ziren, aisialdian eta gazteen alorrean bereziki. Era berean, euskara ikasgelatik kanpo ere erabiltzeko beharra azpimarratzen zuen planak, askorentzat zigorra baitzen eskolatik kanpo euskaraz aritzea.

Programa hori martxan jarri zen urte berean Gipuzkoako Foru Aldundiko Euskararen Normalkuntzarako zuzendari nagusi izendatu zuten Lorea Leanizbarrutia (Aretxabaleta, 1956)³. Ardura horretan hasi eta denbora gutxira, Leanizbarrutia eta bere taldekideak konturatu ziren euskara sustatzeko asmoz diruz lagundutako euskarazko mahai-joko, film, bideo eta CDak guztiz ezezagunak zitzaizkiola jende arruntari.

Egoera horretatik abiatuta, Eusko Jaurlaritzaren ekimenarekin bat egitea erabaki zuen Aldundiak, eta «Euskara da oparirik onena» kanpaina jarri zuen martxan, 2000ko Gabonetan. Aldundiak hitzarmenak sinatu zituen banaketa-kate handietako arduradunekin, euskarazko aisialdiko

3. 87/1991 Foru Dekretua, uztailearen 27koa, Euskararen Normalkuntzarako zuzendari nagusia izendatzeko. Gipuzkoako Aldizkari Ofiziala. 144. zk. 11.861. or. (1999ko abuztuaren 30a)

produktuak leku nabarmen eta zehatzetan jar zituzten. Horrekin batera, diru puska bat erabili zuen publizitate-kanpainarako. *Argia* aldizkariak egindako elkarrizketan Luis Bandrés (Pasaia, 1944 - Donostia, 2009) Gipuzkoako Foru Aldundiko Kultura, Euskara, Gazteria eta Kiroletako diputatu izandakoak esan zuenez, «jendeak ez zeukan buruan sartuta [Gabonetan] euskaraz ere opariak egiteko aukera bazegoela»⁴. «Euskara da oparirik onena» kanpainak arrakasta handia izan zuen Gabon haietan, eta 10.000tik gora euskarazko produktu saldu ziren⁵.

Datu on horiek gorabehera, Bandresen iritziz euskara gazteen artean sustatzeko ordura arte martxan jarritako neurriak «oso tradizionalak» ziren. Aldundia formula berriak pentsatzen hasi zen, kontuan izanda gazteak «gero eta gehiago» egoten zirela ordenagailu aurrean, eta ez zegoela aisialdirako programa askorik euskaraz.

«Euskara zure unibertsoan» kanpaina sortu zuten orduan. «Txipa aldarazi behar genien [eta] demostratu, euskaraz ere bazirela beraiek hainbeste estimatzen zituzten produktu horietakoak, eta erdarazkoak bezain onak» zirela, zioen Bandresek. «Oso aurrekontu urriarekin», Foru aldundiak hiru bideo-jokoren garapena bultzatu zituen: *Estropadak*, *Mendizaleak* eta *Jai Alai Sport*.

Erreterian jokoak sortzen

Hiru joko horiek sortzeko ardura 3DNews enpresarena izan zen. Erreterian kokatutako mikroenpresa hori 1999an sortu zuten ikus-entzunezkoak, 3Dko infografiak, dokumentalak eta bideoak ekoizteko. Adolfo Luzuriaga (Donostia, 1960) enpresako arduradun nagusiak dioenez, «hasiera batean telebistarako lan egiteko asmoa geneukan, baina gai ginen liburuak, esku-orriak eta horma-irudiak argitaratzeko ere».

«Euskara zure unibertsoan» kanpainarako, Gipuzkoako Aldundiko Euskara zuzendariak Lorea Leanizbarrutiak «zenbait enpresari eskatu

4. Garate, Katixa eta Irazustabarrena, Nagore. Elkarrizketa Luis Bandrés: «Gazte askok aisialdirako "txipa" erdaraz dauka». *Argia* aldizkaria, 1828. zk. 15-17. or.

5. Iparragirre, Pilar. «Euskarazko jokoen salmenta hirukoiztu da hiru urtetan». *Argia* aldizkaria, 1907. zk. 47-49. or.

zigun euskara sustatzeko proposamenak egiteko». «Gazte-jendeari zuzendutako proposamen moderno eta orijinalak behar zuten izan, eta hortxe sortu zitzaigun euskarazko bideo-jokoak egiteko ideia».

Luzuriagak aitortzen duenez, garai hartan bere enpresak ez zeukan «bideo-jokoak egiteko programatzailerik», ez baitzen hori «beren filosofia». Hala ere, bideo-jokoen garapena ez zegoen 3DNews-en gaitasunetatik oso urruti. «Euskal Herrian ez ginen asko 3D egiten genbiltzanak», dio.

Aldundiaren «Euskara zure unibertsoan» programak bi urteko iraupena izan zuen, eta bitarte horretan Errenteriako enpresak hiru bideo-joko garatu zituen «euskal kirolei buruz». Lehen biak, *Estropadak* eta *Mendizaleak* 2000. urtean zehar garatu zituzten; hirugarren eta azkena, *Jai Alai Sports*, hurrengo urtean iritsiko zen, Durangoko Azokarako prest.

ESTROPADAK

Luzuriagari bururatu zitzaion lehen ideia arraun-munduko txapelketak ordenagailura eramatea izan zen, Kontxako bandera⁶, bereziki.

Hasiera-hasieratik Luzuriagak argi eduki zuen bere jokoak ez zela simulagailu bat izango, «joko dibertigarri eta entretenigarri bat» baizik. «Lehiari lotutako ezaugarriak aldatu eta estropaden ohiko iraupena murriztu genuen (ohiko 20 minutuetatik 12 minutura), gazteek ordenagailu-pantailaren aurrean denbora gehiegi ez igarotzea baitzen gure asmoa». *Estropadak* izena jarri zioten jokoari.

Izena aukeratuta, Luzuriagak lan-talde bat osatu zuen. «Ezin nuen plantilla finkorik osatu, aukera hori ez baitzen errentagarria enpresarentzat», aipatzen du. «Beraz, proiekturen bat iristen zenean, laguntzaile batzuk biltzen nituen, lana aurrera ateratzen laguntzeko».

«Aldundiaren proiektua iritsi zenean, argi ikusi nuen bi esparru bereizi beharra zegoela: grafismoa alde batetik, eta programazioa, bestetik», dio Luzuriagak.

6. 1879az geroztik jokatzeko da estropada Donostiako badian, irailako lehen bi igandeetan.

Estropadaken alderdi bisualaz Ángel Gómez Espinosa, Iñaki Legorburu, Pedro Domeq, Igor García eta Mariano Peral freelanceak arduratu ziren. «Harreman bikaina» izan zuen haiekin. Programazio-lanak, berriz, Alfredo Requejok egin zituen, garai hartan «Bizkaiko GamePro bideo-joko enpresari⁷ atxikita zegoena nolabait ere».

Estropadaken jokagarritasuna beste kirol-joko batzuetan oinarritzen da, *Track & Field* (Konami, 1983) klasikoa, esate baterako. Jokatzen hasteko, lau koloretako traineruetako bat aukeratu behar zuen jokalaria. «Ez genuen lehiarik sortu nahi eta, horregatik, ez genien izenik jarri traineruei. Hala ere, traineru ezagunenen koloreak daramatzate⁸».

Jokalari bakarrerako jokoak da eta teklatuaren bidez kontrolatzen da. 'C' letra sakatuta markatzen da arraunkaden erritmoa. Arraunlarien nekean eta olatuetan oinarritutako osagai estrategiko «xume-xume» batzuk dauzka jokoak. Lehenbizikoan, kontuan hartu beharra dago arraunkaden erritmo biziak abiada handiagoa ematen duela, baina arraunlariak nekatzearen kontura. Bigarrenean, olatuaren noranzkoa aprobetxatzen da, traineruak «abiadura handia hartu dezan arraunkada gutxirekin».

Itxurari dagokionez, 2Dko grafikoak dituen joko apala da *Estropadak*. Halere, bideoa eta 3D nahasten dituen hasierako sekuentzia ikusgarri bat nabarmentzen da. «Egikera profesionala zeukan, nahiz eta egungo bideo-jokoekin alderatuz gero, haien batere antzik ez izan», dio Luzuriagak.

Jokoak soinu-detaile guztiz ikusgarriak dauzka. Arraunkaden erritmoa markatzen duen traineruko patroia garrasi digitalizatuak nabarmentzen dira, arraunzaleen ahotsekin eta olatu handien tartean aurrera doan traineruaren kroskoaren kontra jotzen duten olatuen soinuarekin batera. 3DNews TVko arduradun nagusiak gogoratzen duenez, soinu horiek «estropadetan eta entrenamenduetan grabatu genituen»⁹.

7. 2001 urte hasieran sortutako bideo-joko enpresa. Bilbon zeukan egoitza.

8. Berdea, arrosa, horia eta morea, hau da, Hondarribia, Pasai Donibane, Orío eta Pasai San Pedroren koloreak, hurrenez hurren.

9. Ibargutxi, Félix. «Igandean plazaratuko da euskarazko lehenengo bideojokoa, estropadei buruzkoa». Gizartea. *El Diario Vasco*. 18. or. (2000ko abenduaren 8a)

Sei hilabeteko lan gogorraren ondoren, eta 12.500.000 pezetako (75.136 euro) aurrekontua erabili eta gero¹⁰, prest zegoen *Estropadak*. Jokoa PC formatuan kaleratu zuten. 2000ko irailaren 7an prentsaurrekoa eman zuten Donostian, Foru Aldundiaren eraikinean, jokoa hedabideei aurkezteko. Han izan ziren Luis Bandrés diputatua, Lorea Leanizbarrutia Euskara zuzendaria eta Adolfo Luzuriaga, jokoaren garapenaren arduradun nagusia.

Estropadak bideo-jokoaren atzean zeuden euskara sustatzeko planen berri eman zuten arduradun politikoeak, eta Luzuriagak, berriz, jokoari buruzko xehetasunak, jokatzeko modua azaltzearekin batera. Biharamunean, Euskal Herriko egunkari nagusiek «euskarazko lehen bideo-joko» gisa aurkeztu zuten *Estropadak*.

Jokoa lau haizetara zabaltzeko, hiru egun geroago, hilak 10, *Estropadak* euskal egunkariekin batera zabalduko zela iragarri zen. *Deia*, *Euskaldunon Egunkaria*, *Gara*, *Zabalik*, *Diario Vasco* eta *El Mundo-País Vasco*ren igandeko edizioek traineruen jokoaren kopia bat eskuratzeko aukera eman zuten, 750 pezetaren (4,51 euro) truke. Egunkarien bidez banatu eta gero, *Estropadak* 4.500 pezetatan (27,05 euro) jarri zen salgai dendetan¹¹.

MENDIZALEAK

Estropadak jokoa izan zuen harrera ona ikusita, euskarazko bideo-jokoen garapena sustatzen jarraitzea erabaki zuen Gipuzkoako Foru Aldundiak. Etor zitezkeen kritikei aurrea hartuta, Luis Bandresek esan zuen berak ordezkatzeko Aldundiak «ez zeukala bideo-jokoen ekoizle bihurtzeko asmorik», baizik eta, berek hasitako bidearekin «enpresa pribatuak animatu, zeregin horretan murgil zitezen».

10. García de Bikuña, N. «Las traineras inspiran el primer videojuego "Made in Euskadi"». Sociedad. *Deia*. 16. or. (2000ko abenduaren 8a)

11. 76/2000 Foru Dekretua, uztailearen 26koa, Kultura, Euskara, Gazteria eta Kirol Departamentuak argitaratutako bideo-jokoak erosteagatik ordaindu beharreko prezio publikoak ezartzen dituen. Gipuzkoako Aldizkari Ofiziala. 148. zk. 12.656. or. (2000ko abuztuaren 7a)

Foru Aldundiaren apustuari jarraiki, 3DNews TVk beste bideo-joko bat garatu zuen, hain emaitza onak eman zizkion kirolen gaiari lotuta. Bigarren jokorako euskaldunon mendizaletasuna hartu zuen gaitzat Luzuriagak. «Euskaldunok beti izan dugu lotura berezia mendiarekin, bai mendi-ibiliak eginez, mendigoizaletasunaren bidez nahiz eskaladaren bidez, eta izen handiko mendizaleak ditugu, hala nola, Josune Bereziartu, Iñurategi eta Pou anaiak, Juanito Oiarzabal eta Edurne Pasaban».

Euskal Herriko lau mendi –Anboto (Bizkaia), Biaizpe (Navarra), Egin (Araba) eta Txindoki (Gipuzkoa)– igotzea proposatzen du jokoak, azken proba handirako prestatzeko: Everestera igotzea. Neska-mutil mendizale bikote bat da bideo-joko honetako protagonista, eta *Mendizaleakeko* lau tontorretaraino igotzea da haien helburua. «*Estropadakek* baino askoz kalitate handiagoa du joko honek. Komertzialki ere lehiakorragoa da, eta *Estropadaken* botoi bakarrarekin jokatzen zen moduan, hemen hiru erabiltzen dira».

Teklatuko geziekin kontrolatzen dira mendizaleak, norantz jo behar duten agintzeko. Igoera bakoitzak 64 mugimendu ditu guztira, eta ez dago gailurrera iristeko bide bakarra. Mendian gora doala, mendizaleak irrist egin eta amildegira eror daiteke, eta horrek mugitzen jarraitzeko puntuak kentzen dizkio. «Adimena erabili behar da nola igo erabakitzeko». Erorialdiek piztu zezaketen eztabaida saihesteko, Luzuriagaren taldeak erabaki zuen erortzean protagonistak soketatik esekita geldituko zirela beti. «Ez genuen egoera bortitzik edo odolik erakutsi nahi».

Oro har, *Mendizaleak* askoz sotilagoa zen *Estropadak* baino, tontorrerainoko igoera nola simulatu pentsatu behar izan baitzuten. «Zabaleta eta Everestera igo zen Euskal Herriko lehen espedizioa hartu genituen oinarritzat», azaldu digu Luzuriagak. *Estropadaken* bezala, jokaldi bakoitza gehienez 20 minutu irauteko zegoen pentsatua jokoak.

Mendizaleak garatzeko, *Estropadak* egin zuen talde berarekin jardun zuen Luzuriagak, eta ekoizpena ere 3DNewsTVren aurreko lanaren oso antzekoa izan zen, ez, ordea, aurrekontua: 18 milioi pezeta (108.182,18 euro). Aldundiaren inbertsioa handitzearekin batera asko hobetu zen jokoaren akabera. Egileak gogoratzen duenez, «grafikoak hobeak ziren

aurreko jokokoak baino». «Bost mendi handiak simulatzen zituzten eszenatokiak benetako irudietan oinarrituta zeuden», eransten du Luzuriagak. Donostiako Mirakruz Gaineko Lotura animazio-estudioan aritutako Ángel Gómez Espinosak egin zituen irudi haiek.

2000ko abenduan jarri zuten salgai jokoak, *Estropadak* plazaratu eta lau hilabetetara, biak ere Gipuzkoako Foru Aldundiaren «Euskara zure unibertsoan» sustapen-kanpainaren barruan. *Estropadakekin* egin zuen bezala, Aldundiak hedabideak deitu zituen bere egoitzara, eta jokoaren xehetasunen berri ematearekin batera, jakinarazi zuen 6.000 ale jarriko zirela salgai¹².

Luis Bandrés Kultura diputatu ohiak geroago eman zuen elkarrizketa batean azpimarratu zuenez, «bai estropada eta mendiaren inguruak euskaraz eginak daude, ez dira gazteleraz egin eta gero itzuli». «Gazte askok euskaraz jakin arren, aisialdirako “txipa” erdaraz daukate». «Euskara zure unibertsoan» programaren asmoa zen euskaraz garatutako materiala eskuragarri jartzea haur eta gazteei, ikastolatik ateratzean, jolas-jarduerak ere hizkuntza horretan egiten jarraitu ahal izan dezaten».

Bandrésék, gainera, erantzun zorrotza eman zuen Aldundiak beste hizkuntzetan garatutako bideo-jokoak diruz laguntzeko aukeraz galdetuta. «[Gazteek] agian nahiago izango dute erdaraz erabiltzea [bideo-jokoak], baina guk ez dugu dirua horretarako gastatzen».

JAI ALAI SPORT¹³

Gipuzkoako Foru Aldundiarentzat egindako *Estropadak* eta *Mendizaleak* bideo-jokoen garapenak urtebete iraun zuen. Denbora-tartea eta aurrekontua «oso mugatuak» ziren, Adolfo Luzuriagaren esanetan, eta horren ondorioz kaleratu zituzten «bi tituluak apal samarrak ziren egikera eta jokagarritasun aldetik». «Euskara zure unibertsoan» kanpainako hirugarren eta azken lanerako jauzi kualitatibo bat egin, eta

12. «Mendizaleak euskarazko bideo-jokoaren 6.000tik gora kopia jarri dituzte salgai». Kiroalak. *Gara*. (2000ko abenduaren 12a)

13. Xehetasun gehiago: *LOAD: Euskal bideo-jokoen historiako 4. kapitulua* (1985-2009).

produktu «askoz ere modernoago eta asmoz jasoago» landu nahi izan zuen errenteriarak.

Euskal kiroletan oinarritutako bideo-jokoen ildoari jarraiki, gure herri-kirol bat bideo-jokoen mundura eramatea izan zen 3DNewsen proposamena. *LOAD: Euskal bideo-jokoen historiako* 4. kapituluaren (1985-2009) zehazten denez, beste garatzaile batzuk saiatuak ziren lehendik zeregin horretan. Horrek ez du ezertan apaltzen Luzuriagaren enpresaren lana, haiek izan baitziren esku-pilotako eta zesta-puntako euskara hutsezko lehen bideo-jokoa garatu zutenak.

Estropadak eta *Mendizaleakekin* bildutako esperientzia guztia *Jai Alai Sporten* islatu zen. «Alderdi grafikoan garai hartako beste enpresa batzuk eskaintzen zutenera hurbiltzen ari ginen, baina zentratu beharra geneukan». Luzuriagak onartzen du produktu «sendoa» eta «asmo handikoa» eskaini ahal izateko bere taldeak bazituela «hutsune» batzuk, programazioari zegokionez bereziki. Gabezia horri aurre egiteko, lana enpresatik kanpora ateratzea erabaki zuten. Euskal enpresetan bilatu zuten hasieran, baina, azkenean, hitzarmen bat sinatu zuten Jaengo TAOSpain enpresarekin.

19.850.000 pezetako (119.300,90 euro) aurrekontu ofizialarekin¹⁴, bideo-jokoa 2001eko abenduan jarri zen salgai. Lehen aleak Durangoko Azokan eskuratu ahal izan ziren, eta, *Estropadak* eta *Mendizaleakekin* egin zuten moduan, egun batzuk geroago prentsaurrekoa eman zuten *Jai Alai Sport* jendaurrean aurkezteko.

Euskal pilotari buruzko jokoa dendetara iristean, «Euskara zure unibertsoan» programako hiru bideo-jokoak garatzeko osatutako lantaldea desegin, eta negozio horretatik guztiz aldendu zen Adolfo Luzuriaga.

Atsedernaldi labur baten ondoren, 3Dn egindako grafikoek «askoz presentzia argiagoa» zuten dokumentalak eta simulagailuak egiteari lotu zitzaion 3DNews TV. Ildo berri horren barruan, zenbait lan egin zituzten Donostiako KutxaEspazio (Eureka) zientzia-museorako. «Espazioaren simulazioak egin genituen han: nazioarteko espazio-estazioa 3D hutsean, beren *jetpack*ekin hegan zebiltzan astronautekin, baita

14. Gipuzkoako Aldizkari Ofizialak 2002ko urtarrilaren 8an argitaratutako datua.

Marteko kolonia bat nola izango zen irudikatu genuen. Han daukaten zineman proiektatzen ziren lan horiek guztiak».

Luzuriagak gaur egun *Diario Vasco*ko kolaboratzailea da, eta *Txispas* ezizenez sinatutako umorezko komikia argitaratzen du bertan.

Elhuyar: zientzia, euskara eta bideo-jokoak

Errenteriako 3DNews TV enpresa ez zen izan Gipuzkoan bideo-jokoak garatzen jardun zuen bakarra. Elhuyar Fundazioak ere -70 hamarkadan sortua zientzia eta euskara uztartzeko- ekoitzi eta garatu zituen hezkuntzari eta euskal gazteen aisialdiari lotutako produktu informatikoak.

Elhuyarrek 1972an eman zituen bere lehen urratsak kultur elkarte gisa. 2002an fundazio bihurtu zen, eta egitura hori dauka gaur egun. 40 urteko ibilbidearen ondoren, 2013an beste eraldaketa bati ekin zion, bere misioa aldatu, bere negozio-unitateak egokitu eta bere irudi korporatiboa zaharberrituz. Usurbilen (Gipuzkoa) du egoitza nagusia.

Sortu zenean, Elhuyarrek entziklopediak eta paperezko materialak egiten zituen, eta Durangoko Liburu eta Disko Azokan aurkezten ziren urtero. Erakusleku apropos eta euskalduna da fundazioarentzat. Hastapen haiek bertatik bertara bizi zituten protagonistetako bat dugu Danel Solabarrieta Arrizabalaga (Ondarroa, 1976), Fundazioak argitaratutako hogeitik gora bideo-jokoen lokalizazio eta sorkuntzaren arduraduna.

«Jendea etortzen zitzaigun Durangoko Azokan genuen postura esanez etxean ordenagailua zeukatela, baina euskarazko programarik ez», diosku Solabarrietak. Produktu digitalen eskari hori ikusita, Elhuyarrek bere lehen programa argitaratu zuen 1994an: *Ezagutu Gipuzkoa*. «Gure lurraldeko kultura, ohitura eta herriei buruz ziharduen CD bat zen».

Hurrengo urteetan ere, entziklopedia multimedien tankerako euskarazko CD hezigarriak argitaratzen jarraitu zuten: *Hiztegi elektronikoa* (1996), *Euskal Herriko fauna* (1997), *Bertsoen mundua* (1997), *Animaliak, zure lehen entziklopedia* (1998), *Euskal Herriko musika tresnak* (1999), *Jolastuz ikasi aditz laguntzaileak* (1999) eta *Euskal Herria entziklopedia multimedia* (2000). Programa horiek ikasteko erabiltzen

ziren, eskolan nahiz etxean. Aipatutako lan guztien artean, *Animaliak, zure lehen entziklopedia* nabarmentzen du Solabarrietak, «haurrei zuzendutako euskarazko lehenbiziko CDa izan baitzen».

Hurrengo urtean, 2001ean, Elhuyar Fundazioa entziklopediez besteko CDak lantzen hasi zen: joko hezigarriak. *Piratekin, matematikaren munduan* eta *Piratekin, hizkuntzaren munduan* nabarmentzen dira, «haurrek matematika eta euskara ikasteko sortuak». Izugarritzko harrera ona izan zuen eta, hala, azkenerako bost jokoz osatutako frankizia bihurtu zen *Piratekin*. «Bospasei pantaila zeukan joko bakoitzak, eta pantaila horietako bakoitza mini-joko bat zen».

Danel Solabarrietak azaltzen duenez, jokoak «soil samarrak» ziren, «aurrekontu apalekoak», eta «asko jota sei hilabete» ematen zituzten haiek garatzen. «Edukia zehaztu, lan-metodologia erabaki eta ukitu ludikoa ematen zitzaien: joko bihurtzen ziren, alegia». Fundazioko bertako talde batek egiten zituen jokoak: programatzaile batek, grafista batek eta edukien garatzaile batek. *Piratekin* frankiziako joko guztiek euskarazko ahotsak zeuzkaten. Hasiera batean Donostiako Xirula Mirula estudioan egin zituzten grabazioak, baina handik gutxira Fundazioak¹⁵ Usurbilen zeukan grabazio-estudiora aldatu ziren.

Ekoizpen horrek guztiak xede garbi bat zeukan: Durangoko Azoka. Negozioaren puska handi bat euskal kultur produktuen sustapenera emandako egun horietan gauzatzen zen. Gainera, Durangok arrastoa ematen zien urtean zehar salmentak zer moduz joango ziren jakiteko. «Guretzat 1.500 ale saltzea egundoko arrakasta zen». «Jaurlaritzak eta Gipuzkoako Aldundiak diru-laguntzak ematen zizkiguten softwarea argitaratzeko, eta salmentekin gastuak berdintzea lortzen genuen».

2002an Danel Solabarrieta Fundazioan sartzean multimedia edukien sorkuntzaz arduratzen zen koordinatzailea aldatu, eta software-lerro

15. Elhuyar Fundazioak Usurbilen du egoitza, eta ikus-entzunezkoak grabatu eta ekoizteko estudio bat dauka han. Bertan egiten dituzte «Norteko ferrokarrila» irratsaioa eta «Teknopolis» telesaioa. Azken hori astero ematen da EITBn, eta Tecnaliaren 2014ko edizioko Kazetaritza Saria irabazi berri du, «zientzia eta teknologia euskal gizarteari hurbilduz egindako ibilbideagatik eta landutako gaiak kazetaritzaren ikuspegitik duten kalitateagatik». [on line] <http://www.tecnalia.es/eu/premio-de-periodismo-2014> [Kontsulta: 2015eko otsailaren 10a]

berri bat zabaldu zuten: *Gipuzkoa zure esku*¹⁶ (2002) eta *Oroimenaren lapurrak* (2003) abentura grafikoak. Aldaketa haiei jarraiki, ordura arte ekoiztutako jokoetan haratago jo eta jokagarritasunari garrantzi handiagoa ematen hasi ziren, jokoan alderdi hezigarria baztertu gabe. Sei-hamabi urte bitarteko haurrentzako zeuden pentsatuta joko haiek.

Besteren jokoak itzultzen

Solabarrietak Elhuyarren entretenimendurako software-katalogoa abentura grafikoekin berritzeko egindako ahalegina gorabehera, Fundazioak matematika, euskara eta musika ikasteko programak sortzen jarraitu zuen 2006ra arte¹⁷.

Hortik abiatuta, euskarazko bideo-jokoei ekin zieten berriz ere, baina orduko hartan produktua berek garatu beharrean, beste enpresa batzuek egindako bideo-jokoak euskaratu eta banatzea erabaki zuten. Solabarrietak azaltzen duenez, «gaztetxoek eskatzen zizkigutenak bezalako jokoak garatzeko baliabiderik ez genuelako hartu genuen erabaki hori».

Ordutik aurrera, ondarroarraren egunerokoa zeharo aldatu zen Elhuyarren. «Fundazioak finkatutako ildoarekin bat zetozen bideo-jokoak bilatzen jarduten nuen. Jokoak proba eta proba ematen nuen eguna. Lankideek inbidia galanta zidaten eta nire Elhuyarreko garairik dibertigarrienetakoa izan zen», gogoratzen du irribarretsu. «Jokoren bat gustatzen bazitzaidan, harremanetan jartzen nintzen banatzaile edo garatzailearekin. Batzuek ez zidaten batere jaramonik egiten -onartzen du-, eta beste batzuek esaten zidaten lizentziak dirutza bat balio zuela, eta ezin genuela ordaindu».

Solabarrietak azaltzen digunez, halako batean, joko «izugarri on bat aurkitu nuen, *Hiru mosketariak* izenekoa¹⁸ (Legendo, 2005)». «Haiekin

16. Mahai-joko gisa ere egon zen salgai: *Gipuzkoa zure esku: galdera-lasterketa*.

17. Danel Solabarrietak dioenez, 2002 eta 2006 urte bitartean Elhuyarrek hamar CD-Rom multimedia hezigarri argitaratu zituen.

18. Alexandre Dumasen eleberriko pertsonaietan oinarritutako *Hiru mosketariak* jokoak Suediako Legendo enpresak garatu zuen 2005ean.

harremanetan jarri, eta jokoia euskaratzea proposatu genien». Legendok ez zuen oztopo handirik jarri. «Oso ohituta zeuden beste enpresa batzuekin lan egiten¹⁹, eta fundamentu handia zeukaten».

Elhuyar Fundazioak lizentziaren kostua ordaindu, eta jokoaren testuak Usurbilera bidali zituen suediar enpresak. Solabarrietaren taldeak testuak euskaratu eta egokitu, eta jokoaren ahots guztiak grabatu zituen. «Material hori guztia Legendora bidali, eta haiek lehen master batean bidali ziguten. Hemen testeatu, eta akats txiki batzuk zuzendu genituen». Behin betiko kopia eskutan, Madrilgo enpresa bati eskatu zioten CD kopia fisikoak egiteko, jokoak salgai jartzeko.

«Hiztegiak eta gure gainerako produktu guztiak erabiltzen ditugun bide berberak erabili genituen jokoia banatzeko: Elkar enpresa banatzailea. Bide horretatik iritsi ginen liburu-dendetara. Elhuyarren on line dendan ere jarri genuen jokoia salgai, baina garai hartan jendeak beldurra zion Interneten gauzak erosteari. Nahiago zuten dendara joan, eta han zuzenean erosi». *Hiru mosketariak* 2006ko abenduan jarri zuten salgai, eta urte hartako Durangoko Azokako produktu salduenetakoa izan zen.

Elhuyar Fundaziorako azokak «berebiziko garrantzia» zeukan. «Durangora iritsi ezean, jendeak ez baitzuen zure produktua ezagutzen, eta ez zuen erosten Gabonetako opari gisa. Durangorako prest egon behar zuen nola edo hala».

Elhuyar-Legedoren bideo-jokoia ederki saldu zen, «eta gure bideo-jokorik arrakastatsuenetakoa izaten jarraitzen du oraindik. Ez dugu inoiz katalogotik kendu eta salduz joan da pixkana-pixkana, Windows 2000ren ondorengo sistema eragileetan ere funtzionatzen jarraitzen duelako bereziki».

Bideo-jokoak izan zuen harrera bikaina ikusita, beste enpresa batzuen lanak euskaratzen jarraitzea erabaki zuen Fundazioak. Hurrengo urtera begira, Solabarrieta Legendorekin jarri zen harremanetan berriro ere, joko berririk ba ote zuten jakiteko. «Ez zitzaizkidan gustatu», onartzen

19. Hemeretzi herrialdetan eta beste horrenbeste hizkuntzatan kaleratu zuten jokoia.

du samintasunez. «Testu gutxitxo zeukaten, eta ez zetozen bat gure asmoekin». Beraz, Elhuyarrentzako bideo-jokoak bilatzeari ekin zion berriro ondarroarrak.

Tate Interactive poloniar enpresaren joko bat aurkitu zuen handik gutxira. *Kao: Sumendiko sekretua* izena zuena. Bederatzi-hamar urte arteko gazteei zuzenduta zegoen. Jokoa «korapilatsuagoa zen *Hiru mosketariak* baino, baina baita luzeago eta osoagoa ere». «Aurrekoa 2Dko plataforma-joko soil bat zen; *Kao*, berriz, erabat 3Dn sortutako unibertso batean garatuta zegoen», diosku Solabarrietak.

Kao izeneko kanguru bat da jokoaren protagonista, eta Tximista laguna salbatu behar du Pelikanoen uharteko sumendi barrutik. Xaman baten laguntzarekin, munstroei aurre egin behar die Kaok hamar esparrutan zehar, eta bertan, lasterketa birtuala irabazi, puzzleak osatu, txalupak gidatu eta are dueluan lehiatu beharko du, airetiko borrokaldi sutuetan.

Elhuyarren eta Tate Interactiveren arteko harremana, Legendo suediarrekin izan zutenaren antzekoa izan zen. Bideo-jokoa euskaratu eta salgai jartzeko epea Durangoko Azoka izan zen berriro ere. Aurreko aldian bezala, «ez zen inolako arazorik egon poloniarrekin. Oso jende profesionala ziren». Halere, Solabarrietak dioenez, orduko hartan denbora gehiago behar izan zuen *Kao: Sumendiko sekretuako* testu guztiak testeatzeko, «luzeagoa baitzen eta testu guztiak beren lekuan zeudela egiaztatu beharra zegoen».

Jokoa prest egon zen aurreikusitako datarako, eta 24,95 euroan saldu zuten. Jokoa funtzionarazteko oinarritzko eskakizunak ziren PC bat Windows 95 edo berriagoarekin, 1 Ghz-ko abiadurako prozesagailu bat, 256 MB Ram memoria, 500 MB disko gogorrean ea 32 MBko txartel grafikoa.

***Publisher* lanak egiten**

Kao: Sumendiko sekretua argitaratu eta gero, Tate Interactive poloniarrekin sinatutako hitzarmena berritu nahi izan zuen Elhuyarrek. «Haien katalogoan bazeuzkaten Fundazioaren helburuetarako egokiak ziren produktuak, baina lizentzien negoziazioa nahastu egin zen». «Ez zen diru

kontua, sistema aldatua zela baizik: lizentziak banaketa-enpresen bidez saldu behar zituzten orduan, eta haiekin hitz egitea askoz zailagoa zen», azaltzen digu Solabarrietak.

Elhuyarrek berriro ere estrategia aldatzea erabaki zuen orduan, eta, kanpoko enpresa batek lagunduta, bere lan propioak ekoitzi, argitaratu eta banatzeko aukera aztertu zuten. «Erabiltzaileek bazeukaten esperientzia, ohituta zeuden kontsolarekin jokatzeko, ezagutzen zituzten beste joko batzuk, eta ez ziren edozerrekin konformatzen. Alderantziz: gehiago nahi zuten. Konturatu ginen ordura arte egiten genituen jokoak herren samar gelditzen zirela», adierazten du Solabarrietak. Bideo-jokoak edukia diseinatu eta sortzeaz arduratuko ziren beraiek, eta berariaz kontratatutako garapen-enpresa baten esku utziko zuten alderdi teknikoa.

Muga haiek gainditzeko, Estatu osoko hainbat garapen-enpresarekin harremanetan jarri ziren. «Haitako bat Castellón zegoen: han ezagutu nuen Nerlaska²⁰. Enpresa hasi berria zen, eta bospasei mutilek osatzen zuten. Motor bat ari ziren prestatzen, eta jokoak egiten joateko erabili nahi zuten».

Tomás Marco Nerlaskako bazkide eta zuzendari exekutiboak honela gogoratzen du: «Elhuyarrek euskara irakatsi eta dinamizatzeko jokoak egin nahi zituen. Gurekin harremanetan jarri, beren ibilbidearen berri eman, guk hainbat pertsonaia proposatu, eta hortik abiatu zen guztia». Hiru urtean joko bana ekoizteko hitzarmena sinatu genuen, 20.000 ea 25.000 euro bitarteko aurrekontuarekin joko bakoitzeko, eta lana Durangoko Azokarako prest edukitzeko betebeharrarekin».

Elhuyar-Nerlaskaren lehen lanerako, sei-hamabi urte bitarteko haurrentzako joko bat egitea proposatu zien Solabarrietak. «Super Mario Bros-en tankerako plataforma-joko bat egitea bururatu zitzaigun, jokoari eduki hezigarriak gehituta. Adibidez, ate bat dago, batuketa bat agertzen da eta, emaitza zuzena lortuz gero, ireki egiten da atea», azaltzen digu.

20. 2004 urte amaieran sortua. *Indies* batzuek osatutako talde beteranoa zen, eta 1990eko hamarkadan beste enpresa batzuetako enkarguak iristen hasi zitzaizkien, Iridion edota Legendo Entertainment-enak adibidez. Beren joko guzti-guztiak ekoitzi eta garatzeko erabiltzen zuten NLKEngine motorraren garapenak enpresa sortzera eraman zituen azkenean.

Une horretan sortu zen *Armix baso magikoan* (2007). «Ohiko 2Dko plataforma bat zen, baina 3Dko grafikoeekin», argitzen du Tomás Marco Nerlaskako zuzendari exekutiboak. Abenturako protagonistak -Armix deritzon giza itxurako armiarma gaztea- «gaizkile misterioitsu» batek lapurtu duen erleen ezta berreskuratu behar du.

Jokoan Armixek faseak osatu behar ditu, oztopoak gainditu eta hainbat eratako arerioak KO utziaz. Tarteka, jarraitu ahal izateko galdera batzuk erantzun behar dira matematika, euskara eta ingurunearen ezagutzari buruz. 1.200 galdera ditu jokoak, eta 20 eszenatoki baino gehiago. «Joko xumea da, baina kariño handiz gogoratzen dut», azpimarratzen du haren arduradun nagusiak.

Nerlaskan egindako lanak hiru hilabete iraun zuen. Lan-talde txiki batek parte hartu zuen: grafista batek, musikari batek²¹ eta ekoizpen-lanak ere egiten zituen programatzaile batek. «Proiektu osoan zehar bizpahiru lagunek jardun genuen», diosku Marcok. «Egia esan, ez genuen zailtasun handirik izan proiektua garatzeko. Ordurako gure NLKEngine motorraren bertsio egonkor eta probatua geneukan aurretiko beste joko batzuekin, *Wanted Guns* (2003), *Billy Blade y el Templo del Tiempo* (2004) eta *Dracula Twinsekin* (2006), adibidez». *Hiru mosketariak* eta *Kao: Sumendiko sekretua* jokoekin egin bezala, Elhuyar Fundazioa arduratu zen testu guztiak idazteaz, bai eta jokoak testeatu eta haren amaierako kalitatea ziurtatzeaz ere.

2007ko urriaren 23an, Elhuyar Fundazioko ordezkariak dotore-dotore agertu ziren Donostiako Koldo Mitxelena kulturunean, *Armix, baso magikoan* bideo-jokoa aurkezteko. Hedabideen aurrean egindako agerraldi hartan, Itziar Nogueras Elhuyar Fundazioko zuzendari nagusiak eta Danel Solabarrietak bideo-jokoaren xedea azaldu zuten, «umeeek eskolan ikasten duten materiala lantzeko bideo-jokoek duten entretenimendurako potentziala» nabarmendu eta jokoa «helduentzako ere erakargarria zela» aipatzearekin batera.

21. Musikaz, berriz, David Font *synchrnznr* freelance katalana arduratu zen. [on line] <http://www.synchrnznr.com/es.gallery.armixbasomagikoan.html> [Kontsulta: 2015eko otsailaren 6a]

Aurreko aldietan bezala, bideo-joko berriak bere gune propioa izan zuen Elhuyarrek Durangoko Azokan jarritako postuan, eta 24,95 euroan jarri zuten salgai.

Nerlaskaren bigarren lanak *Armix baso magikoanen* ildoari jarraitu zion, baina erabat 3Dan egindako mundu batera eramanda aurreko mekanika, «Nintendo 64ren *Super Mario 64*ren (1996) eta *Banjo-Kazooier*en (1998) erreferentzia argiekin», Daniel Solabarrietaren esanetan. Elhuyarrek bideo-kontsolen mundua hurbildu nahi zuen eta *Armix ilargian galduta* (2008) apustu haren adibide garbia izan zen.

Armix ilargira kohete batean bidaiatzean hasten da bideo-jokoko istorioa. Ilargiratu eta gero, izaki misteriotsu batzuek kohetea lapurtzen diote. Jokalariek etxera itzultzeko modua bilatzen lagundu beharko diote Armixi. Ez da eginkizun erraza izango, ezin konta ahala arerori aurre egin beharko baitie Armixek. *Armix baso magikoanen* gertatu bezala, matematika, euskara eta gizarte-gaiei buruzko 100 galdera erantzun beharko ditu jokalariai, Ilargiaren zoko-bazter guztiak miatzen jarraitzeko gakoa baitira galdera horiek.

Tomas Marcok gidatutako lan-taldeak zailtasunen bat edo beste izan zuen bideo-jokoa garatzeko garaian. «Kamerarekin gertuago ibili behar izan genuen, baina, gainontzean, ezustekorik ez. Primeran joan zen dena». Hiru hilabete iraun zuen ekoizpen-lanak.

Elhuyar Fundazioaren eta Nerlaskaren arteko elkarlana *Armix Kart* (2009) izeneko hirugarren eta azken bideo-jokoarekin amaitu zen. «Nintendoren jokoen antza zeukan, eta *Super Mario Kart* (1992) moduko bat egiten saiatu ginen, hau da, gidatzeko joko bat, Armixen munduko pertsonaia ezagunak kart-lasterketa batean lehian jartzen dituen».

Jokoaren funtzionamendua Nintendoren jatorrizko jokoak duenaren antzekoa da, eta lasterketan zehar objektu batzuk hartzeko aukera dago, lehian lagungarriak direnak. Horretarako ordea, onura horiez baliatu ahal izateko, jokalariek zenbait galdera erantzun behar baitituzte matematika, euskara eta ingurunearen ezagutzari buruz.

Tomas Marcok azaltzen duenez, joko honekin «zailtasun gehiago» izan zituzten aurrekoekin baino. «Ez geneukan esperientziarik auto, lasterketa eta gidatzeko jokoeekin. Adimen artifiziala, kameraren kudeaketa, marrazketa... Gogoan dut izan genuela buruhausterik gauza batzuekin. Baina, oro har, eta beti bezala, azkenean aurkitu genuen buruhauste haiek konpontzeko modua».

Bide-joko sorta honetako aurreko bi jokoeekin alderatuta, *Armix Karten* ederki ikusten da Nerlaskako taldeak izandako bilakaera eta bildutako esperientzia. Hirugarren hau askoz lan osoagoa eta borobilagoa da eta aukera ematen du, gainera, bi jokalaria batera aritzeko, pantaila erdibituta. Aurreko *Armixak* bezala, hau ere garaiz iritsi zen 2009ko Durangoko Azokara²².

Armix Kart ez zen, baina, Elhuyarrek Durangon aurkeztutako nobedade bakarra izan. Hilabete batzuk lehenago, Danel Solabarrietak zuzendutako taldeak haurrentzako beste joko bat garatu zuen, *Zoo zoroa*, Galiziako Imaxin software-estudioarekin batera. Elhuyarrek euskaraz argitaratu zuen jokoa, eta Imaxinek gaztelaniaz eta galegoz.

Galiziako Xuntak eta Galiziako Kultur Industrien Agentziak diruz lagundutako joko hura Flash-en eta XML-en zegoen programatuta. Haren sustatzaileen hitzetan, «2-5 urte bitarteko haurrak teknologiak erabiltzen ohitzen hasteko joko hezigarri digitalen bilduma bat» zen. Jokoak hiru fase edo esparruz osatuta zeuden, eta jarduera batzuk egin behar ziren fase haietako bakoitzean. Etxeko txikiek jokoko pertsonaien gainean sakatu behar zuten, haiekin elkarrekintzan jarduteko. Euskarara itzulitako bertsioan, jokoa ordenagailuetarako formatu fisikoan argitaratu zuen Elhuyarrek.

Kontsolarako jauzi ezinezkoa

Solabarrietak ikusi zuen kontsolen mundua «oso indartsu zetorrela», eta, beraz, Elhuyar Fundazioak mundu ezezagun hartan sartzea erabaki zuen. «Bidaia batzuk egin genituen Madrileran, bilera eta harreman batzuk izan genituen banatzaile handiekin ».

22. 2009ko edizioan, Durangoko Azoka abenduaren 11n hasi zen.

Bilera haietako bat Ubisoft-en Espainiako egoitzan egin zuten²³. «Jator-jatorrak ziren. Ederki joan zen bilera, eta pila bat ikasi nuen. Oso argi zeuzkaten gauzak: Euskal Herrian merkaturik egonez gero, gurekin batera sartuko ziren, eta lagundu egingo ziguten beren jokoak euskaratzen». Bideo-jokoen erosle euskaldunen kopuru potentziala, ordea,²⁴ txikiegia zen, eta bide hori *standby*n uztea erabaki zuen Elhuyar Fundazioak.

2008an beste aukera bat sortu zen. Elhuyarreko lokalizazio eta garapeneko arduradunak jakin zuenez, *Hiru mosketariak* jokoa Nintendo Wii-n ateratzeko asmoa zeukan Legendok, Wiiware izeneko bere banaketa digitalerako plataformaren bidez. «Deitu eta esan nien jokoa euskaraz argitaratu nahi genuela, kontsoletarako». Legendok ez zuen inolako trabarik jarri.

Azken orduan, baina, okertu egin zen dena. Nintendok ezarritako mugen ondorioz²⁵, suediar enpresak euskara baztertu behar izan zuen *Hiru mosketariak* jokoko hizkuntza-aukeretatik. Solabarrietak aitortzen duenez «sekulako zaplastakoa» izan zen hura, bere sailak zeukan asmorik potoloenetako batentzat. «Urte haietan ez genuen lortzen finkatuta geneukan helburua, baina, halere, asko ikasi genuen bideo-jokoen munduari buruz».

Bestelako bidea

Armix sailak eta Zoo zoroak izandako salmentak ikusita, somatzen zen aurreko urteetako datu bikainak garai oparagoetako oroitzapenak

23. Bideo-jokoak garatzen eta banatzen dituen frantziar multinazionala, 1986an sortua. Haienak dira, besteak beste, *Assassin's Creed*, *Far Cry*, *Rayman* eta *Just Dance* bideo-joko ezagunak.

24. Solabarrietak azpimarratzen duenez, Durangon inoiz izandako salmenta-kopururik handiena 2.000 alekoa izan zen, eta horri «urtean zehar saltzen zena gehitu behar zitzaion». Kopuru hori ez zen nahikoa Ubisoft multinazionalaren interesentzat.

25. Legendok 2009ko uztailaren 31n argitaratu zuen jokoa, formatu digitalean, Nintendo Wii-ren Wiiware zerbitzuaren bidez. Wiiware-k ezarritako mugetako bat zen deskargatu beharreko jokoez ezin zutela 40 MB baino gehiago izan, eta, horren ondorioz, garatzaileek hizkuntza gutxi batzuk aukeratu (ingelesa, alemana, frantsesa, gaztelania eta italiara), eta gainerakoak baztertu egin behar izan zituzten.

bestarik ez zirela. Danel Solabarrietaren iritziz, Euskal Herriko etxeetan banda zabaleko interneta jarri izanak eragin zuen beherakada hori. «*Armix Kartekin* konturatu ginen salmentak izugarri jaitsi zirela, eta egoera horri buelta eman ezinik gelditu ginen», diosku saminez. «Aldatuak ziren kontsumo-ohiturak, eta formatu fisikoko bideo-jokoak ekoizteari uztea erabaki genuen».

Hala eta guztiz ere, «jauzi xume» bat egin genuen mugikorren esparrura, euskara ikasteko *Kxo! app*-aren bidez. «Arazoa zen ezinezkoa dela mugikorrerako joko bat 30 euroan saltzea. Hiru euro kobratu eta hamar aldiz gehiago saldu behar duzu eta Euskal Herrian hori ezinezkoa da. Mugikorren kontua horregatik ez zen aurrera atera».

Solabarrietak azpimarratzen du mundu digitalean «gero eta eduki gehiago dagoela euskaraz, baina jokoak oso gutxi». Nolanahi ere, dioenez, «gaztetxoei euskaraz jokatzeko aukera emanez gero, gehienek baietz esango dizute, baina aukera hori eskaintzen ez bazaie ez diote jokatzeari utziko. Aitzitik, jokatzeko jarraituko dute, gaztelaniaz edo ingelesez izan arren. Gaur egun ez dago mugarik».

Azken urteetan, Elhuyar Fundazioak berrantolatatu egin ditu bere ildo nagusiak, zientziaren eta euskararen alorrean dauden dibulgazio-premia berrietara egokitzeko. «Beste lan-ildo bat zabaldu dugu, eta Eusko Jaurlaritzako Hezkuntza Sailarekin batera zientziak irakasteko metodologia aldatzen gabilta, gaitasunak oinarritzat hartuta».

Zeregin berri horri lotuta, Solabarrietak bazterrean utzi du bere asmorik handienetako bat: abentura grafiko, rol-joko eta bideo-jokoak egitea. «Ederra izango zen *Layton irakaslea* frankiziaren euskarazko bertsioa egin ahal izan bagenu²⁶».

Bizkaian ere

Kapitulu honetan guztian zehar Gipuzkoan garatutako euskarazko proiektu eta bideo-jokoez aritu gara. Egia da herrialde horretan garatu

26. Misteriozko jokoen saila, asmakizunetan oinarritua, Level5 japoniar enpresa garatzaileak sortua, Nintendo DS eta Nintendo 3DS kontsola eramangarrietarako bereziki.

zela ekoizpen gehiena, baina Bizkaian ere badugu adibiderik, 2000ko hamarkadako lehen erdian, Gestionet-en eskutik.

2001eko abenduaren 28an Erandion sortutako enpresa hau sei lagunez osatutako lan-talde batekin hasi zen lanean, haietako lauk bazkide fundatzaileak direla: Iñigo Ocariz, Juan Carlos Alonso Barreiro, Urko Valverde eta Juan de Miguel. Hasiera batean ez zeukaten bideo-jokoak garatzeko asmorik, enpresetarako simulagailuak (*business games*) egitekoa baizik, unibertsitatean eta lanbide-heziketako ikastetxeetan erabiltzeko.

Gestioneten lehen simulagailua ekoizteko denbora «gaizki kalkulatu» zuten, eta, beraz, «beste diru-sarrera batzuk» bilatu behar izan zituzten, gailua bukatu bitartean. «Berez, gure lehen bezeroa Ibaizabal argitaletxea²⁷ izan zen, ipuin elkarreragile batzuk egiteko kontratatu baikintuen, animazio eta audioekin. *Egiaren ispilua* izena zeukan lehen ipuinak».

2002ko urte hartan bertan, *Aukera* eta *Trueke* jokoak garatu zituzten euskaraz eta gaztelaniaz, Garapen-Lankidetzarako Euskal Agentziarentzat. «*Trueke* jokoa Erdi Aroan zegoen kokatuta, eta artilemerkatari baten ikastun bihurtzen zen jokalaria. *Aukera* jokoan, berriz, postu bat jarri behar zen azoka batean, bideo-joko labur eta dibertigarri batzuen bidez». «20.000tik gora kopia argitaratu ziren», azaltzen digu Juan de Miguelek.

Basajaunen kondaira izan zen bizkaitarrek garatutako jokoen artean arrakastarik handiena izan zuena. Euskaraz egin zuten oso-osorik, eta 2003ko azaroan eman zuten argitara, Ibaizabalekin elkarlanean jardunez berriro ere. «Arrakasta itzela izan zuen urte hartako Durangoko Azokan, eta Gabonetan 8.000 inguru ale saldu genituen». Euskal mitologian oinarritutako estrategia-joko bat zen. «Gabon haietan Euskal Herriko hedabide guztietan egoteko aukera eman zigun [jokoak]», gogoratzen du De Miguelek.

27. Bizkaiko argitaletxea, Espainiako Edelvives-en jabetzakoa: euskarazko testu-liburuak, material pedagogikoa, euskarazko literatura eta haur eta gazte literatura argitaratzen ditu.

Urtebete geroago, *Eguzkiaren uhartea* kaleratu zuten: *Sim City*²⁸ klasikoaren antzeko metodologia darabilen kudeaketa-jokoa, ingurumenaren jasangarritasuna sustatzen duena. 5.000tik gora ale banatu zituzten Euskal Herriko ikastetxeetan.

Azkenean, Gestioneten *business games* ildoak bere martxa hartu zuen, eta hasiera batean aldi baterakoa izatekoa zen euskarazko bideo-jokoen ekoizpena sendotu eta negozio-ildoak bihurtu zen. De Miguelen enpresak TxapelGames marka dauka gaur egun, eta euskarazko 30 bat bideo-joko eskaintzen ditu marka horren barruan, guztiak ere hezkuntzarekin lotuak eta euskal erakundeen euskara sustatzeko programen barruan garatuak.

Gestionetek landutako euskarazko bideo-jokoen aurrekontua 15.000-45.000 euro artekoa izaten da, oro har, eta asko jota lau hilabete behar izaten dituzte jokoak garatzeko, hiru-bost pertsona bitarteko lan-taldeetan.

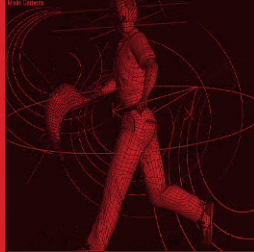
28. Maxis-en jokoa, hirien sorrera, kudeaketa eta bilakaeran oinarritua. Will Wright-ek sortu zuen 1989an.



Estropadak:
3DNews TV llevó las competiciones de remo al ordenador en el primer videojuego hecho totalmente en euskera



Mendizaleak:
Mendizaleak permite emular a Juanito Oyarzabal sin salir de la habitación



Jai Alai Sport:
Técnicamente, Jai Alai Mezclo artesanía digital con la
tecnología 3D más puntera del momento



Ezagutu Gipuzkoa

El conocimiento de la cultura, tradiciones y pueblos de Guipúzcoa era el eje central de Ezagutu Gipuzkoa



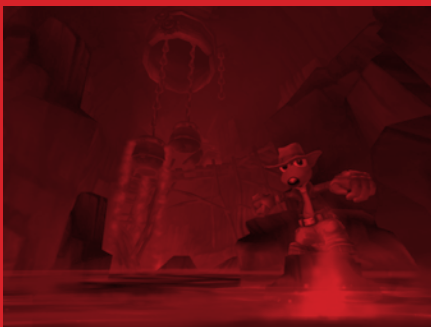
Oroimenaren lapurrak

Primera aventura gráfica de la Fundación Elhuyar tomaba prestada algunas ideas de los clásicos juegos LucasArts



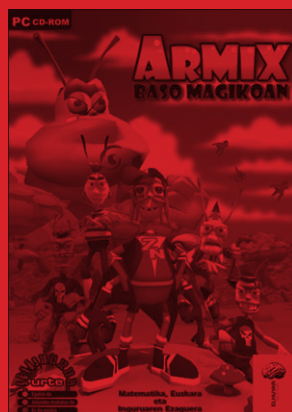
Hiru mosketariak

Desarrollado por Legendo y traducido al euskera por Elhuyar, se trata del videojuego más exitoso de la Fundación.



Kao Sumendiko Sekretua

Los videojuegos en euskera dieron un salto al universo en 3D



Armix Basoan magikoan, Armix Ilargian galduta y Armix Kart
 La combinación Elhuyar-TAOSpain permitió la creación de la mascota Armix y de la franquicia más famosa de la Fundación



Zoo Zoroa

La línea de desarrollo de videojuegos de Elhuyar se cerró con este sencillo videojuego dirigido a los más pequeños de la casa.

EL EUSKERA EN LOS VIDEOJUEGOS

Si existe un elemento que marca la singularidad de la sociedad vasca, esta es su lengua. Las primeras referencias del euskera datan de la Edad Antigua, y lo sitúan en la zona norte de la Península Ibérica y en el sur de Francia, junto al Golfo de Bizkaia. No obstante, para localizar los primeros programas informáticos en euskera no hay que viajar tanto en el tiempo; sólo hasta la mitad de la década de los noventa.

Es en ese periodo cuando se localizan los primeros productos interactivos para ordenadores, es decir, un tipo de software de corte didáctico vinculado al ámbito educativo, con el objetivo de poder trabajarlos ludicamente en el aula y en casa. Hoy en día, este tipo de programas llevan el nombre de *serious games*. Asociaciones culturales como Elhuyar o Ikastolen Elkartea-Federación de Ikastolas¹ fueron los pioneros en el desarrollo de este tipo de materiales, dirigidos a un público con edades comprendidas entre los 3 y los 18 años.

Sin embargo, es a la entrada del nuevo siglo cuando comienza a crecer el interés por este tipo de productos, especialmente con la llegada de los IBM compatibles (PC) al mercado. Un cambio que ayudó a sacar la informática de las oficinas y llevarla a las casas. En Euskadi, este factor se vio impulsado por el programa del Gobierno Vasco 'Konekta zaitez'², que subvencionaba la adquisición de equipos informáticos para las familias, y que trajo un incremento del parque de ordenadores en la Comunidad Autónoma Vasca.

Los datos del Instituto Vasco de Estadística (Eustat) así lo reflejan. En el tercer trimestre del año 1999 sólo el 32,7% de la población

1. Organización de escuelas vascas fundada en 1987. Más información en Euskaltzaindia, "El movimiento de las Ikastolas. Un pueblo en marcha. El modelo Ikastola 1960-2010". www.euskaltzaindia.eus/dok/iker_jagon_tegiak/75409.pdf [En línea] (Consulta: 6 de febrero de 2015)

2. Programa incluido en el plan "Euskadi en la Sociedad de la Información" cuyo fin era facilitar el acceso a Internet de todos los ciudadanos subvencionando la adquisición de un ordenador con conexión a la red, en colaboración con entidades financieras. Se puso en marcha a finales de noviembre del año 2000.

vasca mayor de 15 años disponía de ordenador en casa. En 2014, ese porcentaje alcanzó el 77,2%³.

El crecimiento exponencial de equipamientos en Euskadi, así como la introducción de asignaturas como la informática en el currículum educativo vasco, generaron un aumento de la demanda de programas informáticos en euskera. Una necesidad que fue suplida gracias a acuerdos de colaboración entre el Gobierno Vasco, empresas desarrolladoras de software y asociaciones locales. Pero la petición de más software no quedó ahí. Los usuarios continuaban exigiendo mucho más. Es en aquel momento cuando surgen los primeros videojuegos en euskera.

Promocionando el euskera

Hasta entonces, los primeros videojuegos hechos en Euskal Herria terminaban en las tiendas españolas, esto es, en el mercado interno. Era una época en la que los desarrolladores sabían que únicamente con las ventas estatales podían recuperar toda la inversión e, incluso, obtener beneficios. Por esta razón no veían la necesidad de incluir en el juego otros idiomas que no fueran el castellano.

Sólo productos puntuales, con visión internacional de la línea de 'Risky Woods' (Zeus Software, 1992) y las máquinas recreativas de Picmatic 'Los Justicieros' (1993) y 'Marbella Vice' (1994), fueron traducidos al inglés.

Las instituciones vascas fueron las primeras en responder a la demanda popular de juegos en euskera. A finales del año 1999 el Gobierno Vasco dio luz verde a "Euskara biziberritzarako Plana" ("Plan para la revitalización del euskera"). En un primer análisis detectaron diversas debilidades en su uso, especialmente entre la juventud y en ámbitos como el ocio. Muchos niños consideraban un castigo hablar en euskera fuera del colegio, así que el objetivo del plan se centró en llevar el euskera fuera de las aulas.

La puesta en marcha de este programa del Ejecutivo vasco coincidió con el nombramiento de Lorea Leanizbarrutia (Aretxabaleta, 1956) como

3. Datos recogidos en la Encuesta sobre la Sociedad de la Información a familias de la C.A. de Euskadi 2014 (20 mayo 2015)

directora general para la normalización del euskera⁴, bajo la supervisión del que fuera el diputado de Cultura, Euskera, Juventud y Deportes de la Diputación foral de Gipuzkoa, Luis Bandrés (Pasaia, 1944 – Donostia-San Sebastián, 2009).

Poco tiempo después de acceder al cargo, Leanizbarrutia y su equipo observaron que los juegos de mesa, películas, vídeos y CD en euskera, que hasta entonces habían sido subvencionados por el ente foral para la promoción del idioma, eran totalmente desconocidos entre el público.

Con esta premisa, la Diputación decidió sumarse a la iniciativa del Gobierno de Vitoria y desarrolló la campaña "Euskara da oparirik onena" ("El euskera es el mejor regalo"). Se puso en marcha durante las Navidades del año 2000. "La gente no tenía en cuenta que en Navidad se podían hacer regalos en euskera"⁵, afirmó Bandrés a la revista "Argia". Para ello, el ente foral alcanzó acuerdos con los responsables de las grandes cadenas de distribución para que colocaran los productos de ocio en euskera en zonas visibles de las tiendas. Además, se destinó una partida presupuestaria para la promoción y publicidad de estos espacios. La campaña "Euskara da oparirik onena" fue un éxito. Esas Navidades se impulsaron más de 10.000 ventas de productos en euskera⁶.

Pese a estos buenos datos, Bandrés reconoció que las medidas puestas en marcha hasta el momento para fortalecer el uso del euskera entre la juventud habían sido "muy tradicionales". Así que se plantearon nuevas fórmulas tomando como referencia que los jóvenes pasaban "cada vez más tiempo" delante del ordenador.

Fue entonces cuando surgió la campaña "Euskara zure unibertsoan" ("El euskera en tu universo") que culminó con el desarrollo de tres videojuegos. "Queríamos que [la juventud] cambiara el chip y

4. Decreto foral 87/1991, de 27 de julio, sobre nombramiento de Directora General de Normalización del Euskera. Boletín oficial de Gipuzkoa. Número 144. Página 11.861. (30 de agosto 1999)

5. Garate, Katixa y Irazustabarrena, Nagore. Entrevista a Luis Bandrés: "Gazte askok aisialdirako 'txipa' erdaraz dauka". Argia aldizkaria, n° 1828. Págs. 15-17

6. Iparragirre, Pilar. "Euskarazko jokoan salmenta hirukoiztu da hiru urtetan". Argia Aldizkaria, n° 1907. Págs. 47-49

demostrarles que también había videojuegos en euskera como los que les gustaban, incluso tan buenos como los de castellano”, afirmó el diputado de Cultura. Con un presupuesto “muy limitado”, la cartera de Bandrés, bajo la dirección de Leanizbarrutia, apoyó la elaboración de ‘Estropadak’, ‘Mendizaleak’ y ‘Jai Alai Sport’.

Creando juegos desde Errenteria

La responsabilidad de la creación de estos tres títulos recayó en la empresa 3DNews TV. Ubicada en el municipio guipuzcoano de Errenteria, a pocos kilómetros de San Sebastián, se trata de una micropyme fundada en 1999 dedicada a la producción audiovisual, infografías en 3D, elaboración de documentales y vídeos. Su máximo responsable, Adolfo Luzuriaga (Donostia-San Sebastián, 1960), afirma que “inicialmente estaba pensada para el mundo de la televisión”, aunque destaca que también tiene capacidad para editar libros, folletos y pósters.

Para la campaña “Euskara zure unibertsoan”, la directora de Euskera de la Diputación de Gipuzkoa solicitó a varias empresas que presentaran diversos planteamientos de cara a fomentar el euskera. “Tuvimos que exponer distintas propuestas siempre que fueran modernas, originales y destinadas al mundo joven. Es ahí cuando surge la idea de crear videojuegos en euskera”, recuerda Luzuriaga.

El programa “Euskara zure unibertsoan” de la institución foral duró dos años. Durante este período la empresa de Errenteria elaboró tres videojuegos “de temática deportiva y bastante euskaldun”. Los primeros, ‘Estropadak’ y ‘Mendizaleak’, se desarrollaron durante el año 2000. El tercero y último, ‘Jai Alai Sports’, llegaría para la Feria del Libro y del Disco vasco de Durango⁷ del año siguiente.

ESTROPADAK

La primera idea que afloró de la mente de Luzuriaga fue trasladar el mundo de las competiciones de remo al PC. Para ello, eligió la prueba

7. Encuentro anual donde se da a conocer la producción literaria y discográfica de Euskal Herria.

de la Bandera de la Concha⁸, una de las regatas más prestigiosas de la liga ACT⁹. Desde el principio, tuvo claro que 'Estropadak' no iba a ser un simulador sino "un juego divertido y entretenido". "Eliminamos los aspectos competitivos y redujimos el tiempo real que puede durar una regata, de los 20 minutos de la prueba real a 12 minutos. Buscábamos que los chavales no pasaran demasiado tiempo delante de la pantalla del ordenador".

Para llevar a cabo el proyecto se creó un equipo ex profeso. "No tenía una plantilla fija porque no era rentable para la empresa", reconoce. "Así que cuando llegaba algún proyecto, –continúa– solía llamar a una serie de colaboradores para que me ayudaran a sacar el trabajo adelante".

De la parte visual de 'Estropadak' se encargaron los *freelances* Ángel Gómez Espinosa, Iñaki Legorburu, Pedro Domeq, Igor García y Mariano Peral, con los que Luzuriaga había trabajado anteriormente y con los que tenía "una relación muy buena". La labor de programación recayó en Alfredo Requejo que, por aquel entonces, tenía vínculos con la empresa vizcaína de videojuegos GamePro¹⁰.

La jugabilidad de 'Estropadak' toma como referencia la de otros juegos deportivos como el clásico 'Track & Field' (Konami, 1983). El jugador inicialmente tiene que seleccionar una de las cuatro traineras disponibles, cada una con un color diferente. "Se quiso evitar rivalidades y, por tanto, no tienen nombre". No obstante, cada uno de los colores tienen relación con las embarcaciones más conocidas¹¹.

8. Prueba de remo que celebra desde 1879 y que tiene lugar los dos primeros domingos de septiembre en San Sebastián (Gipuzkoa).

9. La Liga ACT o Liga San Miguel (masculina) y Liga Euskotren (femenina) es la liga de remo creada por la Asociación de Clubes de Traineras (ACT) como primera división del remo en el Cantábrico. La Liga ACT nació el 2 de julio de 2003 tras el acuerdo alcanzado por los Gobiernos de las Comunidades Autónomas de Asturias, Cantabria, Galicia y Euskadi. Wikipedia. [En línea] http://es.wikipedia.org/wiki/Liga_ACT (Consulta: 7 de febrero 2015)

10. Empresa de videojuegos fundada a principios del año 2001 y que tenía su sede en Bilbao.

11. Los colores son verde, rosa, amarillo y morado. Representan a las embarcaciones de Hondarribia, San Juan, Orío y San Pedro, respectivamente.

'Estropadak' se controla únicamente con el teclado del ordenador. Pulsando la tecla 'C', se marca la cadencia de paladas. Además, el juego cuenta con varios componentes estratégicos "muy básicos" basados en el cansancio de los remeros y las dirección de las olas.

Visualmente, el videojuego guipuzcoano en un título sencillo con gráficos en 2D, y donde destaca una vistosa introducción al juego que mezcla vídeo y gráficos 3D. "Tenía una factura profesional, aunque si lo comparas con los actuales videojuegos, no tiene nada que ver", afirma Luzuriaga.

El juego incluye detalles sonoros que lo hacen muy llamativo. Entre otros, los gritos digitalizados del patrón de la embarcación que marca el ritmo de paladas, las voces de los aficionados y el ruido de las olas que golpean el casco de la trainera mientras se abre paso ante el fuerte oleaje. El máximo responsable de 3DNews TV recuerda que estos sonidos son reales ya que "fueron grabados durante las competiciones y los entrenamientos" de remo¹².

Después de seis meses de intenso trabajo y un presupuesto de 12.500.000 pesetas (75.136 euros)¹³, 'Estropadak' estaba listo. El juego salió en formato PC.

El 7 de septiembre de 2000 se celebró una rueda de prensa en el salón de plenos del Palacio Foral de San Sebastián para presentar el juego ante los medios de comunicación. Al encuentro acudieron el diputado Luis Bandrés, la directora de Euskera, Lorea Leanizbarrutia, y el máximo responsable del desarrollo del juego, Adolfo Luzuriaga.

Los responsables políticos explicaron los planes a favor del euskera en los que había enmarcado el desarrollo del videojuego, mientras que Luzuriaga detalló los pormenores de su elaboración, así como la forma de jugar. Al día siguiente, las principales cabeceras informativas de Euskadi proclamaron a 'Estropadak' como "el primer videojuego en euskera".

12. Ibargutxi, Félix. "Igandean plazaratuko da euskarazko lehengo bideojokoa, estropadei buruzkoa". Gizartea. El Diario Vasco. Pág. 18 (8 de diciembre 2000)

13. García de Bikuña, N. "Las traineras inspiran el primer videojuego 'Made in Euskadi'". Sociedad. DEIA. Pág. 16 (8 de diciembre 2000)

Para conseguir la mayor difusión del juego, en la rueda de prensa se anunció que, tres días más tarde, el domingo 10 de diciembre, 'Estropadak' iba a distribuirse con los diarios del País Vasco. Las ediciones dominicales de Deia, Euskaldunon Egunkaria, Gara, Zabalik, Diario Vasco y El Mundo-País Vasco incluyeron, previo pago adicional de 750 pesetas (4,51 euros), una copia del videojuego de traineras. Tras este mediático lanzamiento promocional, 'Estropadak' llegó finalmente a las tiendas con un precio de 4.500 pesetas (27,05 euros)¹⁴.

MENDIZALEAK

La buena acogida de 'Estropadak' animó a la Diputación foral de Gipuzkoa a continuar con el plan de apoyo al desarrollo de videojuegos en euskera. Sin embargo, antes de que pudiera surgir alguna crítica sobre el exceso de apoyo a los videojuegos, Luis Bandrés salió al paso para matizar que la institución foral que representaba "no pretendía convertirse en productora", sino que, con su ejemplo, buscaba "animar a empresas privadas a que tomasen la iniciativa en esa labor".

La apuesta del ente foral hizo que 3DNews TV volviera a embarcarse en el desarrollo de un segundo videojuego, 'Mendizaleak'. En esta ocasión, Luzuriaga decidió centrarse en la pasión vasca por el montañismo. "Los vascos siempre han tenido una vinculación especial con la montaña, ya sea mediante disciplinas como el senderismo, la escalada o el alpinismo. Aquí tenemos figuras como Josune Bereziartu, los hermanos Iñurrategi o Pou, Juanito Oiarzabal y Edurne Pasaban".

El juego propone escalar cuatro montes -Anboto (Bizkaia), Biaizpe (Navarra), Egino (Araba) y Txindoki (Gipuzkoa)- como preparación a la prueba definitiva: la ascensión al Everest. Los protagonistas son una pareja de alpinistas, una chica y un chico, cuyo objetivo es coronar los distintos montes disponibles en 'Mendizaleak'. "Tiene muchísima más calidad que 'Estropadak'. Comercialmente es más competitivo y si en 'Estropadak' se podía jugar con un solo botón, aquí se juega con tres".

14. Decreto foral 76/2000, de 26 de julio, por el que se fijan los precios públicos exigibles con motivo de la adquisición de los videojuegos editados por el Departamento de Cultura, Euskera, Juventud y Deportes. Boletín Oficial de Gipuzkoa. N° 148. Pág. 12.656 (07 de agosto de 2000)

Con las flechas del teclado del PC se controla la dirección de los escaladores. Cada ascensión comienza con 64 movimientos. No existe una única senda para llegar a la cumbre, y durante la subida el escalador puede resbalar y caer al vacío, perdiendo puntos de movimiento. "Hay que utilizar la inteligencia para saber cómo subir". Ante las controversias que pudieran surgir con el asunto de las caídas, el equipo de Luzuriaga decidió que los protagonistas quedaran siempre suspendidos de sus cuerdas. "Queríamos evitar situaciones violentas o en las que pudiera aparecer sangre".

En términos generales, 'Mendizaleak' es un videojuego mucho más completo y complejo que 'Estropadak', ya que sus desarrolladores tuvieron que diseñar la parte lúdica de una escalada virtual. "Nos inspiramos en la primera expedición al Everest con Zabaleta¹⁵ y los primeros himalayistas vascos", explica el de Errenteria. Al igual que en 'Estropadak', la partida duraba un máximo de 20 minutos.

Para el desarrollo de 'Mendizaleak', Luzuriaga contó con el mismo equipo con el que había elaborado el videojuego de traineras, y su producción fue muy similar al anterior trabajo, aunque no su presupuesto: 18 millones de pesetas (108.182,18 euros). Este incremento de la inversión por parte del ente foral tuvo reflejo directo en el acabado final del juego. "Los gráficos eran mejores que en el anterior juego", recuerda su creador. "Los escenarios que simulaban los cinco grandes montes –añade Luzuriaga– se basaban en imágenes reales. Fueron elaborados por Ángel Gómez Espinosa, que había trabajado en el estudio de animación Lotura, situado en el barrio donostiarra de Alto de Miracruz".

El juego salió a la venta en diciembre del año 2000, cuatro meses después de 'Estropadak', ya que los dos trabajos se enmarcaban en la misma campaña promocional, "Euskara zure unibertsoan" de la Diputación de Gipuzkoa. Al igual que con el primer videojuego en euskera, la Diputación foral convocó a los medios de comunicación en

15. Martín Zabaleta Larburu (Hernani, 1949) montañista vasco que en 1980 holló la cumbre del Everest, en compañía del sherpa Pasang Temba; y se convirtió en un mito del alpinismo. Wikipedia. http://es.wikipedia.org/wiki/Mart%C3%ADn_Zabaleta [Consulta: 2 de febrero de 2015]

su sede, donde se dieron a conocer los detalles del juego y se anunció la puesta a la venta de un total de 6.000 unidades¹⁶.

En una entrevista posterior, el exdiputado de Cultura, Luis Bandrés, destacó que tanto 'Estropadak' como 'Mendizaleak' fueron desarrollados en euskera "desde el principio". La idea del plan "Euskara zure unibertsoan" era que los niños y jóvenes pudieran acceder a material de ocio desarrollado en euskera y que, tras salir de la ikastola, dieran continuidad a sus actividades lúdicas en esa misma lengua. "Son muchos los jóvenes que, a pesar de saber euskera, tienen el chip del ocio en castellano", se quejaba.

Además, Bandrés se mostró tajante sobre la posibilidad de ver los juegos subvencionados por el ente foral en otros idiomas. "Los jóvenes tal vez preferirían jugarlos en castellano o en inglés, pero nosotros no nos gastamos dinero en eso".

JAI ALAI SPORT¹⁷

El desarrollo de los videojuegos 'Estropadak' y 'Mendizaleak' para la Diputación foral de Gipuzkoa duró todo un año. Un tiempo y presupuesto "muy limitado" que tuvo como resultado "dos títulos sencillos en su concepción y jugabilidad", tal y como admite Adolfo Luzuriaga. Para el tercer y último trabajo dentro de la campaña "Euskara zure unibertsoan", el de Errenteria quiso dar un salto cualitativo y elaborar un producto "muchísimo más moderno y ambicioso".

La propuesta de 3DNews TV fue llevar uno de los deportes tradicionales de Euskal Herria al universo del videojuegos. Tal y como se recoge en el capítulo 4 de LOAD¹⁷: Historia del videojuego vasco (1985-2009), otros desarrolladores ya lo habían hecho con anterioridad. No obstante, eso no quita valor al trabajo de Luzuriaga y su equipo, ya que 'Jai Alai Sport' fue el primer videojuego de *eskupilota* y cesta punta hecho totalmente en euskera.

16. "Ponen a la venta más de 6.000 copias del videojuegos en euskara Mendizaleak". Kirolak. Gara. (12 diciembre 2000)

17. Para más información consultar el capítulo 4 de LOAD¹⁷: Historia del videojuego vasco (1985-2009)

Jai Alai Sport es un reflejo de la experiencia obtenida por el equipo de Rentería con 'Estropadak' y 'Mendizaleak'. En el aspecto visual, 3DNews TV se acercaba a la calidad que estaban ofreciendo en ese momento otras empresas punteras del videojuego. Sin embargo, su equipo presentaba algunas carencias en la parte de programación. Para suplir ese déficit, se decidió externalizar este trabajo. Inicialmente se buscaron empresas vascas pero, al final, se llegó a un acuerdo con la empresa TAOSpain, en Jaén.

Con un presupuesto oficial de 19.850.000 pesetas (119.300,90 euros)¹⁸, el videojuego se puso a la venta en diciembre de 2001. Las primeras unidades pudieron adquirirse en la Feria del Libro y del Disco de Durango.

Una vez que el título de pelota vasca llegó a las tiendas, Adolfo Luzuriaga deshizo el equipo que había formado para 3DNews TV y se desvinculó completamente del negocio de los videojuegos.

Tras un breve descanso, la empresa de Errenteria redirigió sus esfuerzos a un nuevo mercado: la elaboración de simuladores y producciones documentales "en los que los gráficos en 3D tenían una presencia mucho más clara". En este sentido, realizaron trabajos para KutxaEspazio (Eureka), el museo de ciencia de San Sebastián. "Allí elaboramos simulaciones del espacio, la estación espacial internacional en 3D, con astronautas que volaban con sus *jetpacks*, y diseños sobre cómo sería una colonia en Marte. Todo eso se proyectaba en el cine que tienen allí".

En la actualidad, Adolfo Luzuriaga continúa fuera del mundo de los videojuegos aunque colabora con el Diario Vasco como dibujante de humor, donde publica en sus páginas interiores la tira cómica bajo el seudónimo *Txispas*.

Elhuyar: ciencia, euskera y videojuegos

La compañía de Errenteria 3DNews TV no fue la única entidad que se dedicó al desarrollo de videojuegos en Gipuzkoa. La Fundación Elhuyar,

18. Dato publicado el 8 de enero de 2002 en el Boletín Oficial de Gipuzkoa.

creada a principios de la década de los setenta con el objetivo de aunar ciencia y euskera, también se sumó a la producción y elaboración de productos informáticos, inicialmente vinculados con la educación y el ocio de los jóvenes vascos.

Elhuyar dio sus primeros pasos como asociación cultural en 1972. En 2002 se convirtió en fundación, estructura que mantiene actualmente. Con una trayectoria de 40 años a sus espaldas, inició en 2013 una nueva transformación, modificando su misión, adecuando sus unidades de negocio y renovando su imagen corporativa. La sede principal se encuentra en Usurbil (Gipuzkoa).

Uno de los protagonistas que ha vivido en primera persona gran parte de todos estos cambios es Danel Solabarrieta Arrizabalaga (Ondarroa, 1976), responsable localización y creación de más de 20 videojuegos publicados por la Fundación.

En su origen, Elhuyar se dedicaba a la producción de enciclopedias y material en papel que presentaba en la Feria del Libro y del Disco de Durango. Un "escaparate idóneo y euskaldun" que fue determinante para que la Fundación se decidiera a producir software en euskera. "Nos llegaba gente a nuestro stand diciéndonos que tenían un ordenador en casa, pero no disponían de programas en euskera", relata Solabarrieta.

Esta demanda de productos digitales llevó a Elhuyar a crear, en 1994, su primer software bajo el nombre 'Ezagutu Gipuzkoa'. "Se trataba de un CD en el que se hablaba sobre la cultura, tradiciones y los distintos pueblos del territorio".

En los siguientes años, el ente cultural con sede en Usurbil (Gipuzkoa) continuó publicando CDs educativos en euskera similares a las enciclopedias multimedia: 'Hiztegi elektronikoa' (1996), 'Euskal Herriko fauna' (1997), 'Bertsoen mundua' (1997), 'Animaliak, zure lehen entziklopedia' (1998), 'Euskal Herriko musika tresnak' (1999), 'Jolastuz ikasi aditz laguntzaileak' (1999) y 'Euskal Herria entziklopedia multimedia' (2000). Este software se utilizaba como material didáctico, tanto en los centros escolares como en los hogares. Entre todos estos

trabajos, Solabarrieta destaca 'Animaliak, zure lehen entziklopedia' ya que considera que fue "el primer CD en euskera dirigido a niños".

Un año más tarde, en 2001, la Fundación Elhuyar comenzó a elaborar CDs que no eran enciclopedias, "sino juegos educativos", recuerda Solabarrieta. Destacan los títulos que llevaban por nombre 'Piratekin matematikaren munduan' ('Con los piratas en el mundo de las matemáticas') y 'Piratekin hizkuntzaren munduan' ('Con los piratas en el mundo del idioma'), "dirigidos a que los menores aprendieran matemáticas y euskera". Fue tan buena la acogida del público, que 'Piratekin' terminó convirtiéndose en una franquicia compuesta por cinco juegos.

"Contaban con cinco o seis pantallas, y cada una de ellas era un minijuego", detalla Danel Solabarrieta. Eran títulos "sencillos y de presupuesto bajo" a los que se les destinaba "seis meses de trabajo como mucho". "Se centraban en el contenido, se pensaba en la metodología de trabajo y se le daba un toque lúdico, esto es, se convertían en juegos". Los elaboraban un equipo interno compuesto por un programador, un grafista y un desarrollador de contenidos. Todos los juegos de la franquicia "Piratekin" contaban con voces en euskera. Al principio, Solabarrieta acudió al estudio Xirula Mirula de San Sebastián para grabar, pero poco después esta labor se trasladó a Usurbil, a los estudios de grabación que disponía la Fundación¹⁹.

Toda esta producción tenía un destino, la Feria del Libro y del Disco en Durango, un evento importantísimo para las ventas y la promoción de los productos culturales vascos. "Obteníamos subvenciones del Gobierno Vasco y de la Diputación foral de Gipuzkoa para conseguir publicar el software y con las ventas intentábamos cubrir gastos". Además, este escaparate le servía a Elhuyar para tantear cómo se

19. La Fundación Elhuyar cuenta en su sede de Usurbil con un estudio de grabación y producción audiovisual donde elaboran programas de radio como "Norteko Ferrokarrila" y de televisión "Teknopolis". Este último, se emite semanalmente en la radiotelevisión pública vasca, EITB, y ha obtenido recientemente el Premio Tecnalia de Periodismo 2014, como "merecido reconocimiento a su trayectoria, acercando la Ciencia y la Tecnología a la sociedad vasca, con una gran calidad periodística de los diferentes temas tratados". [En línea] <http://www.tecnalia.es/premio-de-periodismo-2014> (Consulta: 10 de febrero 2015).

desarrollarían las ventas el resto del año. “Para nosotros vender 1.500 unidades ya era un éxito”.

La entrada de Danel Solabarrieta en la Fundación en 2002 generó un relevo en la coordinación del área dedicada a la creación de contenidos multimedia, y una nueva línea de software, a través de la creación de las aventuras gráficas ‘Gipuzkoa zure esku’²⁰ (‘Gipuzkoa en tu mano’) (2002) y ‘Oroimenaren lapurrak’ (‘Los ladrones de recuerdos’) (2003). De esta manera, el equipo de Solabarrieta dio una vuelta de tuerca a los juegos que hasta ahora estaban produciendo, otorgando mayor importancia a la parte jugable, pero sin olvidar el aspecto didáctico. El público objetivo eran los menores de entre seis y doce años.

Traduciendo juegos de terceros

Pese al esfuerzo de Solabarrieta por renovar el catálogo de software de entretenimiento de Elhuyar con las aventuras gráficas, la Fundación continuó hasta el año 2006 creando programas centrados en el aprendizaje de matemáticas, euskera y música²¹. Sin embargo, aquellos niños que habían disfrutado de la saga ‘Piratekin’ o los multimedia educativos se habían hecho mayores. “Los CDs educativos están bien, pero también queremos sólo juegos, nos decían en la Azoka de Durango”.

Con esta premisa, los de Usurbil se volvieron a volcar en la línea de videojuegos en euskera, pero con la gran diferencia de que, esta vez, no desarrollarían el producto, sino que se encargarían de distribuir y traducir al euskera los videojuegos hechos por terceras empresas. El propio Solabarrieta reconoce que esta decisión se tomó porque su equipo “no contaba con los recursos necesarios para hacer desde cero el tipo de juegos que los chavales nos pedían”.

A partir de entonces, el día a día del vecino de Ondarroa cambió radicalmente. “Me dedicaba a encontrar juegos que encajaran con la línea marcada desde la Fundación. Casi toda mi jornada la dedicaba

20. Tuvo una versión de juego de mesa: ‘Gipuzkoa zure esku: galdera-lasterketa’

21. Danel Solabarrieta cifra en diez los CD-Rom multimedia educativos editados por Elhuyar entre los años 2002 y 2006.

a probar y probar juegos. Era la envidia de mis compañeros, y fue una de las épocas más divertidas de mi carrera en Elhuyar”, recuerda con una sonrisa. “Si había algún juego que me gustaba, contactaba con el distribuidor o el desarrollador. Algunos no me hacían ni caso –admite–, y otros me decían que el coste de la licencia era muy alto y que no la podíamos pagar”.

El responsable del área de localización y desarrollo de la Fundación cuenta que, un día, dio con un juego “muy bueno” que se llamaba ‘Los tres mosqueteros’²² (2005) de los suecos Legendo. “Me puse en contacto con ellos, y les propusimos traducir su juego al euskera”. “No nos pusieron muchas trabas –recuerda–, ya que estaban muy acostumbrados a trabajar con otras compañías²³, y eran muy serios”.

Elhuyar abonó el coste de la licencia, y la firma sueca envió a Usurbil los textos del juego. El equipo de Solabarrieta se encargó de la traducción y adaptación al euskera de ‘Los tres mosqueteros’, bautizado ahora como ‘Hiru mosketariak’, y grabaron todas las voces del juego. “Todo este material se lo enviamos a Legendo que, a su vez, nos lo devolvieron en forma de máster²⁴. Lo testeamos aquí y corregimos algunos fallitos”. Ya con la versión definitiva, Elhuyar encargó a una empresa de Madrid las copias físicas en CD para la venta final.

“Distribuimos el juego por el mismo cauce por el que vendíamos los diccionarios y todos nuestros productos, a través de la distribuidora Elkar. De esta manera, llegábamos a las librerías. También lo pusimos a la venta en la tienda virtual de Elhuyar; pero por aquel entonces la gente le daba miedo pagar por Internet. Preferían ir a la tienda y comprarlo directamente”.

‘Hiru mosketariak’ se puso a la venta en diciembre de 2006, y fue uno

22. Basado en los personajes de la novela del Alejandro Dumas, ‘Los tres mosqueteros’ fue desarrollado por la empresa sueca Legendo en 2005.

23. El videojuego fue publicado en 19 países diferentes y otros tantos idiomas.

24. Primera copia grabada.

de los productos estrella del stand de Elhuyar en la Feria del Libro y Disco vasco de aquel año. "Para nosotros era la fecha clave. Si no llegabas a Durango, entonces el público no conocía el producto y no lo compraba como regalo de Navidad. Tenía que estar sí o sí para la Feria". El videojuego de Elhuyar y Legendo se vendió bien. "Aún, a día de hoy, es uno de nuestros juegos más exitosos. Nunca ha salido del catálogo y se ha ido vendiendo poco a poco, porque todavía sigue funcionando en los sistemas operativos posteriores a Windows 2000".

La gran aceptación llevó a la Fundación a seguir incidiendo en el camino de las traducciones al euskera de los juegos de terceras empresas. De cara al año siguiente, Solabarrieta volvió a contactar de nuevo con Legendo para ver si tenían algún juego nuevo. "No me gustaron", admite con amargura. "Contaban con poco texto y no nos cuadraba con la idea que teníamos". Así que, de nuevo, el de Ondarroa retomó el sondeo de videojuegos para Elhuyar.

Tras un tiempo, el responsable del área de desarrollo de software de la Fundación dio con un trabajo de la compañía polaca Tate Interactive. El juego se llamaba 'Kao: El secreto del volcán', y estaba dirigido a niños de entre nueve y diez años. Solabarrieta detalla que el juego "es más complicado, que 'Hiru Mosketariak', pero también más largo y completo. Mientras que el anterior juego era un sencillo plataformas en 2D, 'Kao' se desarrollaba en un universo totalmente en 3D".

El protagonista del juego es un canguro conocido con el nombre de Kao que deberá salvar a su amigo Tximista del interior del volcán de la Isla de los Pelícanos. Con la ayuda de un chamán, Kao deberá hacer frente a los monstruos a lo largo de diez áreas, ganando carreras virtuales, completando puzles, pilotando lanchas e, incluso, batiéndose en duelo en frenéticos combates aéreos.

La relación entre Elhuyar y Tate Interactive fue muy similar a la que tuvieron con los suecos de Legendo. La fecha límite para la traducción y puesta a la venta del videojuego volvió a ser la Azoka de Durango. Al igual que en la anterior ocasión "no hubo ningún problema con los polacos". Solabarrieta reconoce que, esta vez, le costó más tiempo analizar todos los textos incluidos en 'Kao: Sumendiko sekretua'

“porque el videojuego era más largo y tenía que ver si todos estaban bien colocados y ajustados”.

El título llegó dentro de las fechas previstas, y se vendió a 24,95 euros. Los requisitos necesarios para hacerlo funcionar era un PC con Windows 95 o superior, con un procesador a 1 Ghz de velocidad, 256 MB de memoria Ram, 500 MB de espacio en el disco duro y una tarjeta gráfica de 32 MB.

Ejerciendo de *publisher*

Tras ‘Kao: Sumendiko sekretua’, Elhuyar intentó renovar el acuerdo con los polacos Tate Interactive de cara a una segunda colaboración. Aunque disponían de videojuegos adecuados para los objetivos de la Fundación dentro de su catálogo, el sistema de negociación de licencias se había vuelto más “complicado”. Solabarrieta comenta que “no era un tema de dinero”, sino que en las negociaciones se habían incorporado un tercer agente, las distribuidoras. “Las licencias se tenían que vender a través de ellas y negociar con éstas era mucho más difícil”.

Desde la entidad fundacional decidieron una vez más rehacer su estrategia y analizaron la posibilidad de producir, editar y distribuir sus propios trabajos con ayuda de empresas externas. “Los usuarios ya tenían experiencia, jugaban a la consola, conocían otros juegos y ya no se conformaban con cualquier cosa. Al contrario, querían más. Nos dimos cuenta de que los [juegos] que habíamos estado haciendo hasta ahora se quedaban un poco cojos”, recuerda Solabarrieta.

Con esta nueva línea, Elhuyar se encargaría del diseño y creación de contenidos del videojuego, mientras que una desarrolladora subcontratada *ad hoc* se ocuparía de toda la parte técnica. Solabarrieta realizó diversas visitas a desarrolladoras de todo el Estado. “Una de ellas fue en Castellón, donde conocí al equipo de Nerlaska²⁵. Se trataba de

25. Fundada a finales del año 2004, en los años 90 era un veterano grupo de *indies* al que le comenzaron a llegar encargos de terceras compañías como Iridion o Legendo Entertainment. El desarrollo del motor NLKEngine con el que producían y desarrollaban absolutamente todos sus juegos les llevó finalmente a crear la empresa.

una empresa que acababa de empezar. Era un equipo de cinco o seis chavales que estaban preparando un motor²⁶, y querían utilizarlo para ir haciendo distintos juegos”.

El socio y director ejecutivo de Nerlaska, Tomás Marco, así lo recuerda. “Elhuyar quería hacer juegos de enseñanza y dinamización del euskera. Buscaron una empresa española que estuviera capacitada para acometer lo que querían hacer en aquellos tiempos. Nos contactaron, nos hicieron partícipes de su andadura, les propusimos una serie de personajes y, a partir de ahí, surgió todo”. El acuerdo se circunscribió a la producción de tres títulos para tres años, con un presupuesto entre los 20.000 y 25.000 euros por cada trabajo “y con la obligación de que tenían que estar listos para la Feria de Durango”.

Para el primer trabajo, Solabarrieta propuso al equipo castellonense hacer un juego para chavales de entre seis y doce años de edad. “Llegamos a la conclusión de que podíamos hacer un juego de plataformas al estilo Super Mario Bros., al que íbamos a añadir contenidos educativos. Por ejemplo, hay una puerta, aparece una suma y si das con el resultado correcto, la puerta se abre”.

Fue en ese momento cuando nació ‘Armix Baso Magikoan’ (2007) (‘Armix en el Bosque Mágico’). “Es un plataformas 2D de toda la vida, pero con gráficos 3D”, describe el director ejecutivo de Nerlaska, Tomás Marco. El protagonista de la aventura, Armix –una joven araña con forma humana–, tiene que recuperar la miel de las abejas de manos de un misterioso malvado.

El juego se desarrolla a través de un *scroll* lateral en el que Armix debe avanzar por las distintas fases, sorteando obstáculos y noqueando a diferentes tipos de enemigos. En ocasiones, deberá contestar preguntas de matemáticas, euskera y conocimientos del medio para continuar. El juego cuenta con 1.200 preguntas y más de 20 escenarios. “Es un juego sencillo pero al que le guardo un cariño especial”, destaca el máximo responsable de su desarrollo.

26. Programa de software que permite diseñar, crear y representar un videojuego.

Su elaboración duró tres meses. En Nerlaska participó un equipo limitado de personas compuesto por un grafista, un músico²⁷ y un programador que, además, hacía las labores de productor. “Fuimos prácticamente dos o tres durante todo el proyecto”, añade Marco. “La verdad es que no tuvimos muchas dificultades durante el desarrollo. Teníamos una versión de nuestro motor NLKEngine bastante estable y probado con juegos previos como ‘Wanted Guns’ (2003), ‘Billy Blade y el Templo del Tiempo’ (2004) y ‘Dracula Twins’ (2006)”.

Al igual que en ‘Hiru mosketariak’ y ‘Kao: Sumendiko sekretua’, la Fundación Elhuyar se encargó de la creación de todos los textos, además de testear y certificar su calidad final.

El 23 de octubre de 2007, la Fundación Elhuyar se engalanó para presentar en el centro cultural Koldo Mitxelena de San Sebastián el videojuego ‘Armix Baso Magikoan’. Fue un encuentro ante los medios en el que la directora general de la Fundación, Itziar Nogeras, junto a Danel Solabarrieta, destacaron que el objetivo del videojuego pasaba por “aprovechar el potencial de entretenimiento que tienen los videojuegos para trabajar el material que estudian los chavales en los colegios y que también engancha a los adultos”.

Al igual que en las anteriores ediciones, el nuevo videojuego contó con su propio espacio en el stand de Elhuyar dentro de la Azoka de Durango, y se puso a la venta al precio de 24,95 euros.

El segundo trabajo de Nerlaska siguió la tónica de ‘Armix Baso Magikoan’, pero esta vez trasladando sus mecánicas de juego a un mundo completamente elaborado en 3D “con claras referencias al ‘Super Mario 64’ (1996) o el ‘Banjo-Kazooie’ (1998) de Nintendo 64”. Danel Solabarrieta admite que desde Elhuyar buscaban acercarse cada vez más al mundo de las videoconsolas, y ‘Armix Ilargian Galduta’ (2008) (‘Armix perdido en la luna’) es un claro ejemplo de ello.

27. El trabajo musical recayó en el *freelance* catalán David Font ‘synchrnznr’. [en línea] <http://www.synchrnznr.com/es.gallery.armixbasomagikoan.html> (Consulta: 6 de febrero de 2015)

La nueva historia de Armix comienza cuando viaja hasta la luna en un cohete y unas misteriosas criaturas se lo roban. A partir de entonces, el jugador deberá ayudar a Armix a buscarlo para que pueda volver a casa. No será fácil ya que tendrá que enfrentarse a innumerables enemigos. Al igual que en 'Armix Baso Magikoan', el jugador deberá responder correctamente a una serie de 100 preguntas de matemáticas, sociales y euskera, que serán la llave para poder continuar investigando cada rincón de la luna.

En su elaboración, el equipo que lideró Tomás Marco tuvo algún que otro obstáculo. "Nos tuvimos que pegar un poco más con la cámara pero, por lo demás, no tuvimos ninguna sorpresa. Todo fue rodado". La producción se alargó algo más de tres meses.

La colaboración entre la Fundación Elhuyar y Nerlaska finalizó con un tercer y último videojuego al que llamaron 'Armix Kart' (2009). "Seguía la estela de los juegos de Nintendo y se intentó hacer una especie de 'Super Mario Kart' (1992)", esto es, un juego de conducción en el que los conocidos personajes del mundo de Armix compiten por ser los primeros en una carrera de karts.

Durante la prueba se pueden coger objetos que ayudarán a mejorar la posición en carrera. Pero, para beneficiarse de estas ayudas, el jugador tiene que acertar una serie de preguntas sobre matemáticas, euskera y conocimientos del medio. Si no lo consigue, el campeonato se le pondrá cuesta arriba.

Tomás Marco relata que en el desarrollo de este juego surgieron "más dificultades" que en los anteriores. "En juegos de coches, conducción y carreras no estábamos puestos. La Inteligencia Artificial, la gestión de la cámara, el dibujado,... Recuerdo que alguna otra cosa nos dio quebraderos de cabeza. Pero en general y, como siempre, al final encontramos las soluciones".

Si se compara con los anteriores dos juegos de la saga, 'Armix Kart' muestra la evolución y la experiencia acumulada por el equipo de Nerlaska. Es un trabajo mucho más completo y redondo que, incluso, permitía partidas a dos jugadores simultáneos mediante pantalla

partida. Al igual que los anteriores Armix, el juego se estrenó en la Feria de Durango²⁸.

'Armix Kart' no fue la única novedad jugable que Elhuyar presentó en la Azoka. Unos meses antes, el equipo que dirigía Danel Solabarrieta volvió a desarrollar un juego para niños llamado 'Zoo Zoroa', esta vez con el estudio gallego Imaxin software. Elhuyar publicó el juego para PC en euskera, e Imaxin lo hizo en castellano y gallego.

Se trataba de un trabajo subvencionado por la Xunta de Galicia y la Axencia Galega de Industrias Culturais, y programado en Flash²⁹ y XML³⁰. Sus promotores lo definen como "una colección de juegos digitales educativos creados para introducir a los niños de entre 2 y 5 años en el uso de las tecnologías" El juego está dividido en tres fases o zonas, y cada una de ellas está formada por distintas actividades. El pequeño de la casa tiene que pulsar sobre los diferentes personajes del juego para interactuar con ellos. Para la versión traducida al euskera, la Fundación Elhuyar editó el juego en formato físico.

Un salto imposible a la consola

Durante los desarrollos de los diferentes juegos de la franquicia Armix, Danel Solabarrieta observó que el mundo de las consolas estaba "pegando muy fuerte" por lo que se plantearon hacer una incursión en ese desconocido universo. "Hicimos algunos viajes a Madrid, tuvimos algunas reuniones y contactos con grandes distribuidoras".

Uno de esos encuentros fue en la sede española de Ubisoft³¹. "Eran majísimos. La reunión fue muy buena porque aprendí un montón. Ellos

28. En la edición 2009 las puertas de la Feria de Durango se abrieron al público el 11 de diciembre.

29. Entorno de desarrollo que permite animaciones, elementos interactivos y multimedia para Internet.

30. Siglas en inglés de Extensible Markup Language. Sirve para almacenar datos.

31. Multinacional francesa desarrolladora y distribuidora de videojuegos, fundada en 1986. Responsables de franquicias del videojuego tan conocidas como Assassin's Creed, Far Cry, Rayman y Just Dance, entre otros.

lo tenían muy claro; si había mercado en Euskadi, ellos entraban con nosotros y nos ayudaban a poner sus juegos en euskera". Sin embargo, los números del mercado potencial de compradores euskaldunes de videojuegos³² no acompañaron, por lo que desde la Fundación Elhuyar decidieron dejar esa línea en "standby".

En 2008 surgió una nueva oportunidad. El responsable del área de localización y desarrollo de la Fundación tuvo conocimiento de que la gente de Legendo había sacado del baúl de los recuerdos el juego 'Los tres mosqueteros'. Tenían intención de lanzarlo en Nintendo Wii a través de su plataforma de distribución digital Wiiware. "Les llamé y les dije que estaba interesado en publicar el juego en euskera para las consolas". Desde Legendo no pusieron ninguna traba. Al contrario, la buena relación entre las dos entidades preveía que el deseo final de ver un juego en euskera en una consola de videojuegos iba a convertirse en una realidad.

Sin embargo, a última hora todo se torció. Las limitaciones impuestas por Nintendo³³ obligaron a la compañía sueca a descartar el euskera entre los idiomas disponibles en 'Los tres mosqueteros'. Solabarrieta reconoce que fue "un jarro de agua fría" para uno de los objetivos más ambiciosos de su área en Elhuyar. "Fueron años en los que no alcanzamos la meta que deseábamos, pero aprendimos mucho sobre el mundo del videojuego".

Un camino diferente

Las ventas de la saga 'Armix' y 'Zoo Zoroa' estaban lejos de los datos recogidos en los mejores años de Elhuyar. El fuerte descenso intuía

32. Solabarrieta recuerda que el pico de ventas más alto registrado en la Feria de Durango fue de 2.000 unidades "a las que habría que sumar las que se venían el resto del año". Una cifra insuficiente para los intereses de la multinacional Ubisoft.

33. Legendo lanzó el juego en formato digital a través de servicio Wiiware de Nintendo Wii, dedicado a la venta digital de juegos de terceras compañías, el 31 de julio de 2009. Una de las restricciones impuestas por Wiiware es que el juego a descargar no puede superar los 40 MB de tamaño. Esto obligó a los desarrolladores a seleccionar unos pocos idiomas (inglés, alemán, francés, español e italiano) y descartar el resto.

el final de toda una línea de negocio. Danel Solabarrieta vincula esta caída a la implantación de la banda ancha de Internet en los hogares vascos. “Con ‘Armix Kart’ vimos que las ventas iban bajando de manera brutal y que nos era imposible dar la vuelta a esa situación”, recuerda con amargura. “Los hábitos de consumo habían cambiado, así que decidimos cortar con la línea de videojuegos en formato físico”.

Todavía así, hicieron un “tímido salto” al mundo de los móviles con la *app* para aprender euskera, ‘Kxo!’. “El problema es que no puedes vender un juego de móvil a 30 euros. Tienes que cobrarlo a tres euros y hay que vender diez veces más y eso, en Euskadi, es imposible. El tema de los móviles no salió por esa razón”.

Pese a todo, Solabarrieta no pierde la esperanza en que, algún día, se normalice la presencia del euskera en los videojuegos. “Si a los chavales les das la oportunidad de jugar en euskera, muchísimos te dirán que sí. Pero si no existe esa alternativa, no van a dejar de jugar”, sentencia. “Al contrario, seguirán haciéndolo ya sea en castellano o en inglés. Ya no hay barreras”.

En los últimos años, la Fundación Elhuyar ha reorientado sus políticas, adaptándose a las nuevas necesidades divulgativas en el ámbito de la ciencia y el euskera. En la actualidad, la entidad de Usurbil no está desarrollando “absolutamente nada” en el ámbito de los videojuegos. “Hemos abierto una nueva vía de trabajo con el que buscamos, junto al Departamento de Educación del Gobierno Vasco, cambiar la metodología de la enseñanza de las Ciencias en el desarrollo de las competencias”.

Se trata de un nuevo campo que obliga al equipo de Solabarrieta a aparcar una de sus mayores ambiciones: desarrollar más aventuras gráficas, conversacionales o de rol. “Hubiera estado muy bien haber hecho una versión en euskera de la franquicia ‘El profesor Layton’³⁴”.

34. Serie de videojuegos de misterio y puzles creados por la desarrolladora japonesa Level5, principalmente para las consolas portátiles Nintendo DS y Nintendo 3DS.

También en Bizkaia

Durante todo el desarrollo del presente capítulo se han señalado los proyectos y videojuegos en euskera que se llevaron a cabo en el territorio guipuzcoano. Si bien es cierto que fue allí donde se desarrolló la mayor parte de la producción, en Bizkaia también existen algunos ejemplos. Se localizan en la primera mitad de la década del 2000, y vienen de la mano de Gestionet.

Creada oficialmente el 28 de diciembre de 2001, esta empresa ubicada en Erandio echó a andar con un equipo de seis personas, de los cuales cuatro –Iñigo Ocariz, Juan Carlos Alonso Barreiro, Urko Valverde y Juan de Miguel–, son socios fundadores. El objetivo inicial de la compañía no era desarrollar videojuegos, sino elaborar simuladores empresariales (*business games*) orientados a la formación en universidades y centros de FP.

Un “error de cálculo” en el tiempo de producción del primer simulador de Gestionet obligó a la empresa vizcaína a buscar “fuentes alternativas de ingresos” mientras lo terminaban. “De hecho, nuestro primer cliente fue la editorial Ibaizabal³⁵, que nos contrató para hacer una serie de cuentos interactivos con animaciones y audio. El primero se llamó ‘Egiaren ispilua’ (‘El espejo de la verdad’)”.

Le siguieron en 2002 ‘Aukera’ y ‘Trueke’, dos juegos en euskera y castellano para la Asociación vasca de Agencias de Desarrollo-Garapen. “El juego de ‘Trueke’ estaba enmarcado en la época medieval y teníamos que tomar el papel de aprendiz de un comerciante de lana. En ‘Aukera’ teníamos que montar un puesto de venta en una feria, que funcionaba mediante divertidos minijuegos”, describe Juan de Miguel. Se editaron “más de 20.000 copias”.

El trabajo más mediático de la compañía vizcaína fue ‘Basajaunen Kondaira’ (‘La leyenda del Basajaun’), desarrollado íntegramente en euskera y publicado en noviembre del 2003, de nuevo en colaboración con Ibaizabal. Se trataba de un juego de estrategia contextualizado en

35. Editorial vizcaína, propiedad del grupo español Edelvives, dedicada a la venta libros de texto en euskera, material pedagógico, literatura en euskera, infantil y juvenil.

la mitología vasca. “La verdad es que fue un gran éxito en la Feria de Durango de ese año y se vendieron esas Navidades alrededor de 8.000 unidades. Nos permitió estar en todos los medios de comunicación de Euskadi durante esas Navidades”, recuerda De Miguel.

Un año más tarde, publicaron ‘Eguzkiaren Uhartea’ (‘La isla del sol’), un videojuego de gestión con la metodología similar al clásico ‘Sim City’³⁶, pero orientado al fomento de la sostenibilidad medioambiental. Se distribuyeron más de 5.000 copias en los centros escolares del País Vasco.

Finalmente, la línea de *business games* de Gestionet comenzó a funcionar, y la producción de videojuegos en euskera, que en un principio iba a ser temporal, terminó consolidándose como línea de negocio. En la actualidad, la empresa de De Miguel cuenta con la marca ‘TxapelGames’ que acoge una treintena de videojuegos en euskera, todos ellos con un componente educativo, y desarrollados bajo el paraguas de los programas de fomento del euskera de las instituciones públicas vascas.

36. Juego de Maxis creado por Will Wright en 1989 enfocado a la creación, gestión y evolución de ciudades.

Proiektuaren zuzendaritza
/ Dirección del proyecto:
Tabakalera

Edizioa / Edición:
Tabakalera

Jatorrizko testua
gaztelaniaz / Texto original
en castellano:
Julen Zaballa

Itzulpena / Traducción:
maramara* taldea

Diseinua eta maketazioa /
Diseño y maquetación:
Maite Zabaleta

Azaleko Irudia / Imagen de
portada:
Jai Alai Sport (3DNews TV)

Atzeko azalaren Irudia /
Imagen de contraportada:
Jai Alai Sport (3DNews TV)

Eskerrak / Agradecimientos:
**Esker bereziak Adolfo Luzuriaga eta
Danel Solabarrietari, ale hau osatzeko
elkarrizketatuak biak. Baita Tomás Marco,
Juan de Miguel eta Elhuyar Fundazioari ere.**
Nuestro agradecimiento especial a Adolfo
Luzuriaga y Danel Solabarrieta, entrevistados
para completar este número, así como a
Tomás Marco, Juan de Miguel y Elhuyar
Fundazioa.



5

LOAD''''

EUSKAL BIDEOJOKOEN HISTORIA
(1985-2009)

HISTORIA DEL VIDEOJUEGO
VASCO (1985-2009)