

Jose Troyano "El Tati"

MILCLO
552kg



GAME PRO, EUSKAL "A HIRUKOITZA" LORTZEKO LEIHA

1990eko hamarkadaren bigarren erdian izugarri bideo-joko gutxi ekoitzi ziren Euskal Herrian. *Khazzad-Dum*, *Rescate en el Golfo*, *Comando Tracer* eta *Risky Woodsen* sortzaileen lekukoa hartzekoa zen garatzaileen bigarren belaunaldiak Euskal Herritik kanpora jo zuen bizimodua ateratzera. Egin ziren bideo-joko bakarrak Ikastolen Elkarteak eta Administrazio publikoak argitaratutako *serious game* motako hezkuntza alorreko jokoak izan ziren.

Edonola ere, 2000. urte inguruan bideo-jokoen euskal estudio handi bat sortzeko lanak hasi ziren. Asmo handiko proiektua zen: superproduktzio batekin sartu nahi zuen industriaren ate nagusitik. Game Pro SA izeneko enpresa-abenturak Bilbon zeukan egoitza nagusia, eta 60 milioi pezetako (360.607,26 euro) oinarri finantzarioarekin abiatu zen. Enpresak dena zeukan bere alde, Euskal Herria bideo-jokoen negozioko maila gorenean jartzeko.

Sorrera

Game Pro bilbotar enpresaren historiak lotura estua zeukan bere sustatzaile nagusienetako batekin: Imanol Ibarrondorekin. 1967ko martxoaren 27an Bilbon jaio eta Enpresa Zientziak ikasi ondoren EHUⁿ Kirol Erakundeen Kudeaketa master bat eginda zeukan Ibarrondok ez zekien ezertxo ere bideo-jokoen munduaz. Beste mundu batean mugitzen zen Ibarrondo, eta gazte askoren ametsa lortua zuen gaztetan: 21 urterekin futbolaria profesionala bihurtzea¹.

Hurrengo urtean, Rayo Vallecanok fitxatu zuen gure atzelaria, eta horri esker lehen mailan aritu zen 2.469 minutuan. Madrilgo taldeak kategoria galdu zuen, ordea, eta lehen mailara itzultzeko borrokatu egin behar izan zuen hurrengo bi urteetan. 1992-1993 denboraldian,

1. 1988-1989 denboraldian, garai hartan Futbol Profesionalaren Ligako (LPF) bigarren mailan zebilen Sestao futbol-taldean.

Ibarrondo etxera itzuli zen, jokalaria gisa hazten ikusi zuen Sestaora, eta zortzi urte geroago futbola uztea erabaki zuen².

Futbolak denbora ia guztia hartzen bazion ere, Ibarrondok ederki zekien bere futbolari profesionaleko denborak muga bat zeukala. Promosport sortu zuen, orduan, kirol-ekitaldiak antolatzen zituen enpresa, eta ordu erdiko iraupena zeukaten *Esto es fútbol* izenburuko VHSko zortzi bideo ekoitzi zituen. «Futbolari buruzko dibulgazio-bideoak ziren eta 3Dn egindako infografiak eta artxiboko irudiak zeuzkaten», azaltzen du Ibarrondok. Bideo haiek egiteko garai hartako futbolari handien laguntza izan zuten.

El Mundo egunkariarekin saldu ziren, eta Espainia osoan banatu ziren. Irailean hasi ziren bideoak banatzen, «futbol-denboraldi hasierarekin batera, eta 200.000 ale banatu ziren gutzira». Futbolari ohiak gogoratzen duenez, bideoek hasiera batean harrera on samarra izan bazuten ere, azkenerako «porrot ez egiteko adina baino ez zituzten saldu». «Konturatu nintzen formatu hura zaharkituta zegoela guztiz, eta bideo-jokoak zirela indarrez zetorrena».

Hausnarketa hori abiapuntutzat hartuta, futbolari buruzko joko bat egiteko gai izango zen bideo-jokoen estudio bat sortzeko aukera aztertzen hasi zen bilbotarra 1999an. «Dinamic Multimediaren *PC Fútbol* jokoak ezagutzen nituen», baina Ibarrondoren proposamena haratago zihoan. «Abentura grafiko bat sortu nahi genuen». Urte eta erdiko epean ezaugarri horietako proiektu bati heltzeko gaitasuna, baliabideak eta babesa izango zuen konpainia diseinatu beharra zuen horretarako.

Bideo-jokoen garapen-enpresa hura sortzeko grinak akuilatuta, baina sektorearen gaineko ezezagutza erabatekoa, prototiporik eta lan-talderik ez, eta negozio-plan bat baino ez zeuzkala, zenbait inbestitzailearen interesa bereganatzea lortu zuen Ibarrondok. «Madrilgo arrisku-kapitaleko funts batek jarritako 60 milioi pezetako (360.607,26 euro) kapitalarekin sortu genuen enpresa», diosku.

2. «Beste hiru urte jokatu nuen Sestaon, beste lau Barakaldon, eta beste bat Sestaoko San Pedro hirugarren mailako taldean».

Fundación Retevisiónek eraturako eta Europako Inbertsio Bankuaren parte hartzea zeukan EBM Principia FCR arrisku-kapitaleko funtsaren babesa izan zuen Game Proren sorrerak. Konpainiaren hasierako ekarpena egiteaz gain, akzioen %50ren jabetza eskuratu zuen EBMk. Gainerakoa partikularren esku gelditu zen, eta haien artean zeuden Bilboko enpresako zuzendaritzako kideak³.

Izenari dagokionez, Game Proren sortzaileak ez daki nondik sortu zen. «Game Producers edo Game Professionals izango zen jatorria. Egia esan ez nuen izena askorik landu».

Euskal A hirukoitza sortzen

2000 urte hasieran, Bilboko Areatza kaleko Surne eraikineko bosgarrenean kokatu zen bideo-jokoen enpresa, 207 eta 208 zenbakiko bulegoetan. Futbol-munduan oinarritutako abentura grafiko bat sortzeko ideia ordurako guztiz baztertuta zegoen, baina. Munduaren bakarkako itzulia belaontzian egiten duen Vendée Globe estropada⁴ gaitzat hartuko zuen bideo-joko bat sortzea zen egitasmo berria.

Su txikian prestatu zuten jokoa «bi hilabete luzetan», azaltzen du Ibarrondok. Bela-estropadetan aritutako euskal kirolariengana jo zuten aholku eske, Vendée Globeren 1992-1993ko edizioan seigarren gelditutako José Luis Ugarterengana⁵, esate baterako.

Jokoaren dosierra guztiz prestatuta eduki arren, Game Proren lan-bileretako batean bideo-jokoa alde batera uztea erabaki zuten bazkideek, «haren konplexutasun teknikoarengatik eta itsasoko probak simulatzeko aintzat hartu beharreko aldagai ugariengatik, itsasoa, eguraldia eta haizea, adibidez», azaltzen digu Ibon Tolosanak (Bilbo,

3. Sánchez, Mónica. «El primer tercio de Gamepro». *Ariadna* gehigarria, 42. zk. *El Mundo*. (2001eko apirilaren 19a).

4. Vendée Globeren historia. <http://www.vendeeglobe.org/en/historic/1989-1990.html> [online] [Kontsulta: 2016ko urtarrilaren 15a]

5. Hilberria. «José Luis Ugarte, el regatista solitario». *El mundo.es* (2008ko uztailaren 27a) <http://www.lavanguardia.com/hemeroteca/20120710/54322308881/eta-secuestro-asesinatos-concejales-pp-miguel-angel-blanco.html> [online] [Kontsulta: 2016ko urtarrilaren 15a]

1972), enpresan jardundako aurreneko programatzaileetako batek. «Jokoak hedapen handia izango zuen Interneten, beste pertsona batzuekin online jokatzekoa baitzen, eta, jokalaria bakoitzaren kokapena denbora errealean jakiteko aukera ematen zue».

Jokoa bazterrean gelditu eta gero, *brainstorming* bat prestatu zuten. Zer-nolako bideo-jokoak egin nahi zituzten Bilbotik? Aurkeztu ziren proposamen guztien artean –*Diablaren* (Blizzard, 1996) tankerako joko bat sortzeko aukera ere aztertu zuten–, *Torero. Arte y pasión en la arena* (*Torero*) martxan jartzea erabaki zuten azkenean.

TORERO. ARTE Y PASIÓN EN LA ARENA

Game Proren administrazio-kontseiluaren oniritzia lortu eta gero, Imanol Ibarrodok hamabost lagunez osatutako lan-taldea bildu zuen, Stefan Schuster-en zuzendaritzapean, PCrako tauromakiako lehen simulagailua izango zena sortzeko.

Bideo-jokoen historia arretaz aztertuz gero, ikusiko dugu *Torero* ez zela gai hori landu zuen lehen softwarea izan. 1984an, Coreland japoniar konpainiak *Bull Fight*⁶ izeneko bideo-jokoa garatu zuen. Segak banatu zuen jokoa jolas-makinetarako⁷. Urtebete geroago, Dinamic enpresa espainiarrak *Olé Toro* (Dinamic, 1985) merkaturatu zuen, ZX Spectrum eta Amstrad CPCrako. Erretroinformatikaren zaleek gehiago oroitzen dute joko hori Ingalaterran eragin zuen zalapartarengatik⁸, haren kalitatearengatik baino.

Amstrad CPCek, MSXk eta Commodore 64ek ere izan zuten beren urre, zeta, odol eta eguzki dosia, *Olé (Raging Beast)* jokoarekin. Oharkabean pasa zen lan hori VIFI Internationalek argitaratu zuen 1985ean, eta

6. *Bullfight / The Tougyuu (牡闘牛)* – Arcade (1984). <http://www.hardcoregaming101.net/bullfight/bullfight.htm> [Online] [Kontsulta: 2016ko urtarrilaren 15a]

7. Xehetasun gehiago: http://www.arcade-museum.com/game_detail.php?game_id=7231 [Online] [Kontsulta: 2016ko urtarrilaren 15a]

8. Esteve, Jaume. «Olé, toro: Dinamic, las orejas y el rabo». *IGN España*. (2012ko azaroaren 16a) [Online] <http://es.ign.com/retro/61595/blog/ole-toro-dinamic-las-orejas-y-el-rabo> [Kontsulta: 2016ko urtarrilaren 15a]

Firebirdek berriro merkaturatu zuen bi urte geroago. Jawx izan zen jatorrizko garatzailea.

Aurreko jokoak *arcade* motakoak baziren ere, Torero egiteko garaian «zezenketari errespetua» erakusten zion bideo-joko bat egin nahi izan zuten, «zezenketa-simulagailuen arteko joko nagusia» bihurtu nahi baitzuten, aitortzen du Ibarrondok. Asmo hori buruan, aurreproduktzio-garaian, Gabriel de la Fuente Club Taurino de Bilbao elkarteo presidentea izan zuten aholkulari.

Torero hamabi hilabeteko epean egingo zutela kalkulatu zuten. Lehen fasean, jokoaren motorra egiteko eta toreroaren eta zezenaren mugimenduak hautemateko aukera teknologikoak aztertu zituzten.

«Garai hartan oraindik fase esperimentalean zegoen motor bat erabiltzea erabaki genuen azkenean: Maya Real Time SDK izeneko», gogoratzen du Iker Jamardo (Gasteiz, 1977) *Torero* proiektura bildutako azken programatzaileak. «Grafistek Photoshop-a eta 3D grafikoak eta modelatzea egiteko Maya izeneko softwarea erabiltzen zuten, hasiera batean oso erraz txertatzen baitzen jokoaren motorrean». «Maya Real Time SDKren motorra ez zegoen guztiz garatuta. Zenbait alderdi inplementatu gabeak zeuzkan eta Fernando Uresandi lankideak arazo horiek konpondu egin behar izan zituen», dio, bestalde, Ibon Tolosana programatzaileak. Programazio-lengoaiari dagokionez, C++ erabili zuten Windowsen, Visual Studio editorea eta Microsoften SourceCoderekin, kodearen bertsioa kudeatu ahal izateko.

Torero jokoaren lorpen handienetako bat mugimendua hautemateko teknika erabiltzea izan zen, horrekin toreroak kapotearekin eta muletarekin egindako 28 paseak PC-pantailara eramatea lortzen baitzen. De la Fuenteren aholkuei jarraiki, Game Proko lan-taldea Iker Javier Lara⁹ (Laudio, 1979) toreroarekin jarri zen harremanetan, eta bideo-jokoaren protagonista izango zen José Troyano *El Tati* pertsonaia osatzeko modelo birtuala izan zen Lara.

Era berean, Club Taurino de Bilbaoko presidentek gestioak egin zituen Antonio Pérez-Tabernerok Angoso ganaduzale-familiak jokoaren

9. Rafael, Patricia. «No sé si mi parentesco con Ibarretxe me ha ayudado». *El País*. (2002ko abuztuaren 24a)

garapenean lagundu zezan. Zezenketa bat antolatu zuten Salamancan zeukaten finkan, zezenaren portaera digitalki hautemateko. Lana «konplexu samarra» izan zela dio Ibarrondok.

Toroslidia.com atariak¹⁰ egindako elkarrizketa batean, Stefan Schuster Game Proko zuzendari teknikoak azaldu zuenez, prozesua bi zatitan banatu zuten. «Batetik, zezenketei buruzko bideo eta liburuen azterketa sakona egin genuen, eta profesionalengana ere jo genuen zuzenean, aholku eske. Bestetik, zezenen mugimendu posibleak grabatu genituen, zezenketa batean. Hiru kamera erabili genituen, irudiak aldi berean hiru angelutatik grabatzeko, eta triangelaketa aplikatu genien gero. Animazioak egiteko erabili genituen 3D espazioko mugimenduen datuak atera genituen kalkulu horiekin». Eduki hori guztia biltzeko, Donostiako STT Systems enpresaren esperientzia izan zuten lagun.

Zezena zezenketako ekitaldi bakoitzean nola mugitzen den aztertzeo bakarrik zenbait hilabete behar izan zituzten. «Zezena zezendegitik ateratzean gertatzen den aldaketa ebaluatu beharra zegoen, nola doan indarra galtzen, nola aldatzen den haren bulkada lehen, bigarren edo hirugarren ekitaldiko oldarraldietan...», azaltzen du Shusterrek. Datu gordin guztiak bildutakoan, lan-taldeko lau kidek —Roberto Fernández de Gamboa, Joseba Garro, Guillermo Pérez Larrauri¹¹ eta Ricardo Uriostek— urtebete eman zuten informazio hura guztia jokora egokitzen.

Ubisoftek bat egiten du proiektuarekin

Torero egitasmoko atal guztiak martxan zeudela, banatzaile bila hasi zen Ibarrondo, eta Madrileraja joan zen, garai hartan Espainian lan egiten zuten bideo-jokoen banaketa-enpresekin biltzera. Dinamic, Proein SA

10. «Stefan Schuster, responsable técnico del videojuego taurino Torero: "Hemos tenido que analizar el comportamiento del toro para obtener 68 movimientos diferentes"». (2002ko abenduaren 10a). <http://www.toroslidia.com/2002/12/10/139/> [online] [Kontsulta: 2016ko urtarrilaren 16a]

11. Artista grafiko hau (Bilbo, 1970) *Reflections Interactive* enpresan hasi zen bideo-jokoak egiten, 1998 urte hasieran. Hamasei hilabetez zehar *Steam* bideo-jokorako proiektua garatzen aritu zen (bertan behera gelditu zena, 1999an) eta *Driverren* (PC, 1991) lan-taldean parte hartu zuen, halaber. Etxera itzultzean, Game Pron hasi zen lanean, eta Ibon Tolosanaren hitzetan «bestelako ikuspegi ekarri zuen, are kritikoa».

eta Electronic Arts-ekin egindako bilerek ez zuten emaitza onik utzi: ez zeukaten interesik Game Proren lanean. Ubisoft Espainiak, ordea, ez zion bizkarra eman futbolari ohiak aurkeztutako ideari. Alderantziz, potentziala ikusi zion *Torero* bideo-jokoari.

Roberto Rollón Ubisoft enpresa multinazional frantsesak Espainian duen marketin-zuzendariak azaltzen duenez, *Torero* «ideia ona eta orijinala» iruditu zitzaion, «nahiz eta bagenekien lehenago ere egin izan zirela antzeko lanak, kalitate gutxirekin izan arren». «Merkatua nola zegoen baloratu genuen –jarraitzen du–, eta ikusi genuen ez zegoela lehiarik gai horretan». Gainera, aitortzen duenez, Ubisoft Espainiak produktu berriak behar zituen bere katalogorako «eta enpresa nagusiak –Ubisoft Frantzia– tarte handi samarra ematen zigun abentura lokalak bultzatzeko».

Banaketa-enpresari iruditu zitzaion zezenketa-simulagailuak «harrera ona izan zezakeela jende arruntaren artean, bai kioskoetako salmenten bidez, bai beren ohiko kanalen bidez¹²». Arriskuari dagokionez, Rollónen esanetan «ez zen oso handia Ubisoftentzat», Bilboko bideo-joko enpresak bere gain hartzen baitzuen marketinaren eta sustapenaren kostuaren zati handi bat.

lido horretan, *Toreroren* garapenean izandako gertakizunik garrantzitsuenetako bat Julián López Escobar *El Julik* euskal bideo-jokoari emandako babesa izan zen. Aparteko toreroa zen *El Juli*, eta 2000. urtean ospea lortu eta gero goi-mailan zebilen zezenketa-munduan. *El Juliren* irudia erabiltzeko proposamena Roberto Rollónen taldeari bururatu zitzaion, «komunikazio-palanka» baten bila zebiltzala.

Urte batzuk lehenago, Ubisofteko marketin-zuzendaria Electronic Arts-en ibilia zen lanean, *FIFA* bideo-jokoaren Espainiako sustapenaren arduradun, eta argi ikusi zuen orduan jendeak bideo-jokoaren berri izango bazuen Espainiako futbol-izar baten irudia jarri beharra zegoela

12. Saltegi handiak, supermerkatuak eta denda espezializatuak.

azalean¹³. *Torerorekin* sustapen-eredu bera erabili zuen Rollónek, «baina eskala apalagoan», publiko objektiboa *FIFArena* baino txikiagoa baitzen¹⁴.

El Juli konbentzitzea baino ez zen gelditzen. Imanol Ibarrodok autoa hartu, eta toreroak Madril kanpoaldeko Arganda del Rey herrian zeukan *El feligrés* finkaraino gidatu zuen. «Haren aitarekin egina neukan hitzordua, goizeko bederatzietan. Sartzera gonbidatu ninduen eta, mahai batean, ordenagailua zabaldu nuen, bideo-jokoaren demo batekin», gogoratzen du. Une hartan, *El Juli* gora eta behera zebilen bere finkan, eta bideoa ikustera joateko deitu zuen aitak.

«Julián nire ondoan eseri, eta hantxe hasi nintzaion jokoa zertan zetzan azaltzen, eta esaten teknologia berriak erabiliz gazteak zezenketarekin zaletu nahi genituela *Toreroren* bidez», jarraitzen du Game Proko gerenteak. «Jokoa, zezena zezendegitik ateratzen da, pare bat pase egiten dizkiot, eta banderillak sartzeko lantzea iristen da. Orduan zezena haren aztarrika hasten da, eta hortxe botatzen du *El Julik*:

– Kontuz, oldartu egingo zaizu eta».

Nahikoa eta sobera izan zen hori. Zezenketari gaztea guztiz konbentzitura gelditu zen *Toreroren* potentzialarekin, eta bere irudia «modu altruistan» erabiltzen utzi zigun bai sustapenean, bai bideo-jokoaren azalean. Bideo-jokoa prentsaren aurrean aurkeztu zutenean esan zuenez, «jokoak nire lanbidea errespetatzen zuela ikusi eta gero» erabaki zuen *El Julik* hari babesa ematea. «Gainera, iruditzen zait lagungarria izan daitekeela gure mundua jende gaztearengana hurbiltzeko», eta jakinarazi zuen jokoa salmentatik berari zegozkion diru-sarrera guztiak kausa eta antolakunde sozialei eta zezenketaren aldekoiei emango zizkiela.

13. *FIFA 98* bideo-jokoaren espainiar bertsioak Raúl González futbolaria izan zuen irudi gisa, eta *FIFA 99k*, Fernando Morientes; biak ere Real Madrid CFkoak. «1999an EAtik joan nintzenean, urte hartako *FIFA* plana prest utzi nuen, Pep Guardiolarekiko negoziazioa barne».

14. Imanol Ibarrodo Game Proko zuzendari nagusiak *Mundotoro.com* egindako adierazpenen arabera, «Espainian bost milioi zezenketa-zale daude, horietatik 1,8k ordenagailua daukate eta 400.000k bideo-jokoetan aritzeko ohitura daukate». <http://www.mundotoro.com/noticia/i-torero-i-exito-inicial-de-ventas-tras-la-presentacion-de-el-juli-fotos/1174777> [online] [Kontsulta: 2016ko urtarrilaren 16a]

Toreroren banaketari dagokionez, Roberto Rollónen arabera «banaketa-enpresak presentzia zeukan herrialdeetara» mugatu zen Ubisoft Espainiarekin sinatutako kontratua, «Espainiako eta Europako merkatuetara bereziki». Game Proren zuzendariak besterik dio, ordea, eta azpimarratzen du kontratua «haratago zihoala». «Espainian eta Frantzian ez ezik, AEBetan eta Mexikon ere banatuko zutela ziurtatu zidaten, eta Japonian ere zabaltzeko aukera aipatu zuten» .

2002 urte hasieran, urtebete pasatxo lanean jardun eta gero, amaituta zeukaten *Torero* bideo-jokoa. Bilboko estudioan hori uste zuten behintzat.

Ibarrondok Ubisoftek Madrilen zeukan bulegoan ikusi zuen *Toreroren* masterra, kalitate-kontrola egiteko. «Handik egun batzuetara, Antonio Temprano Ubisoft Espainiako zuzendari nagusiak hots egin zidan, eta esan zidan bertan behera gelditzen zela banaketa-akordioa, jokoak ez zituelako salgai jartzeko baldintzak betetzen. Ez zuela maila ematen, errore eta *bug* piloa zeukala, eta desastre hutsa zela».

Sei hilabeteko luzapena

Ubisoft Espainiaren eta Game Proren arteko elkarriketa hark ondorio ezin txarragoak izan zitzakeen euskaldunentzat. Erabakia berretsiz gero, enpresaren itxiera erabatekoa eragingo zuen. «Azkenean, Antoniorekin ordu erdiz aritu eta gero, haren konfiantza neureganatzea lortu nuen, eta sei hilabeteko epea eman zigun», gogoratzen du lasaituta Imanol Ibarrondok.

Albiste ona bazen ere, Game Prok ez zeukan luzapen hari heltzeko aurrekonturik. «Administrazio-kontseiluak egoerari eusteko beharrezko bultzada eta dirua jar zitzan saiatu nintzen. Zertxobait jarri zuten, baina ez behar bezain beste, eta, beraz, bazkide sortzaileok kapital gehikuntza bat egin behar izan genuen, likidezia-gabeziari erantzuteko». Egoera ekonomiko zail hari jarraiki, handik hilabete batzuetara martxan jarriko zituzten negozio-ildo alternatiboak aztertzen hasi ziren orduan.

Toreroren garapen osoa bi urte eta erdi luzatu zen azkenean. 115 milioi inguruko aurrekontuarekin (691.163,92 euro), euskal superproduktzioak

Ubisoften oniritzia jaso, eta 2002ko azaroaren 27an aurkeztu zuten, Madrilan, hedabideen aurrean, hiru aurkezpen desberdinetan. Lehen biak Tryp Reina Victoria hotelean egin ziren, zezen-munduko kazetariekin eta hedabide orokorretako kazetariekin egindako gosari banatan.

Azkenik, aurkezpen sozial bat antolatu zuten Las Ventas zezen-plazako etxabeetan, *El Juli* bera eta beste jende ezagun asko bertan zirela: Curro Vázquez, David Luguillano, Miguel Abellán, *El Tato*, Javier Vázquez eta Gregorio Sánchezen mailako toreroak, bai eta futbolari, musikari, flamenko-kantari eta kazetari zezen-zaleak ere¹⁵.

Egun gutxiren buruan salgai jarri zen *Torero. Arte y pasión en la arena* 4.995 pezetako salneurrian (29,90 euro). Urtebete geroago, bigarren aukera komertzial bat izan zuen bideo-jokoak, Espainia-mailako zenbait aldizkarik 5,95 euroan saldu zutenean.

Jokoaren ezaugarriak

Lehenago esan dugunez, *Toreroren* garatzaileek tauromakiaren artea ahalik eta modu zehatzenean islatuko zuen simulagailu bat sortu nahi izan zuten hasiera-hasieratik. Hori dela eta, jokatzeko hiru modu eskaintzen ditu jokoak: zezenketa-eskola, orgatxo batekin zezenketaren mugimenduak ikasteko aukera ematen duena; bira nazionala, Espainiako kategoria desberdinetako zezen-plazetan toreatzeko aukera ematen duena; eta nazioarteko bira, jokalaria benetako nahiz alegiazko nazioarteko zezen-plazetara eramaten duena.

Laugarren aukera bat ere badago: arrakastarako bidea. Jokalariak José Troyano *El Tati* izeneko alegiazko toreatzailearen ibilbidea bizitzen du, zezenketa-eskolan hasten denetik, traje distiratsua jantzi, alternatiba hartu, eta munduan barrena toreatzaile arrakastatsu gisa biran dabilenera arte. Pikadore eta banderilleroei ere ematen zaie protagonismoa jokoan, eta jokalariak haiek gidatu beharko ditu zezenketa osatzen duten hiru ekitaldietako bakoitzean.

15. Pérez, Rosario. «El Juli, arte y pasión en el ruedo virtual». *ABC*. 104. zk. (2002ko azaroaren 28a)

Joko-sistemari dagokionez, Ibon Tolosana programatzaileak azaltzen duenez, *Torero* azkenerako «konbo-joko bat izan zen». «Kontuan hartu behar da zezena zein distantziatik oldartzen da, botoi-konbinazioa erabiltzen hasteko une zehatza kalkulatzeko». Kontrol-sistemak 31 konbinazio desberdin eskaintzen zituen, eta horrek «asko zailtzen zuen» jokoaren erabilera.

Ahalik eta errealismorik handiena lortzeko, grafista-taldeak Espainiako nahiz nazioarteko lehen, bigarren eta hirugarren mailako hemezortzi zezen-plaza erreproduzitu zituzten digitalki¹⁶, eta AEBetako eta Japoniako birarako beste bi sortu zituen birtualki.

Harrera eta salmentak

Torero 2002ko Gabonetan iritsi zen dendetara, eta harrera ona izan zuen bai prentsa jeneralistaren¹⁷ bai zezenketan espezializatutako prentsaren aldetik. Bideo-jokoen alorreko hedabideek, baina, bestelako iritzia azaldu zuten.

Micromanía aldizkariak 100etik 84 puntu eman zizkion bideo-jokoari, eta *Torero* «oso joko zaila» zela nabarmendu zuen. «Oso jokagarri eta dibertigarria da kontrolatzen duzunean, baina orduak eta orduak eman behar dira zezenketa-eskolan, ganorazko zezenketa bat egin ahal izateko. Laburbilduz, joko ona eta ezin hobeto egina (nahiz eta akatsen bat edo beste izan). Nabari du esfortzu eta lan asko dagoela haren oinarrian»¹⁸. Informatika-munduko beste argitalpen batzuek, *PC Actualek* adibidez, hamarretik 6,9 puntu eman zizkioten *Torerori*.

16. Hauek dira jokoan agertzen diren zezen-plazak: Acho, Ambato, Bartzelonako Monumentala, Bilbo, Cáceres, Cádiz, Chinchón, Donostia, Iruñea, La Maestranza, Madril, Mérida, Mexiko, Nimes, Ronda, Valentzia, Valladolid eta Zaragoza.

17. Hogeita hamarren bat hedabidek eman zuten «ordenagailuetarako 3Dko lehenbiziko zezenketa-simulagailua»-ren berri.

18. I.C.C. «Review. A Examen: *Torero*. La muerte suprema». *Micromanía*, 96. zk. 3. aldia. 60. eta 61. or.

José Manuel Fernández, *Spidey*, bideo-jokoen adituak *Meristation*¹⁹ web-atarirako egindako analisia askoz gogorragoa izan zen. «Tira, nola esan? Game Proren lanarekin antza daukan gauza bakarria bururatzen zait PCan sartzeko modukoa: Chayanneren²⁰ diskoa, *Torero* kanta daukana... Hura entzun eta gerria dantzan jartzea esperientzia atseginagoa da, inondik ere, *Toreroren* kontrolekin sufritzea baino».

Euskal superproduktzioa El Corte Inglésen apaletaraino eta Espainia osoko 800 saltokietaraino (saltoki handi nahiz denda espezializatuetara) iritsi zen. Espainiatik kanpo «zer edo zer saldu zen», Iparraldean eta Frantzia hegoaldean, «han bai baitago zezen-tradizioa».

Salmentei dagokienez, 25.000 eta 40.000 ale artean saldu ziren, kontsultatutako iturriaren arabera. Zenbaitek 50.000raino handitzen dute kopurua. Roberto Rollón Ubisoft Espainiaren marketin-zuzendariak askoz beheragotik jotzen du. «Biribilduta, *Torero*k 20.000 ale inguru saldu zituen, gehienak ere *retailer* tradizionalen²¹».

Salmentak gorabehera, argi dago ez zirela aski izan inbertitutako milioi euroa berreskuratuzeko²². Game Proko gerentearen iritziz, «beste merkatu batzuetan zabaldu izan balitz, emaitza bestelakoa izango zatekeen».

Porrot komertziala izan arren, Ibarrondo harro dago Bilbotik «bideo-jokoen munduko A hirukoitz hura pentsatu, garatu eta amaitzeko gai izan zen» hamabost lagunez osatutako lan-taldeaz. «Guretzat arrakasta handia izan zen garapen eta ikaskuntza aldetik —dio—, desertuan barrena abiatu ginen, eta helmugaraino iritsi ginen. Lehertuta, baina iritsi ginen».

19. Fernández, José María. «Análisis. Torero: Si hay que ser torero...». (2003ko urtarrilaren 20a) http://elpais.com/diario/2007/12/11/radiotv/1197327606_850215.html [online] [Kontsulta: 2016ko urtarrilaren 17a]

20. Puerto Ricoko Elmer Figueroa Arce abeslariaren izen artistikoa.

21. «Guztira saldutako 20.000 aleetatik, kioskoan 5.000 besterik ez ziren saldu, %25», zehazten du Rollónek.

22. «Garapena eta marketina barne», ñabartzen du Imanol Ibarrondo Game Proko gerenteak.

JUEGÓN

Torero egiten ari ziren bitartean Game Proko zuzendaria oso kezkatuta zebilen, enpresak ez zeukalako diru-sarrera errepikaririk. Kezka horri aurre egiteko, jokalarien artean Internet bidez partidak egiteko aukera emango zuen joko-plataforma bat sortzea proposatu zuen Ibon Tolosana programatzaileak. Imanol Ibarrondori ideia bikaina irudituz itzaion eta administrazio-kontseiluak baiezkoa eman zuen 2000ko maiatzean. *Juegón* izena izango zuen plataforma berriak.

Teknologia-arduraduna (CTO) zen aldetik, Tolosanak hartu zuen proiektuaren gaineko ardura. Informatikako Ingeniaritza ikasi zuen Deustuko Unibertsitatean eta, bere belaunaldiko beste asko bezala, bere ZX Spectrum Plusarekin *MicroHobby* aldizkaritik ateratako Basic lengoaiako pusketak kopiatuz maitemindu zen ordenagailuen-munduarekin. Institutuan zebilenean, gurasoek lehen PCa erosi zuten: Philips XT 8086 bat, monitore monokromoa, 5 ¼ko diskete-unitatea, disko gogorrik ez eta Hercules Graphics Card CGA txartela zeuzkana²³.

Unibertsitate-ikasketak amaituta, bi urte eman zituen AEBetan eta handik itzultzean Bizkaiko zenbait informatikako aholkularitza-enpresatan aritu zen. «Mundu hura ez zen niretzako modukoa», aitortzen du. Europako Software Institutura (ESI)²⁴ iritsi zen halako batean. Webmaster gisa jardun zuen, eta geroago lankide izango zituen Schuster, Alberto Berreteaga eta Raúl Otaolea programatzaileak ezagutu zituen bertan.

Imanol Ibarrondok munduaren itzulia egingo zuen estropadari buruzko bideo-jokoaren lehen proiektuko online arlo guztia zuzentzeko kontratatu zuen Tolosana hasiera batean, nahiz eta azkenean *Torero*k hartu zuen proiektu haren lekua. «Erabaki hura ezusteko handia izan zen niretzat. *Torero*k ez zeukan ezer Interneterako edo sarean jokatzeko pentsatua», eta, beraz, aldaketa harekin uzkurto beharrean, gure

23. Hercules Computer Technology, Inc.-ek 1984an sortutako eta fabrikatutako txartel grafikoa. 720x348 pixeleko pantaila-bereizmena eskaintzen zuen.

24. «Se presenta oficialmente el Instituto Europeo del Software». *ComputerWorld.es*. (1995eko urtarrilaren 27a) http://elpais.com/diario/2007/12/11/radiotv/1197327606_850215.html [online] [Kontsulta: 16 urtarrilaren 2016]

programatzaileak gerora *Juegón*²⁵ izenez ezagutuko zen *Gimmicks* proiektua aurkeztu zuen enpresa barruan.

Zenbait lagunek Internet bidez xake, partxis, domino nahiz musaren bertsio digitalean jokatzeko web bat sortzeko ideia ez zen batere berria. AEBetan ederki funtzionatzen zuen, baina Espainian ez zen halakorik existitzen «eta erraza zen hura kopiatzea».

*Juegón*eko hasierako taldeak hiru kide izan zituen: Alberto Berreteaga, Raúl Otaolea eta Ibon Tolosana bera. Lanari heldu eta lau hilabeteko epean, joko-plataforma online zegoen, hiru jokorekin: dama-jokoa, xakea eta musa. «Dama-jokoarena eta xakearena Albertok egin zituen, musarena Raúlek, eta *front-end*az eta *back-end*az²⁶ arduratu nintzen ni, hau da, datu-basearekin, webarekin, joko-bezeroarekin, txatekin eta zerikusia zeukanaz...».

*Juegón*en sortzaileak dioenez, 2000ko urrian webgunea martxan jarri zutenean, «zenbait unetan 30 lagun egoten ziren aldi berean konektatuta, Interneteko tarifa laua oraindik guztiz hedatuta ez zegoen garai batean». Handik bi hilabetera, 500 bat erabiltzaile errepikariko trafikoa zeukan *Juegón*ek. Hazkundera izugarria izan zen. 2002ko ekainean, 30.000 jokalaria pasatzen ziren egunero Game Proren plataformatik, «eta zenbait unetan 4.000 pertsona sartzen ziren aldi berean, puntako orduetan bereziki²⁷».

Erabiltzaile eta datuen gorabehera horri eusteko, 440 Mhz-ko nukleo bikoitzeko Sun Enterprise Ultra 10S zerbitzari bat erabiltzen zuen *Juegón*ek. Tolosanak dioenez, «hiru milioi pezeta (18.030,36 euro) ordaindu genituen zerbitzari harengatik». Geroago, Sun Netra ereduko beste hiru zerbitzari gehitu zituzten, jokoen mikrozerbitzuetarako.

25. Ibon Tolosanak gogoratzen duenez, www.juegon.com domeinuak «5.000 pezeta (30,05 euro) kostatu zuen».

26. Software-diseinuan, erabiltzaileekiko interakzioa gertatzen deneko zatiari esaten zaio *front-end*, eta *back-end*, berriz, *front-end*etik sartzen dena prozesatzen duen zatiari. Wikipedia. https://es.wikipedia.org/wiki/Front-end_y_back-end [online] [Kontsulta: 2016ko urtarrilaren 17a]

27. «Sarrera gehienak 14h-etan, 18h-etan, gaueko 12etan eta goizeko 6etan izaten ziren», zehazten du Tolosanak.

Denborarekin, *Juegón*en hasierako hiru jokoetatik hogeira igaro ziren. Izenburu bakoitzak gela batzuk zeuzkan, 64 lagun aldi berean jokatzeko gehienezko edukiera zeukatenak. Gela haietan, jokalariak elkarren artean lehiatu zitezkeen, eta berriketan aritzeko aukera ere bazegoen, berehalako mezularitza zerbitzu baten bidez. Ustekabekorik gertatuz gero joko guztiak etengabe eskuragarri zeudela bermatzeko, erabiltzaileen topalekuak hainbat zerbitzariren artean zeuden banatuta.

Tolosanaren iritziz, jokoak programatzeko erabilitako Java teknologian zetzan minijokoen webgune haren arrakasta. Gainera, bezeroek ez zuten ezer deskargatu beharrik jokatu ahal izateko. «Martxan jarri genuenean, *Juegón*ek Java kodeko 40.000 lerro zeuzkan». «Kodea efikaza zen, baina ez efizientea —dio gaur—, 2000ko tresnak ez baitziren hamahiru urte lehenagokoak. Dena den, bere egitekoa ezin hobeki betetzen zuen, eta ez zuen etengabeko arretarik eskatzen», azaltzen du harrotasunez.

Eredu-aldaketa

Juegón doakoa izan zen ia bi urtez. «Erabiltzaile-kopurua handitu eta, horrela, geroago plataforma saldu ahal izateko ohiko eredua zeukan», azaltzen digu *Juegón*en sustatzaileak. Baina joko-ataria hainbeste hazi zen, Game Prok zazpi pertsona kontratatu behar izan baitzituen, eta mantenuaz arduratzen zen dibisioa garapen-dibisioa zegoen eraikineko 404. bulegora aldatu zuten. «Jokalari anitzeko jokoen erreferentzia zen *Juegón*, gaztelaniaz mintzo zen munduan», azpimarratzen du Tolosanak.

Torerok izandako emaitza kaskarrak likidezia-gabezia eragin zuten estudioan eta, horren ondorioz, zuzendaritzak bere negozio-eredua birpentsatzea erabaki zuen. Hartu zuten lehen erabakietako bat *Juegón* goizetik gauera ordainketa-plataforma bihurtzea izan zen. Erabaki hark ika-mika handia piztu zuen *Juegón* barruan eta kanpoan.

2003ko martxoan, 2.0 bertsioarekin egin zuten topo erabiltzaileek. Ordura arte, edozein jokalari gonbidatu gisa sartu, eta bertako zerbitzuak erabiltzea zeukan. Baina bere goitizena edo jokoan pilotutako puntuen historiala gorde nahi izanez gero, erregistratu egin behar zuten. «2.0 bertsio berriarekin, beren profila eta puntuazioa

gorde nahi zuten jokalariek SMS Premium bat ordaindu behar zuten 30 egunetik behin», argitzen du Ibarrondok.

Bisitarien kopurua berehala hasi zen murrizten. «Eguneroko 30.000 erabiltzaileetatik 20.000ra jaitsi ginen», azaltzen digu Tolosana *Juegónen* CTOak. Halere, ordainketa-eredura jauzi egin zuten erabiltzaileen kopurua %80ra iritsi zen²⁸. «Egundoko arrakasta izan zen», gogoratzen du. «Batere dirurik ez irabaztetik zazpi lagunen soldata, bulegoa, zerbitzarien mantenua... ordaindu ahal izateko adina diru-sarrera sortzera igaro ginen. Zenbaki beltzetan geunden!».

Denborarekin, *Juegónen* ordainketa-sistema atomizatuz joan zen, «SMS Premiumen kostuaren erdia operadoreek eramaten zutela eta». Beste aukera batzuen bila hasi ziren, beraz, eta aitzindariak izan ziren Espainian kreditu-txartela bidezko ordainketa-sistema jartzen eta kreditu birtualen erosketan.

Minijokoen plataforma besteren webguneetan txertatzea izan zen bultzatu zuten beste negozio-arlo bat. Hamazazpi markatara eraman zituzten beren jokoak: eresMas, Ozú, Prisa, Vocento taldeko webguneak, Real Madrid, Heraclio Fournier, Terra... «*Juegónen* edukiak gune horien irudi korporatibora egokitzen genituen, urteroko kanon baten truke».

2003ko azken lauhilekoan, Bizkaiko bideo-jokoen enpresaren fakturazio osoaren %30 *Juegóni* zor zitzaion. Horrek oxigeno pixka bat ematen zion zauri hilgarria zeukan Game Pro enpresari.

Ibon Tolosanak 2005ean utzi zuen enpresa, Game Prok azkenean hartzekodunen konkurtsoa deklaratu baino lehentxeago. Enpresaren itxiera ordenatua egiten zuten bitartean, *Juegónek* martxan jarraitu zuen. Hainbestearino, konkurtsoko administratzaileak ez baitzuen

28. Imanol Ibarrondo: «Gure komunitateak izan zezakeen beherakada zen gure kezka nagusia, horrek arriskuan jarriko baitzuen gure proiektuaren bideragarritasuna. Halere, eguneroko erabiltzaileen eta erabiltzaile errepikarien beherakada %20 baino gutxiago izan da». Del Moral, José. «La plataforma de juegos Juegon.com consigue pasar al 80% de sus usuarios a una versión de pago». <http://gananzia.com/la-plataforma-de-juegos-juegoncom-consigue-pasar-al-80-de-sus-usuarios-a-una-version-de-pago> [Online] [Kontsulta: 2016ko urtarrilaren 16a]

2013ko ekainera arte agindu plataformako azken zerbitzaria deskonektatzea²⁹.

MILIOI ASKOKO ZORRA

*Juegón*ek sortutako irabaziei esker, Imanol Ibarondo Diruzaintzarekin zeukan zuloa gutxituz bazihoan ere, pertsiana ez ixteko beste aukera batzuen bila hasi zen. «Nahiz eta *Torero* zama handia izan, enpresarekin jarraitzea zen nire asmoa. Sinestuta negoen ordenagailuetarako superproduktzio bat kaleratzeko gai izan baginen, berriz egiteko gai izango ginela».

Zeuzkan kontaktuen bitartez Arturo Pérez-Reverte idazlearen agentearekin jarri zen harremanetan, eta Alatraste kapitainaren abenturen liburu-sagan oinarritutako bideo-joko bat egitea proposatu zion³⁰. «Gustatu egin zitzaion proposamena», dio Ibarrendok. «Hiruzpalau milioi euro inbertitu, plantilla handitu eta, rol-jokoen ukitu batzuekin, Alatraste kapitainari buruzko abentura grafiko bat sortzea zen asmoa». «Eta jokoak filmarekin batera atera nahi genituen», jarraitzen du, urte batzuk geroago Agustín Díaz Yanesek zuzendutako filmari erreferentzia eginez.

Alatristeren bideo-jokoa egiteko proiektua beso azpian hartuta, Game Pro finantzazio bila hasi zen berriro ere. «Kapital-zabalkuntza hura beharrezkoa zen, *Torero* nazioartean zabaltzeko hitzarmen bat itxear baikeunden, eta gure plantilla osoari eutsi nahi genion gure bigarren proiektuari heltzeko». Orduko hartan, goi-mailako teknologia-enpresetan inbertitzen zuen Elkano XXI arrisku-kapitaleko funtsaren bidez iritsi zen babes ekonomikoa. Funtsak enpresaren akzioen %22 erostea erabaki zuen, halaber³¹.

29. Antza denez, *Juegón* plataformak Game Prok hartzekodunekin zeuzkan betebeharrei aurre egiten jarraitzeko «adina diru-sarrera» sortzen jarraitzen uen.

30. *Las aventuras del capitán Alatraste*. <http://www.perezreverte.com/capitan-alatraste/> [Online] [Kontsulta: 2016ko urtarrilaren 17a]

31. Del Moral, Jose. «El Gobierno Vasco, las cajas, Juan Abelló e IBERMÁTICA entran en el capital de Gamepro». <http://gananzia.com/el-gobierno-vasco-las-cajas-juan-abello-e-ibermatica-entran-en-el-capital-de-gamepro> [Online] [Kontsulta: 2016ko urtarrilaren 16a]

Ekarpen ekonomiko horri esker, Game Prok bi urtean eutsi zion bere lan-taldeari, eta mugikorretarako bideo-jokoak egiteko garapen-talde bat ere osatu zuen. Abraham Vélez programatzaileak eta Guillermo Pérez Larrauri grafistak osatutako talde hark urtebete eman zuen *Gigolord* izeneko bista isometrikoko abentura grafikoa lantzen.

Ibon Tolosana programatzaileak azaltzen duenez, Symbian sistema eragilerako eginda zegoen bideo-jokoa. «Arrazoiren batengatik iraganera bidaiatzen zen morroi bat zuen protagonistatzat. Bere abenturan, emakume guztiak limurtzen saiatzen zen, *Leisure Suit Larryren* (Sierra Online, 1987) estiloan». Ibarrondok gogoratzen duenez, «Amenarekin hitzarmen bat geneukan, oso aurreratuta zegoena, haiek sustatutako telefonoetako batekin abentura grafiko bat ateratzeko eskusiban». Tolosanak gehitzen duenez, «istorioa telefonora deskargatzeko moduko sei-zazpi kapitulu bere gainetan ateratzeko asmoa geneukan».

Proiektu biak Game Proren bulegoetan gelditu ziren. Alatristeren bideo-jokoaren kasuan, lehen zirriborro grafikoa eta protagonistaren modelatzeren bat egin bazen ere, azkenean «ez genuen lortu aurrekontua osatzerik». Estudioko nagusiak dioenez, «ezin izan genuen egitasmoa behar bezala amaitzeko adina bermerik lortu».

Mugikorrerako jokoari dagokionez, *Juegóneko* CTOak dio lehen kapituluaren erdia egina zeukatela. Bertan «Gigolord, bere armadurarekin jantzita, Erdi Aroko gaztelu bateko pasadizoetan gora eta behera ibiltzen zen, gortesauak limurtu nahian». Mugikorrerako bideo-jokoa bertan behera utzi aurretik, Abraham Vélez gaixorik egon zen luzaroan lanera joan ezinda, proiektua guztiz geldituta zegoelarik, horren ondorioz. «Bitarte hartan, teknologia eta mugikor berriak ziztu bizian aurreratzen ziren eta, sei hilabete pasata, jokoa zaharkituta gelditu zen», gogoratzen du Game Proko gerenteak.

Bideo-joko hezigarriak

Imanol Ibarrondok ez zuen amore eman nahi eta hantxe jarraitzen zuen negozio-aukera berrien bila, *Toreroren* garapenaren azken zatia eta *Juegónen* zati handi bat bolada batean behintzat finantzatu ahal izateko.

«Ordurako bideo-jokoen hirugarren lerro bat sortua geneukan, nominak ordaintzen jarraitu ahal izateko. Bideo-joko hezigarriak egiten hasiak ginen», gogoratzen du.

EUROABENTURA

Bideo-joko hezigarrien lerroko lehen titulua 2001ean sortu zuten. Teófilo Jiménez Game Proko presidente eta EBM Principia FCR³² arrisku-kapitaleko funtseko arduradun nagusiak euroari buruzko joko bat sortzea proposatu zuen, moneta berria 2002ko urtarrilaren 1ean baitzen zirkulazioan sartzekoa Espainian. Joko erraz eta hezigarri bat egin nahi zuten, gaztetxoek euroak erabiltzen ikasi eta, bide batez, matematika landu zezaten.

Garai hartan, Game Proko lan-taldeak guztiz murgilduta zebiltzan *Torero* jokoa eta *Juegón* plataforma martxan jartzen, eta konpainiako arduradun nagusiak *Euroabentura* bideo-jokoaren garapena azpikontratatzeari proposatu zuen. Alfredo Requejo bilbotarraren eskuetara iritsi zen lan hura, enpresak enkargu bat eskatua baitzion bi urte lehenago³³.

Requejok hiru hilabete egin zuen *Euroabentura*, Macromedia Director softwarea erabiliz. Ibon Tolosanaren esanetan, «software txukun samarra zen» garairako, eta dioenez, «grafikoak eskuz eginda zeuden, kolore askorekin eta akabera soil batekin, sei-hamabi urte bitarteko gaztetxoei zuzenduta baitzegoen jokoa».

Euroabentura 2001ean aurkeztu zuten, eta BBK, Caja Duero eta Caja Mediterráneo-ri saldu zieten, besteak beste. Ibarrendok *Estrategia Empresarial* egunkari ekonomikoan adierazi zuenez, «jokoaren 180.000 ale zabaldu ziren guztira».

32. Bost aurrezki-kutxek osatzen zuten EBN Banco de Negocios bankua. Hori ikusita, bezeroentzako sustapen- eta marketin-tresna bat eskaini nahi izan zien Game Prok, pezetatik eurorako aldaketa lantzeko.

33. Alfonso Luzuriaga 3DNews TVko zuzendariak Game Prorekin negoziatu zuen, *Estropadak* (2000) bideo-jokoaren programazioaz arduratu zedin. Imanol Ibarrendok dioenez, «dirua ongi etortria zen, baina ez geneukan inor gure lan-taldean lan hori egiteko, eta, beraz, Alfredo Requejo azpikontratatu genuen». Xehetasun gehiago: *LOAD: Euskal bideo-jokoen historia (1985-2009)* liburuko 5. kapituluan.

Euroabenturak izan zuen harrera ona joko hezigarrien garapenera bideratutako ekimen berri bati zabaldu zizkion atea. «Azterketa bat egin, eta ikusi genuen erakunde publikoek aurrekontu txikia izaten zutela mezu sozialeko bideo-joko hezigarrietan gastatzeko», azaltzen digu Ibarrendok. «Joko haiek egiteko kostua ez zen oso handia, gainera, 30.000 euro ingurukoa. Aurrekontu hori erraz berreskuratu genezake, joko kopuru handia salduz gero, alea hiru euroan».

RECICLATOR

2002a urte emankorra izan zen bideo-joko hezigarrien ekoizpen aldetik. Game Prok bi bideo landu zituen, nahiz eta urte hartan bertan bakarra argitaratu. 6-16 urte bitarteko haurrei zuzendutako *Reciclator* jokoarekin, ingurumena zaindu beharra dagoela irakatsi nahi zitzairen gaztetxoei, entretenimenduaren bitartez.

Jokoaren garapena Alfredo Requejori azpikontratatu zioten berriro ere, eta hark birziklatzearen superheroi bihurtzen den mutiko bat hautatu zuen bere jokoaren protagonistatzat. Jokalariek gai organikoa, papera eta kartoia, ontziak eta beira berezi, eta hondakin bakoitza zegokion koloreko edukiontzian sartu behar zuten.

*Reciclator*ren lehen bertsio bat egin zen, proba pilotu baterako. 2001eko azaro-abendu bitartean, Bizkaiko 75.000 ikaslek bideo-jokoa probatzeko aukera izan zuten, Bizkaiko Hiri Hondakin Solidoak Kudeatzeko Plan Integralaren babespean. Proba haietan lortutako emaitzei esker, bideo-jokoaren zenbait aukera hobetu eta zabaldu zituen Game Prok.

Bilboko enpresak bere bost urteko ibilbidean ekoiztitako bideo-joko guztien arteko arrakastatsuena izan zen *Reciclator*: 400.000 ale saldu zizkieten EAEko 50etik gora udali, bai eta Euskal Herriko nahiz Espainiako Estatuko udal- eta erkidego-administrazio ugariri ere³⁴.

34. Sáenz, Gonzalo. «Gamepro afianza su línea de videojuegos y prepara una gama de ocho productos». *Estrategia Empresarial*. 21. or. (2003ko irailaren 16-30a)

CIVIRALLY

Reciclatorren ondoren prestatzen hasi ziren hurrengo bideo-joko hezigarria *CiviRally* izan zen. Jokoaren akabera bisualak ez zeukan batere zerikusirik Game Proren ordura arteko lanek izandakoarekin, bista isometrikoa³⁵ eta 3Dn aurre-renderizatutako grafikoak erabiltzen baitzituen.

Joko berri haren bidez, bide-hezkuntzako jokabide egokiak sustatu nahi zituen Game Prok. Bide-arauak ikasi eta aplikatuz, Niko protagonista hainbat maila eta pantailatan barrena gidatu behar zuen jokalaria, azken proba handira iritsi arte: irratiz gidatutako autoen txapelketa.

Berriro ere, Alfredo Requejo arduratu zen jokoak egiteaz, baina aurrekoak baino dezente korapilatsuagoa suertatu zen lana. Ibon Tolosanak azaltzen duenez, jokoak «atzerapen ugari izan zituen», eta horrek «tirabira batzuk» sortu zituen Game Proren eta programatzailearen artean. «Urtebete luzatu zen jokoaren ekoizpena eta, hilabeteetako garapena zeramanean, proiektua berriro hasi behar izan zen».

Jon Cortázar (Bilbo, 1978) bideo-jokoen garatzaile eta Relevo Videogames-eko³⁶ sortzaile-bazkidea izan zen *CiviRally* egiten parte hartu zutenetako bat, eta hark xehetasun gehiago eman dizkigu atzerapenei buruz. «Proiektua zeharka iritsi zitzaidan. Irakaslea nintzen Bilboko Anallana akademian, eta Alfredo Requejo ere han zebilen lanean. Bideo-joko bat egiten ari zela esan zidan, baina arazo bat zeukala. *CiviRally*ren hasierako programatzailea irtenbidea aurkitu ezinean omen zebilen, eta laguntzerik izango ote nuen galdetu zidan», laburbiltzen du.

35. Bideo-jokoetako bista edo proiektzio isometrikoari buruzko xehetasun gehiago: https://es.wikipedia.org/wiki/Proyecci%C3%B3n_isom%C3%A9trica#En_videojuegos [online] [Kontsulta: 2016ko urtarrilaren 17a]

36. Jon Cortázarrek berriro argitaratu zituen bideo-jokoak erretroinformatikaren eszenan urte hartan bertan, Karoshi Corporation *homebrew*-programazioko taldearekin. 2009n Relevo Videogames sortu zuen.

Requejok *CiviRally*ren azken bertsioaren fitxategi exekutagarria erakutsi zion Cortázarri. «Lehenbiziko hiriaren lehen motorra zen, baina minijokorik edo markagailurik gabe» eta Requejok dioenez, «ordurako pertsonaiaren kontrola kaskar samarra zen». «Bideo-jokoaren iturburu-kodea eskatu nion, beraz, zerbait konpontzerik ba ote nuen ikusteko, Alfredo estu eta urduri baitzebilen proiektuarekin». Ia konturatu gabe, *Baboon!*en (Playstation Vita, 2015) sortzailea *CiviRally*ren garapenean murgildu zen. «*Freelance* aritu nintzen bitartean etxean neukan bulego baten egiten nuen lan».

Requejok hasierako bertsioaren iturburu-kodeak ez zeuzkanez, Cortázarrek hutsetik berregin behar izan zuen motorra, eta *CiviRally*ren programazioa «zortzi hilabete inguru» atzeratu zen horren ondorioz. «Macromedia Director 7n egin nuen, Lingo lengoaiari. Behar nuen material guztia ematen zidan Alfredok: testuak, hirien mapaketa, *frame* grafiko desberdinak eta musika».

*CiviRally*ren atzerapenak Game Proren eta Requejoren arteko lan-harremanen haustura ekarri zuen. Cortázarren eta *Toreroren* estudioaren arteko loturari dagokionez, Anallana akademiako lankidea zen zeukan lotura bakarra. «Ez nuen inoiz hartu-emanik izan Game Prorekin. Dena planifikatua iristen zitzaidan niri».

*CiviRally*ren salmentak *Reciclatorrenak* baino okerragoak izan ziren. Eusko Jaurlaritzako Barne Sailak 240.000 euro inbertitu zituen bideo-jokoaren 106.660 ale erosi eta Lehen Hezkuntzako ikasleen artean banatzeko. Bi erosketa-espediteren bidez egin zuen erosketa, 2003 eta 2004an³⁷. Kataluniako Generalitateko Servei Català de Trànsitek ere 30.000 ale erosi zituen³⁸, katalanera egokituak.

37. «IRAGARKIA, EAEko Lehen Hezkuntzako ikasleen artean banatzeko, "CiviRally, bide-hezkuntzari buruzko joko" izeneko bideojokoaren 53.330 ale eskuratzearen gaineko espedientea esleitu eta argitara ematen duena». T-176/03 eta T-220/04 (espedienteak). EHA.

38. *Memòria Gabinet de Premsa i Comunicació Servei Català de Trànsit, Any 2004*. http://transit.gencat.cat/web/.content/documents/premsa_i_campanyes/memories_premsa/memoria_premsa_2004.pdf [Online] [Kontsulta: 2016ko urtarrilaren 18a]

NARIGOTA

Negozio-lerro horrekin jarraituz, bideo-joko hezigarrietarako gai berriak baloratzen hasi ziren Game Pron, kontzientzia sozialeko mezuei lotuta beti. Etxeetan ura neurritz erabiltzea edo ibai eta itsasoen kutsadura gaitzat izango zuten jokoak lantzeko aukera sortu zen horrela.

Narigota izeneko marrazki bizidunetako pertsonaiaren ospea aprobeztatzeko abagunea ikusi zuen Game Prok orduan, oso egokia baitzen beren bideo-jokoaren helburua lantzeko. Ur-tanta bat zen pertsonaia, Vaporón eta Frigote lagunak laguntzarekin Germóni eta haren jarraitzailei planeta suntsitzen galarazi nahi zuena, urari bere ziklo naturala osatzen utziaz.

Motion Pictures-ek zeukan pertsonaia haien lizentzia. TVEn eta zenbait kanal autonomikotan eman zen 26 kapituluko marrazki bizidunen serie bat ekoizti zuen banatzaile hark 2001ean³⁹, Enrique Uviedoren zuzendaritzapean. 2003an, berriz, Ingurumen Ministerioaren Aqua saria eskuratu zuen.

Game Prok bideo-jokoak ekoizteko lizentzia erosi, eta *Narigota* bideo-jokoa enpresa barruko lan-taldeak egingo zuela erabaki zuen. *CiviRally*rekin gertatutakoa saihestu nahi zuen zuzendaritzak. Lankidetzak «ez zen askorik luzatu». «Hiru eta sei hilabete artean», baieztatzen du lbarrondok.

Ibon Tolosana programatzailearen esanetan, *Narigota*ren azken emaitza «ez zitzaion taldeko inori gustatu». «Gehiago ematen zuen *arcade*-joko bat, kontzientzia sozialekoa baino», eta salmentei dagokienez, «gutxien saldu genuen jokoa izan zen».

39. Álvarez, Paz. «Una gota de agua cobra vida para enseñar a la audiencia infantil a respetar el medio ambiente». *El País*. (1996ko urriaren 9a)

Hala eta guztiz ere, Eusko Jaurlaritzako Lurralde Antolamendu eta Ingurumen Sailak jokoaren 22.500 ale erosi zituen, 97.500 euroan⁴⁰. 2003ko abenduaren 16an, Eusko Jaurlaritzak eta EAEko hiru aldundiek *Narigota* bideo-jokoa aurkeztu zuten, eta iragarri zuten dohainik zabalduko zutela zortzi-hamabi urte bitarteko haurren etxeetan. «Ur-kontsumo gehiegizkoaren gainean kontzientziaztea» zen helburua, Ana Oregi orduko Uren zuzendariak adierazi zuen moduan.

FIPSI: EL JUEGO DE LA FÍSICA

Game Proren azken jokoak *Fipsi*. *El juego de la física (Fipsi)* izena izan zuen, eta izaera «guztiz hezigarriko» bideo-joko harekin beste urrats bat eman zuten *edutainmenten* garapenean. Ibarrondok azaltzen duenez, autonomia-erkidegoek ikastetxeetako intranetetarako gero eta irakas-material gehiago eskatzen zituztela ikusi zuten.

Eskaera horri erantzuteko sortu zen *Fipsi*⁴¹, fisikari buruzko tratatu zabala. Jokoak DBHko lehen mailako Fisikako curriculumeko kontzeptu guztiak jorratzen zituen: beroa eta tenperatura, argia eta soina, mugimendua, indarrak eta energia⁴². «Funtsean, curriculum hartu eta zehatz-mehatz egokitu genuen bideo-jokora», aitortzen du Ibarrondok.

Bost pantailez osatutako abentura grafikoa zen. Jokalariak Cosmo pertsonaia gidatu behar zuen, zenbait objektu aurkitu, probatu,

40. «IRAGARKIA, Lehen Hezkuntzako ikasleen artean banatzeko, ingurumenari buruzko (uraren ziklo naturala) bideojokoaren 22.500 aleren hornidura-kontratua esleitu dela jakinarazteko dena». (7S/03). EHAA. <http://www.irekia.euskadi.eus/eu/orders/200400439?t=1> [Online] [Kontsulta: 2016ko urtarrilaren 17a]

41. «EBAZPENA, 2004ko urriaren 7koa, Hizkuntza Politikarako sailburuordearena, informazioaren eta komunikazioaren teknologia berrien arloan euskara sustatzen, garatzen edota normalizatzen ari diren pertsona juridiko pribatuei zuzenduriko diru-laguntzak ebazten dituen. Diru-laguntza horietarako deia 2003ko irailaren 3ko Agindua 2004rako egokitu zuen 2004ko apirilaren 20ko Aginduaren bidez egin zen». EHAA. https://www.irekia.euskadi.eus/eu/orders/200405635?criterio_id=851217 [Online] [Kontsulta: 2016ko urtarrilaren 17a]

42. Sáenz, Gonzalo. «Gamepro refuerza su negocio y lanza una nueva gama de videojuegos educativos». *Estrategia Empresarial*. 23. or. (2014ko otsailaren 1-15a).

nahastu eta erabil zitzan. Objektu horiek erabilita, asmakizun batzuk argitu behar zituen, fisikaz zekiena aplikatuz.

«Ez genuen jokoa saltzerik lortu, aurreko bideo-joko hezigarrien kasuan ez bezala, orduan oztopo eta eragozpen gehiago baitzeuden ikastetxeetan irakas-material gisa sartzeko». «Uste dut okertu egin ginela *Fipsirekin*», dio nahigabetuta.

GAME PROREN ITXIERA

*Juegón*ek eta bideo-joko hezigarrien lerroak Game Pro arnasketa artifizialeko makinari lotuta bazeukaten ere, ezinezkoa izan zen enpresaren bizia luzatzea. Ibarondok azaltzen duenez, «krisia hedatzen hasi zen eta gu bete-betean harrapatu gintuen. Gure bezero instituzionalek bazekiten zer zettorren, eta aurrekontuak mugatzen eta murrizketak egiten hasi ziren».

Game Proko langileak ere jabetuta zeuden enpresaren egoeraz, eta haietako asko beren enpresa-proiektuak garatzen hasi ziren. Ibon Tolosa programatzailea, adibidez, 2005ean joan zen enpresatik, «nahiz eta – azpimarratzen duenez– lanpostua ziurtatuta eduki». Raúl Otaolea eta Fernando Bermejorekin batera NovoPlay kooperatiba sortu zuen handik sei hilabetera, Barakaldon kokatutako Ezker Ibarreko Enpresentzako eta Berrikuntzarako Europar Zentroan (CEDEMI). *Juegón* minijokoen plataformaren bertsio hobetu bat martxan jartzea zen NovoPlayren negozio-plana, Internetera konektatutako edozein gailutatik sartu eta jokatzeko aukera emateko.

2006ko urte osoan zehar, prototipo bat prestatzen aritu ziren Otaolea eta Tolosana programatzaileak eta Bermejo errioxar matematikaria, Espainiako telefonia-operadore garrantzitsuenei aurkezteko asmoz. Zoritzarrez, enpresa-abentura hura bertan behera gelditu zen 2007ko lehen egunetan, hiru bazkideek jarritako dirua agortu zenean.

Game Pron aritutako Joseba Garro eta Guillermo Pérez Larrauri grafistek, bestalde, Jugalia enpresa sortu zuten Sondikan. Imanol Ibarondok zuzendutako konpainiaren bideo-joko hezigarrien lerroaren jarraitzaile espirituala bihurtzea zen haien asmoa. 2006ko urrian *Los*

Sostenibles frankizia sortu zuten: energia aurreztera bideratutako jokamolde eta jardunbide egokiak irakasten zituzten bost bideo-jokoz osatutako seriea. Jugalia ia bederatzi urtez egon zen martxan, harik eta 2014ko urrian, Garrok eta Pérez Larraurik negozioa bertan behera utzi behar izan zuten arte.

Toreroren garatzailera itzulita, 2005eko irailaren 29an konkurtso-prozedura batean sartu zen. Bazirudienean ezinezkoa zela gauzak gehiago okertzea, AEBetako GamePro argitaletxeak burofax bat bidali zien, izena kopiazteagatik auzia jartzekoak zirela esanez. «Antza denez, marka mundu osorako erregistratuta zeukaten. Gu, geunden egoeran egonda, eta krisi betean murgilduta, ez geneukan auzitan aritzeko asmorik. Hori besterik ez genuen behar! Beraz, Game Pro izena utzi eta Interocio Digital Services izena hartzea erabaki genuen», gogoratzen du Imanol Ibarrondok.

Ordutik aurrera, enpresa pixkanaka ixtea besterik ez zitzaion gelditu Game Proren bultzatzaile eta gerenteari. «Oso garai latza izan zen niretzat. Lehertuta nengoen, hura bezalako beste infernualdi bat berriz pasatzeko baliabiderik eta aukerarik gabe».

Bizitzako ataka zail hartan, *coachinga*⁴³ ezagutu zuen Ibarrondok, «eta guztiz argigarria gertatu zitzaidan». «Nire saltsarekin bat egin nuen berriro, futbolarekin, eta pentsatu nuen hogeitazirekin *coaching*-gaitasun haiek zeuzkan norbait eduki izan banu nire ondoan, hamabost urtean arituko nintzatekeela lehen mailan. Horretan lan egitea erabaki nuen, beraz». Gaur egun kirol-talde, enpresa eta politikarien lidergo kontuetan buru-belarri murgilduta bizi da Ibarrondo, Incoade Institutuan.

Atzera begiratuta, Rayo Vallecanorekin lehen mailan jokatzerara iritsi zen bilbotar hark «harrotasunez eta miresmenez» gogoratzen du A hirukoitzeko lehenbiziko bideo-jokoa sortzeko ibilbidea, eta leku berezia dute haren gogoan «nigan sinestu zuten eta esperientzia ahaztezin hura nirekin partekatu zuten pertsona haiek guztiak».

43. Pertsonen arteko ikasketa-metodologia. Pertsona batek *coach* (maisu/maistra) rola hartzen du eta besteak *coachee* (ikasle) rola. *Coach*ak laguntza eta aholkua ematen dio *coachee*ari haren prozesuan.

Bide batez, barkamena eskatzen du «aurrean geneukan erronkari erantzuteko mailarik eman ez nuela iruditu bazitzaien inoiz». «Jean Cocteau antzerkigile eta zinemagile frantsesaren hitzak egokituz, ez genekien ezinezkoa zela, eta horregatik egin genuen».

Inork ez du haien marka berdintzerik lortu.



'Torero' Game Pro Bilboko garatzaileek bideojokoen ekoizpen erraldioen negozioan sartzeko saiakera izan zen. 'Torero' fue el intento de la desarrolladora bilbaína Game Pro de entrar al negocio de las grandes superproducciones del videojuego.



Tauromakia simulagailuak 31 mugimendu errealista zeuzkan.
El simulador de tauromaquia contaba con 31 movimientos realistas.

Juegon.com
Juegos sociales

en cualquier juego de la 'Zona Uno'

AYUDA NOTICIAS REGLAS JOTAS TORNEOS AFILIADOS

¡SOY NUEVO Y QUIERO JUGAR!

IDENTIFÍCATE

NOMBRE

CLAVE

ENTRAR

Invitado

Recordar datos

SMS disponible desde

RANKING 48 HORAS
desde las 00:00 h. del sábado

12.000 cre
en premios

TORNEOS

SPQ1

SÓLO PUEDE QUEDAR UNO

HASTA QUE SÓLO QUEDA UNO

Multijugador

Zona Uno **IR A TORNEOS**

<p>Billar</p> <p>Caramolas</p> <p>Bola 9</p> <p>Bola 8</p>	<p>Mesa</p> <p>Dominó</p> <p>Yatchi</p> <p>Sumaletras</p>
<p>Tablero</p> <p>Sabelotodo</p> <p>Parchis</p> <p>Juegopoly CRE</p> <p>Cruzapalabras</p> <p>Ajedrez</p> <p>Damas</p>	<p>Cartas</p> <p>Texas CRE</p> <p>Póker CRE</p> <p>Chinchón CRE</p> <p>Pocha</p> <p>Tute</p> <p>Mus</p> <p>Escoba</p>

<p>Puzzle</p> <p>Piratas</p> <p>Rocaprix</p> <p>Tétrico</p> <p>Qbox</p> <p>Atlantis</p>	<p>Cartas</p> <p>Super 21</p> <p>Klondike</p> <p>Pirámides</p> <p>Comecartas</p> <p>Clásico</p>
<p>Arcade</p> <p>Octopoid</p>	<p>Mesa</p> <p>Yatchi solitario</p> <p>Mahjong</p> <p>Sumaletras sol.</p>

Premio de 50 CRE todos los días

Política de privacidad | Contacto | Mapa Web | Aviso Legal

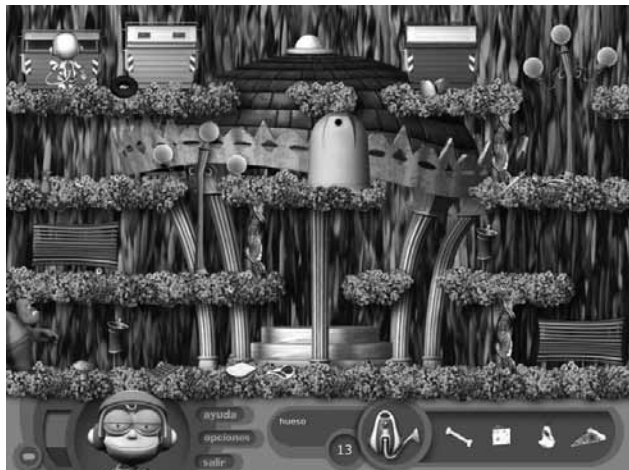
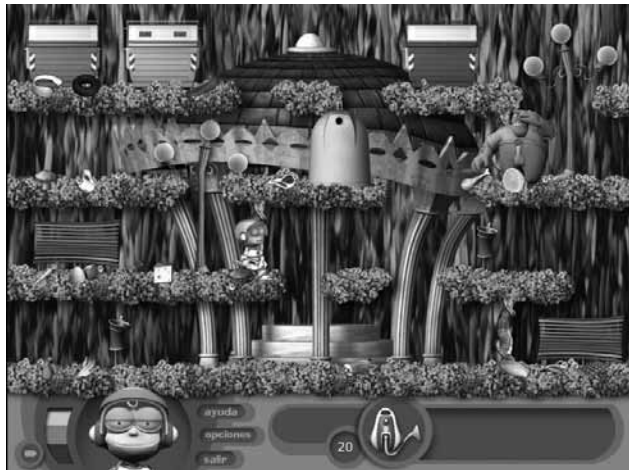
Juegon.com © 2000 - 2016

Juegon.com ataria izan zen GameProren zerbitzu arrakastatsuen eta iraunkorrena. El portal Juegon.com fue el servicio más exitoso y más longevo de GamePro.



'Torero' ren porrot komertzialaren ondotik, hezkuntzarekin lotutako bideojokoak garatzeari ekin zion Bilboko konpainiak. 'Euroaventura' izan zen serious games jokoetara hurbiltzeko lehen urratsa.

Tras el fracaso comercial de 'Torero', la compañía bilbaína se volcó en el desarrollo de videojuegos educativos. 'Euroaventura' fue su primera aproximación a los serious games.



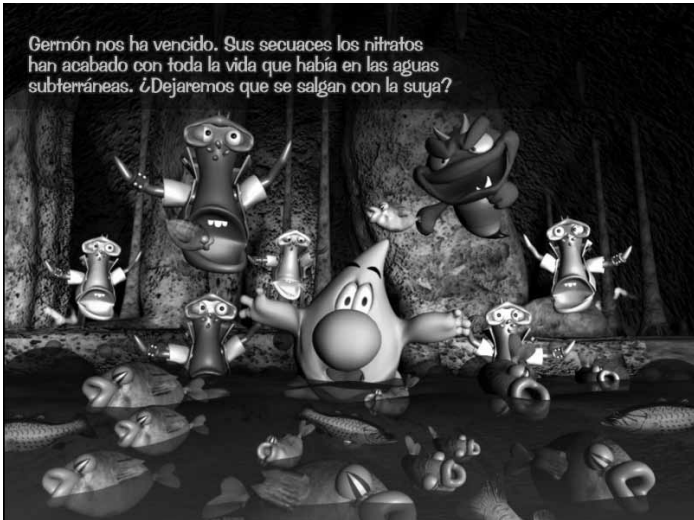
Game Prok garatutako zenbait serious games Alfredo Requejok programatu zituen. 'Reciclator' izan zen horietako bat. Algunos serious games de Game Pro se subcontrataron al programador Alfredo Requejo. 'Reciclator' fue uno de ellos.



'CiviRally'n jokalariaik radiokontrol bidez gidatutako autoaren zatiak bildu behar ditu bideko segurtasunaruak kontuan hartuta. En 'CiviRally' el jugador debía recoger las piezas para su coche a radiokontrol desperdigadas por la ciudad, respetando las normas de seguridad vial.



GameProk 'Narigota' marrazki bizidunen telesailaren lizentzia erosi zuen ingurugiroari buruzko bideojoko bat sortzeko. GamePro compró la licencia de la serie de dibujos animados 'Narigota' para elaborar un videojuego sobre el medioambiente.



'Narigota' ren irudiak txikientzat erakargarriagoak ziren, baina joku mekanika hobetu zitekeen.
'Narigota' era visualmente atractivo para los más pequeños, pero sus mecánicas de juego dejaban que desear.

GAME PRO, UNA CARRERA POR EL 'TRIPLE Á' VASCO

La producción de videojuegos en Euskadi durante la segunda mitad de la década de los noventa fue un auténtico desierto. Aquella segunda generación de desarrolladores, llamados a recoger el testigo de los creadores de 'Khazzad-Dum', 'Rescate en el Golfo', 'Comando Tracer' o 'Risky Woods', terminaron por buscarse la vida fuera de Euskadi. Los únicos videojuegos llegarían desde el ámbito de la educación, de la mano de la asociación Ikastolen Elkartea y de la Administración pública, en forma de *serious games*.

No obstante, hacia al año 2000, comenzó a gestarse la creación de un gran estudio vasco de videojuegos. Su concepción era muy ambiciosa, quería entrar por la puerta grande de la industria con una enorme superproducción. Esta aventura empresarial, que se conoció como Game Pro S.A, tuvo sus oficinas centrales en Bilbao, y un músculo financiero inicial de 60 millones de pesetas (360.607,26 euros). Una compañía que lo tenía todo a su favor para colocar a Euskadi en el escalón más alto del negocio del videojuego.

El nacimiento

La historia de la compañía bilbaína Game Pro está estrechamente vinculada a uno de sus máximos promotores, Imanol Ibarondo. Nacido en Bilbao el 27 de marzo de 1967, este licenciado en Ciencias Empresariales, con un Master de Gestión de entidades deportivas por la Universidad del País Vasco (UPV/EHU), desconocía totalmente el mundo de los videojuegos. Su trayectoria iba por otros derroteros, y había cumplido el sueño de muchos jóvenes, convertirse en futbolista profesional con 21 años¹.

Al año siguiente, el Rayo Vallecano fichó al defensa bilbaíno, lo que le permitió disfrutar de las mieles de la primera división durante 2.469 minutos. Sin embargo, el equipo madrileño perdió la categoría y,

1. En la temporada 1988-1989 con la camiseta del Sestao que, entonces, jugaba la 2ª división Liga Profesional de Fútbol (LPF).

durante los dos años siguientes, peleó por recuperarla. En la temporada 1992-1993, Ibarondo volvió a casa, al Sestao que le había visto crecer como jugador, y ocho años más tarde, decidió colgar las botas².

Aunque el fútbol absorbía prácticamente la totalidad de su tiempo, Ibarondo era consciente de que su etapa como jugador profesional tenía fecha de caducidad. Creó entonces la empresa Promosport, dedicada a la organización de eventos deportivos, que produjo la colección de ocho vídeos en VHS titulados 'Esto es fútbol', de media hora duración cada uno. "Se trataba de vídeos divulgativos sobre este deporte, con infografías elaboradas en 3D e imágenes de archivo", detalla Ibarondo, para los que contaron con la ayuda de grandes futbolistas de la época.

Este producto se vendió al diario "El Mundo", y contó con distribución en toda España. La primera tirada de vídeos se hizo en septiembre "porque coincidía con el inicio de la temporada de fútbol, y fue de 200.000 unidades". El exfutbolista recuerda que, pese al tirón inicial, esta colección "terminó vendiendo lo suficiente como para que no me arruinara". "Descubrí que aquel formato estaba totalmente obsoleto, y que lo que venía con fuerza eran los videojuegos".

Con esta reflexión como punto de partida, el de Bilbao comenzó a gestar en 1999 la posibilidad de crear un estudio de videojuegos capaz de elaborar uno sobre el mundo del balompié. "Conocía la existencia de los 'PC Fútbol' de Dinamic Multimedia", pero la propuesta de Ibarondo iba más allá. "Queríamos crear una aventura gráfica". Para conseguirlo, necesitaba diseñar una compañía con recursos, soporte y capacidad para abordar un proyecto de estas características, en un plazo de año y medio.

Espoleado por la ilusión de un nuevo proyecto en forma de desarrolladora de videojuegos, únicamente con un plan de negocio, sin prototipo ni equipo, y con un total desconocimiento del sector, Ibarondo consiguió acaparar el interés de varios inversores. "La empresa se constituyó con 60 millones de pesetas de capital

2. "Jugué tres años más en el Sestao, otros cuatro en el Barakaldo, y uno más en el San Pedro de Sestao, de 3ª división.

(360.607,26 euros), de un fondo de capital y riesgo de Madrid”, menciona.

La creación de Game Pro fue respaldada por el Fondo de Capital y Riesgo EBM Principia FCR, constituido por la Fundación Retevisión, y en el que también participaba el Banco Europeo de Inversiones. Además de la aportación inicial al capital de la compañía, era propietario del 50% de sus acciones. El resto, pertenecían a particulares, entre los que se encontraban los propios directivos de la empresa bilbaína³.

Sobre el nombre, Game Pro, su creador desconoce de dónde sale. “Surgiría de Game Producers o Game Professionals. No me lo trabajé mucho, la verdad”.

Creando el triple A vasco

A comienzos del año 2000, la desarrolladora de videojuegos se instala en el Edificio Surne; concretamente, en las oficinas 207 y 208 del número cinco de la calle Arenal, de la capital vizcaína. Para entonces, la idea de crear una aventura gráfica con el mundo del fútbol como eje central había sido totalmente descartada. La nueva propuesta, sin embargo, pasaba por crear un videojuego basado en la Vendée Globe⁴, la vuelta al mundo en vela en solitario.

El videojuego estuvo cocinándose a fuego lento “durante algo más de dos meses”, explica Ibarrondo. Incluso se buscó el asesoramiento de regatistas vascos, como es el caso del getxotarra José Luis Ugarte⁵, que quedó sexto en la edición 1992-1993 de la prueba Vendée Globe.

Pese a contar con el dossier del juego totalmente preparado, en una de las reuniones de trabajo de Game Pro, los socios descartaron el

3. Sánchez, Mónica. "El primer tercio de Gamepro". Supl. Ariadna nº 42. El Mundo. (19 abril 2001)

4. Historia de la Vendée Globe. <http://www.vendeeglobe.org/en/historic/1989-1990.html> [en línea] (Consulta: 15 enero 2016)

5. Obituario. "José Luis Ugarte, el regatista solitario". El mundo.es (27 de julio 2008) <http://www.elmundo.es/elmundo/2008/07/27/obituarios/1217184508.html> [en línea] (Consulta: 15 enero 2016)

videojuego “debido a la complejidad técnica y las variables que había que tener en cuenta para simular la prueba náutica, como el mar, las condiciones meteorológicas o el viento”, comenta Ibon Tolosana (Bilbao, 1972), uno de los primeros programadores en incorporarse a la compañía bilbaína. “El juego iba a tener un montón de exposición online, ya que se iba a jugar contra otras personas a través de Internet, donde se podría conocer la posición de cada jugador en tiempo real”.

Una vez desechado, se preparó un *brainstorming*. ¿Qué tipo de videojuegos podían sacar adelante desde Bilbao? De todas las propuestas que se lanzaron encima de la mesa, y entre las que incluso se barajó crear un juego estilo ‘Diablo’ (Blizzard, 1996), finalmente se decidió poner en marcha ‘Torero. Arte y pasión en la arena’ (‘Torero’).

TORERO. ARTE Y PASIÓN EN LA ARENA

Una vez obtenido el beneplácito del consejo de administración de Game Pro, Imanol Ibarrodo formó un equipo de 15 personas, dirigidas por Stefan Schuster, para elaborar el que sería el primer simulador de tauromaquia para PC.

Si se estudia atentamente la historia del videojuego, ‘Torero’ no fue el primer *software* que aborda esta temática. En 1984, la compañía japonesa Coreland desarrolló el videojuego ‘Bull Fight’⁶ que fue distribuido por Sega para máquinas recreativas⁷. Un año más tarde, la compañía española Dinamic sacó al mercado ‘Olé Toro’ (Dinamic, 1985) para ZX Spectrum y Amstrad CPC. Un juego que los aficionados a la retroinformática recuerdan más por su polémica en Inglaterra⁸, que por la propia calidad de juego.

6. Bullfight / The Tougyuu (斗闘牛) - Arcade (1984). <http://www.hardcoregaming101.net/bullfight/bullfight.htm> [en línea] (Consulta: 15 enero 2016)

7. Más detalles en: http://www.arcade-museum.com/game_detail.php?game_id=7231 [en línea]. (Consulta: 15 enero 2016)

8. Esteve, Jaume. "Olé, toro: Dinamic, las orejas y el rabo". IGN España (16 noviembre 2012). [en línea]. <http://es.ign.com/retro/61595/blog/ole-toro-dinamic-las-orejas-y-el-rabo> (Consulta: 15 enero 2016)

También Amstrad CPC, MSX y Commodore 64 tuvieron su dosis de oro, seda, sangre y sol, con 'Olé (Raging Beast)'. Un trabajo anecdótico, publicado en 1985 por VIFI International, y reeditado por Firebird dos años más tarde. El desarrollador original fue Jawx.

Frente a las propuestas arcade de los anteriores juegos, la elaboración de 'Torero' se cimentó sobre la necesidad de hacer un videojuego "respetuoso con el mundo del toreo", tal y como comenta el máximo responsable del estudio bilbaíno, para convertirse "en el simulador de toros por excelencia". Con esta premisa, durante la fase de preproducción, el equipo de Game Pro contó con el asesoramiento del que fuera presidente del Club Taurino Bilbao, Gabriel de la Fuente.

Las previsiones situaban que la elaboración de 'Torero' no se alargaría más de doce meses. En una primera fase, se evaluaron distintas opciones tecnológicas para el motor de juego, y la captura de movimiento del torero y del astado.

"Al final se llegó a un acuerdo con un motor todavía en fase experimental que, por aquel entonces se llamaba 'Maya Real Time SDK'", recuerda Iker Jamardo (Vitoria, 1977), el último programador en incorporarse al proyecto de 'Torero'. "Los grafistas usaban 'Photoshop' y el software de modelado y gráficos 3D Maya que, en un principio, se integraba de una forma sencilla en el motor del juego".

"El motor de 'Maya Real Time SDK' estaba bastante verde. Ciertos aspectos no estaban implementados, y el compañero Fernando Uresandi tuvo que resolverlos", opina por el contrario el programador Ibon Tolosana. En cuando al lenguaje de programación, utilizaron C++ en Windows con Visual Studio como editor, y SourceCode de Microsoft para poder gestionar la versión del código.

Uno de los grandes hitos del desarrollo de 'Torero' fue el uso de la técnica de captura de movimiento para trasladar los 28 pases con el capote y la muleta de un matador a la pantalla del PC. Este proceso comenzó con la asesoría de De la Fuente, que fue quien puso en contacto al equipo de Game Pro con el torero Iker Javier Lara (Llodio,

1979)⁹, modelo virtual para dar vida al protagonista del videojuego, Jose Troyano 'El Tati'.

Asimismo, el expresidente del Club Taurino Bilbao contribuyó a que la familia de ganaderos Antonio Pérez-Tabernero y Pérez Angoso se implicara en el desarrollo del juego. Organizaron una tienda en su finca de Salamanca para capturar digitalmente el comportamiento de un toro. Un trabajo que resultó "bastante complejo", reconoce Ibarondo.

En una entrevista al portal "Toroslidia.com"¹⁰, el director técnico de Game Pro, Stefan Schuster, comentó que este proceso se dividió en dos partes. "La primera fue un análisis profundo de muchos vídeos y libros taurinos; incluso decidimos consultar directamente a profesionales para que nos asesoraran. Y por otra parte, la que consistió en capturar los movimientos posibles que tiene un toro [...] a través de una tienda. Grabamos imágenes simultáneas desde tres cámaras con tres ángulos distintos, a las que luego se aplicó una triangulación. Este cálculo nos dio como resultado los datos de movimiento en el espacio 3D, que luego nos sirvieron para realizar las animaciones". Para todo este cometido, se valieron de la experiencia de la empresa donostiarra STT Systems.

Sólo analizar cómo se mueve el toro, en los distintos tercios, llevó al equipo de Game Pro varios meses. "Había que evaluar el cambio que se produce desde que sale el toro de toriles, la pérdida de fuerza que va registrando, la diferente potencia con que emprende los galopes en el primer, segundo y tercer tercio, o los diferentes tipos de embestida", explica Schuster. Una vez obtenidos los datos en bruto, cuatro personas del equipo –Roberto Fernández de Gamboa, Joseba Garro, Guillermo

9. Rafael, Patricia. "No sé si mi parentesco con Ibarretxe me ha ayudado". El País. (24 agosto 2002)

10. "Stefan Schuster, responsable técnico del videojuego taurino Torero: 'Hemos tenido que analizar el comportamiento del toro para obtener 68 movimientos diferentes'". (10 diciembre 2002). <http://www.toroslidia.com/2002/12/10/139/> [En línea] (Consulta: 16 enero 2016)

Pérez Larrauri¹¹ y Ricardo Urioste- se dedicaron , durante un año, a adaptarlos al juego.

Ubisoft se suma al proyecto

Con la maquinaria de 'Torero' a pleno rendimiento, Ibarondo inició la búsqueda de una compañía distribuidora, y viajó hasta Madrid para reunirse con las distribuidoras de videojuegos que operaban en ese momento en España. Los encuentros con Dinamic, Proein S.A y Electronic Arts fueron infructuosos; no les interesaba el trabajo de Game Pro. Sin embargo, Ubisoft España no rechazó la idea que les presentaba el exfutbolista. Al contrario, vieron potencial a 'Torero'.

Tal y como relata el director de marketing de la multinacional gala en España, Roberto Rollón, 'Torero' les pareció "una buena idea y original, pese a que sabíamos que, en el pasado, se habían hecho juegos similares, pero no de esa calidad". "Valoramos cómo estaba el mercado -continúa-, y vimos que la temática estaba libre de competencia". Además, reconoce que Ubisoft España estaba necesitada de novedades para su catálogo "y nuestra casa madre -Ubisoft Francia- nos dejaba cierto margen de maniobra para aventuras locales".

Desde la distribuidora percibían que este simulador de tauromaquia "podía tener buena acogida por parte del público general, a través de la venta en quioscos, además del canal tradicional¹²". En cuanto al riesgo, Rollón asegura que "no era demasiado importante para Ubisoft", ya que gran parte del coste de marketing y promoción lo asumía la creadora de videojuegos bilbaína.

En este sentido, uno de los acontecimientos más relevantes en el desarrollo de 'Torero' fue el apoyo al videojuego vasco de Julián López

11. Este artista gráfico (Bilbao, 1970) comenzó en el mundo de los videojuegos en la empresa Reflections Interactive a principios de 1998. Durante más de 16 meses, participó en el desarrollo del proyecto de videojuego 'Steam', que finalmente fue cancelado en 1999, y como parte del equipo de 'Driver' (PC, 1991). De vuelta a casa, entró a formar parte de GamePro "dónde aportaba una visión distinta, incluso más crítica", tal y como asegura Ibon Tolosana.

12. Grandes almacenes, supermercados y tiendas especializadas.

Escobar 'El Juli'. El diestro se había convertido en todo un fenómeno y, tras consagrarse en el año 2000, lideraba el escalafón de matadores de toros. La propuesta de usar la imagen de 'El Juli' surgió del propio equipo Roberto Rollón en Ubisoft, que buscaba una figura como "palanca de comunicación".

Años antes, el director de marketing de la distribuidora francesa había trabajado en Electronic Arts, dirigiendo la promoción del videojuego 'FIFA' en el territorio español, y entendía que, para obtener mayor notoriedad, había que llevar a las portadas del videojuego la imagen de una estrella de fútbol nacional¹³. Para 'Torero', Rollón aplicó ese mismo modelo de promoción, "pero a menor escala", ya que el público objetivo de este juego era menor que el del 'FIFA'¹⁴.

Ahora sólo quedaba convencer a 'El Juli'. Imanol Ibarrondo cogió su coche, y condujo hasta la finca 'El feligrés' que el lidiador tenía en Arganda del Rey, a las afueras de Madrid. "Había quedado con su padre a las nueve de la mañana. Me invitó a pasar, y en una mesa, puse el ordenador con una demo del videojuego", relata. En ese momento, estaba 'El Juli' paseando por la finca, cuando lo llamó su padre para que viera la demostración.

"Julián se sienta a mi lado, comienzo a explicarle en qué consiste el juego, y que la idea de 'Torero' es llevar la afición a un público más joven, a través de las nuevas tecnologías", continúa su relato el gerente de Game Pro. "En el juego, sale el toro de los toriles, le hago un par de pases, y llega la suerte de banderillas. Entonces el toro comienza a escharbar en la arena, y me dice 'El Juli':

13. La versión española del videojuego FIFA 98 contó con la imagen del futbolista Raúl González, y el del FIFA 99 Fernando Morientes; ambos del Real Madrid C.F. "Cuando me fui de EA en diciembre de 1999, dejé listo el plan del FIFA de ese año incluyendo la negociación con Pep Guardiola".

14. El director general de Game Pro, Imanol Ibarrondo, señaló a 'Mundotoro.com' que "en España había cinco millones de aficionados a los toros, de los cuales 1,8 millones disponían de ordenador y 400.000 de ellos habitualmente usan los videojuegos". <http://www.mundotoro.com/noticia/i-torero-i-exito-inicial-de-ventas-tras-la-presentacion-de-el-juli-fotos/1174777> [en línea] (Consulta: 16 enero 2016)

- ¡Cuidado que se arranca!”.

Aquella prueba fue más que suficiente. El joven matador quedó totalmente convencido del potencial de ‘Torero’, y cedió su imagen “de manera altruista” para la promoción y la portada del videojuego vasco. Durante la presentación del título, ‘El Juli’ justificó su decisión ante la prensa “después de comprobar que el juego respetaba mi profesión”. “Además considero que puede ser una forma de acercar nuestro mundo a la gente más joven”, y anunció que los posible ingresos que le correspondieran por la venta del juego los cedería a diversas causas y organizaciones sociales, y a favor de la tauromaquia.

En cuanto a la distribución de ‘Torero’, el contrato con Ubisoft España se circunscribía “a los países donde la distribuidora tenía presencia, especialmente en el mercado español y europeo”, detalla Roberto Rollón. Por el contrario, el director de Game Pro insiste en que el acuerdo “iba más allá”. “Me garantizaron su venta, no sólo en España y Francia, sino también en Estados Unidos y México, e, incluso, se planteó la posibilidad de Japón”¹⁵.

A comienzos del año 2002, y con algo más de un año de trabajo a sus espaldas, ‘Torero’ estaba terminado. Al menos, eso consideraban en el estudio bilbaíno.

Ibarrondo envió el *master* de ‘Torero’ a las oficinas de Ubisoft en Madrid, para el control de calidad. “Unos días más tarde me llama por teléfono el director general de Ubisoft España, Antonio Temprano, y me dice que rompemos el acuerdo de distribución porque el juego no reunía las condiciones para su venta. Que no estaba a la altura, que tenía un montón de errores y bugs, y que era un desastre”.

15. Roberto Rollón no descarta que durante las negociaciones "se llegase a hablar de potenciales ventas en otros países, pero no es posible que nosotros garantizásemos ventas de ningún estilo fuera del territorio que nosotros gestionamos. En aquel momento, España", matiza. "Se gestionó la venta en el sur de Francia simplemente porque la afición al toreo en esa zona hizo que algunos *retailers* franceses nos pidieran el producto".

Seis meses de prórroga

Las posibles consecuencias de aquella conversación telefónica entre Ubisoft España y Game Pro tenía implicaciones nefastas para los vascos. De confirmarse, suponía el cierre total de la empresa. "Finalmente, tras hablar con Antonio durante media hora, conseguimos su confianza y nos dio seis meses más de plazo", recuerda con alivio Imanol Ibarrodo.

A pesar de la buena noticia, Game Pro no tenía presupuesto para afrontar aquel nuevo tiempo de descuento. "Intenté que el consejo de administración aportara el dinero y el empuje necesario para aguantar. Puso algo, pero no suficiente, así que los socios fundadores tuvimos que hacer una ampliación de capital para atender la falta de liquidez". Fruto de aquella peliaguda situación económica, se comenzó a valorar en la empresa líneas de negocio alternativas, que arrancarían poco después.

El desarrollo completo de 'Torero' se alargó hasta los dos años y medio. Con un presupuesto en torno a los 115 millones de pesetas (691.163,92 euros), la superproducción vasca pasó el corte de Ubisoft, y fue presentado a los medios de comunicación el 27 de noviembre de 2002 en Madrid, en tres eventos diferentes. Los dos primeros tuvieron lugar en el hotel Tryp Reina Victoria, donde se convocó a un desayuno de prensa a periodistas del mundo del toro y, posteriormente, a los medios de información general.

Finalmente se organizó un evento de carácter social en los bajos de la madrileña plaza de toros de Las Ventas, adonde acudió 'El Juli' y numerosos diestros de la talla de Curro Vázquez, David Luguillano, Miguel Abellán, 'El Tato', Javier Vázquez y Gregorio Sánchez; además de futbolistas, músicos, cantaores y periodistas aficionados al toreo¹⁶.

Pocos días después, 'Torero. Arte y pasión en la arena' salió a la venta a un precio de 4.995 pesetas (29,90 euros). Un año más tarde, el videojuego vasco tuvo una segunda oportunidad comercial al venderse conjuntamente con varios diarios de tirada nacional a 5,95 euros.

16. Pérez, Rosario. "El Juli, arte y pasión en el ruedo virtual". ABC. Pág. 104 (28 noviembre 2002)

Características del juego

Como se ha comentado anteriormente, desde un inicio la idea de los desarrolladores de 'Torero' fue concebir un simulador que recrease el arte de la tauromaquia, lo más fielmente posible. Es por ello, que el título de factura bilbaína, cuenta con tres modos de juego: Escuela taurina, dedicada al aprendizaje de los distintos movimientos de la lidia con la ayuda de un carretón; la gira nacional, que ofrece la posibilidad de lidiar en plazas españolas de distintas categorías; y la gira internacional que traslada la lidia a las plazas internacionales, tanto reales como ficticias.

Existe una cuarta variedad, la carrera al triunfo, donde el jugador revive la historia de un matador ficticio, José Troyano 'el Tati', desde sus inicios en la escuela taurina, pasando por el momento en el que decide ponerse el traje de luces y tomar la alternativa, para terminar triunfando y haciendo giras por todo el mundo. También se da protagonismo al trabajo de los picadores o los banderilleros a los que, el jugador deberá manejar durante la partida, en cada uno de los tercios en los que se divide la faena.

En cuanto a su sistema de juego, el programador Ibon Tolosana cuenta que 'Torero' "terminó siendo un juego de combos". "Hay tener en cuenta la distancia a la que embiste el toro para calcular el momento preciso en que debe iniciar y ejecutar la combinación de botones". Un sistema de control, con 31 combinaciones diferentes, que hacía que el juego fuera "muy difícil de manejar".

En aras del máximo realismo, el equipo de grafistas del estudio bilbaíno reprodujo digitalmente un total de 18 cosas taurinas de primera, segunda y tercera categoría nacionales e internacionales¹⁷, a los que añadieron otros dos nuevos, concebidos virtualmente para la gira taurina en Estados Unidos y Japón.

17. Las 18 plazas de toros disponibles en el juego corresponden a las de Acho, Ambato, Bilbao, Cáceres, Cádiz, Chinchón, La Maestranza, Madrid, Mérida, México, Monumental de Barcelona, Nimes, Pamplona, Ronda, San Sebastián, Valencia, Valladolid y Zaragoza.

Recepción y ventas

La llegada de 'Torero' a las tiendas durante las Navidades de 2002 tuvo buena acogida por gran parte de la prensa¹⁸ generalista y la especializada en tauromaquia. No obstante, aquellos medios centrados en el mundo de los videojuegos demostraron tener criterios dispares.

Revistas como 'Micromanía' puntuaron con un 84 sobre 100 al videojuego vasco, destacando que 'Torero' "es un juego realmente difícil". "Es muy jugable y divertido cuando lo controlas, pero es necesario pasar horas en la escuela taurina si queremos acabar una faena como Dios manda [...]; en definitiva, un gran juego, con una factura impecable (aunque no exenta de fallos) y tras el que se nota un gran esfuerzo y mucho trabajo"¹⁹. Otras publicaciones del ramo, como 'PC Actual', distinguieron a 'Torero' con un 6,9 de diez puntos posibles.

Más duro fue el análisis del experto en videojuegos Jose Manuel Fernández 'Spidey' (Sevilla, 1975), para el portal web 'Meristation'²⁰: "En fin, ¿cómo decirlo? Lo único que se me ocurre que podemos meter en el PC con cierta similitud a la obra de Game Pro es el disco este de Chayanne²¹ que tiene la canción 'Torero'... Desde luego, escucharla y menear la cintura con ella resulta una experiencia más gratificante que sufrir con los controles de 'Torero', dentro de lo que cabe".

La superproducción vasca llegó a las baldas de El Corte Inglés y a más de 800 puntos de venta en todo el país, entre grandes almacenes, centros comerciales y tiendas especializadas. Fuera de nuestras fronteras, Roberto Rollón recuerda que se realizaron "algunas ventas

18. Una treintena de medios de comunicación de hicieron eco de "el primer simulador de toreo 3D para ordenadores".

19. I.C.C. "Review. A Examen: Torero. La muerte suprema". Micromanía nº 96. Epoca 3. Págs. 60 y 61.

20. Fernández, Jose María. "Análisis. Torero: Si hay que ser torero..." (20 enero 2003) <http://www.meristation.com/pc/torero/analisis-juego/1509500> [en línea] (Consulta: 17 enero 2016)

21. Nombre artístico del cantante puertorriqueño Elmer Figueroa Arce.

puntuales” en el sur de Francia y el el País Vasco francés, “donde sí que existe tradición por los toros”.

Con respecto a las ventas, los números de ‘Torero’ oscilan entre las 25.000 y 40.000 unidades, dependiendo de la fuente a la que se consulte. Incluso, en algunos medios, elevan esta cifra hasta los 50.000. El director de marketing de Ubisoft España, Roberto Rollón, por su parte, es más conservador. “Redondeando, los datos de venta de ‘Torero’ fueron unas 20.000 unidades, y se concentraron en el *retailer* tradicional”²².

Independientemente de las ventas, lo que está claro es que no fueron suficientes como para recuperar el millón de euros invertidos²³. El gerente de Game Pro considera que “de haber salido en otros mercados, el resultado hubiera sido diferente”.

Pese a este fracaso comercial, Ibarrodo se enorgullece del equipo de 15 personas que, desde Bilbao, “fue capaz de afrontar, desarrollar y terminar este triple A del videojuego”. “Para nosotros fue un éxito de desarrollo y aprendizaje –opina–, en el que hicimos una travesía por el desierto y llegamos a nuestro destino. Muertos, pero llegamos”.

‘JUEGÓN’

Una de las preocupaciones del director de Game Pro durante la elaboración de ‘Torero’ era que la empresa no generaba ningún tipo de ingreso recurrente. Para hacer frente a este dilema, el programador Ibon Tolosana planteó la posibilidad de crear una plataforma de juegos que permitía partidas entre jugadores, pero a través de Internet. La idea cautivó a Imanol Ibarrodo y, de nuevo, el consejo de administración, en mayo de 2000, dio luz verde a la creación de ‘Juegón’.

Tolosana, como responsable de tecnología (CTO), tomó las riendas de este proyecto. Licenciado en Ingeniería Informática por la Universidad

22. “De las 20.000 unidades vendidas en total, al quiosco fueron apenas 5.000, un 25%”, detalla Rollón.

23. “Incluido el desarrollo y el marketing”, matiza el gerente de Game Pro, Imanol Ibarrodo.

de Deusto, como muchos de su generación, se enamoró de los ordenadores copiando con su ZX Spectrum Plus trozos de código en lenguaje Basic sacados de la revista MicroHobby. Ya en el instituto, sus padres le compraron el primer PC; un Philips XT 8086, con monitor monocromo, disquetera de 5 ¼, sin disco duro, y con una tarjeta CGA Hercules Graphics Card²⁴.

Una vez finalizados sus estudios universitarios, y tras pasar dos años en Estados Unidos, comenzó a trabajar en varias consultorías informáticas de Bizkaia. "Aquel mundo no era para mí", reconoce. Recaló en el Instituto Europeo de Software (ESI)²⁵, donde trabajó como webmaster y conoció a los programadores Stefan Schuster, Alberto Berreteaga y Raúl Otaolea, con los que entraría a trabajar poco después en Game Pro.

Tolosana fue contratado inicialmente por Imanol Ibarrondo para dirigir todo el área online de aquel primer proyecto de videojuego sobre la vuelta al mundo en regata, y que fue sustituido por 'Torero'. "Aquella decisión me pilló a contrapié. 'Torero' no tenía ninguna característica enfocada a Internet o al juego en red" así que, lejos de desmoralizarse, el programador bilbaíno presentó internamente el proyecto 'Gimmicks', y que terminó llamándose 'Juegón'²⁶.

Crear una web donde varias personas, a través de la conexión a Internet, pudieran jugar a versiones digitales del ajedrez, parchís, dominó, mus... no era una idea novedosa. En Estados Unidos era un modelo que ya estaba funcionando, pero que en España no existía "y era perfectamente imitable".

El equipo inicial de 'Juegón' estaba formado por tres personas: Alberto Berreteaga, Raúl Otaolea y el propio Ibon Tolosana. Tras ponerse manos

24. Tarjeta gráfica creada y fabricada por Hercules Computer Technology, Inc. En 1984, y capaz de ofrecer una resolución en pantalla de 720x348 píxeles.

25. "Se presenta oficialmente el Instituto Europeo del Software". ComputerWorld.es. (27 enero 1995) <http://www.computerworld.es/archive/se-presenta-oficialmente-el-instituto-europeo-del-software> [en línea] (Consulta: 16 de enero 2016)

26. Ibon Tolosana recuerda que el dominio www.juegon.com "costó 5.000 pesetas (30,05 euros)".

a la obra, en cuatro meses, la plataforma de juego estaba online con tres títulos; damas, ajedrez y mus. "Alberto hizo el de damas y ajedrez, Raúl el de mus y yo me encargué del *front-end* y *back-end*²⁷, que era todo lo concerniente a la base de datos, la web, el cliente de juegos, los chat...".

El promotor de 'Juegón' comenta que, en octubre del 2000, cuando pusieron en marcha la web, "ya teníamos instantes en los que había hasta 30 personas conectadas a la vez, y eso, teniendo en cuenta que la tarifa plana de Internet todavía no estaba totalmente asentada". Dos meses más tarde, 'Juegón' contaba con un tráfico en torno a 500 usuarios concurrentes. El crecimiento fue espectacular. En junio de 2002, por la plataforma de Game Pro pasaban 30.000 jugadores diarios, "con momentos en los que casi había unas 4.000 personas accediendo al mismo tiempo, especialmente en las horas puntas²⁸".

Para dar soporte a esta fluctuación de usuarios y datos, 'Juegón' contaba con un servidor Sun Enterprise Ultra 10S de doble núcleo a 440 Mhz, "que costó tres millones de pesetas (18.030,36 euros)", según Tolosana. Posteriormente, se añadieron otros tres servidores adicionales, modelos Sun Netra, para los microservicios de los juegos.

Con el tiempo, de los tres juegos iniciales disponibles en 'Juegón', se pasó a veinte. Cada título contaba con una serie de salones, con una capacidad máxima de 64 personas a la vez, y donde los usuarios podían competir unos contra otros, además de charlar a través un servicio de mensajería instantánea. Ante los posibles imprevistos, y para que siempre estuvieran todos los juegos disponibles, los puntos de encuentro entre usuarios se distribuían a través de varios servidores.

27. En diseño de software el *front-end* es la parte del software que interactúa con el o los usuarios y el *back-end* es la parte que procesa la entrada desde el *front-end*. Wikipedia. https://es.wikipedia.org/wiki/Front-end_y_back-end [en línea] (Consulta: 17 enero 2016)

28. "Los picos de entrada se situaban a las 14 horas, las 18 horas, las 12 de la noche y las 6 de la mañana", detalla Tolosana.

Para Tolosana, el éxito de esta web de minijuegos se fundamentaba en la tecnología Java con la que se había programado, y que no requería que los clientes tuvieran que hacer ningún tipo de descarga para jugar. “‘Juegón’ contaría con unas 40.000 líneas en código Java cuando lo pusimos en marcha”. “El código era eficaz pero no eficiente –asegura hoy día el programador bilbaíno–, porque las herramientas del 2000 no eran las de 13 años después. Eso sí, cumplía su cometido perfectamente, y no necesitaba atención continua”, se jacta.

Cambio de modelo

Durante casi dos años, ‘Juegón’ fue gratuito. “Tenía el típico modelo de Internet basado en engordar el número de usuarios para venderlo más tarde”, comenta su promotor. El portal de juegos creció tanto que Game Pro tuvo que contratar a siete personas, y trasladar a la división encargada de su mantenimiento a la oficina 404 del edificio donde se situaba la desarrolladora. “Era la referencia de juegos multijugador en el mundo hispanohablante”, apostilla Ibon Tolosana.

Los malos resultados de ‘Torero’ trajeron consigo falta de liquidez en el estudio, que llevó a la Dirección a repensar su modelo de negocio. Una de las primeras decisiones fue transformar ‘Juegón’, de la noche a la mañana, en una plataforma de pago. Aquella decisión levantó ampollas dentro y fuera de ‘Juegón’.

En marzo de 2003 los usuarios se encontraron con la versión 2.0. Hasta ese momento, cualquier jugador podía entrar como invitado, y disfrutar de los servicios. Pero si quería mantener su pseudónimo, así como el historial de puntos en los juegos, tenían que registrarse. “Con la nueva versión 2.0, los jugadores que quisieran mantener su perfil y puntuación tenían que abonar un SMS Premium cada 30 días”, comenta Ibarrodo.

El descenso en el volumen de visitas no se hizo esperar. “Pasamos de 30.000 a 20.000 usuarios diarios”, detalla Tolosana, CTO de ‘Juegón’;

aunque la tasa de conversión al modelo de pago alcanzó el 80%²⁹. "Fue un éxito rotundo", recuerda. "Pasamos de no ingresar ni un duro a generar suficiente como para pagar el sueldo de siete personas, pagar la oficina, el mantenimiento de los servidores... ¡Estábamos en número negros!".

Con el tiempo, el sistema de pagos de 'Juegón' se fue atomizando "debido a que la mitad del coste del SMS Premium se lo comían las operadoras". Así que buscaron alternativas, siendo pioneros en España en el pago a través de tarjetas de crédito o la compra de créditos virtuales.

Otra área de negocio que promovieron fue la de integrar la plataforma de minijuegos en portales web de terceros. Fue el caso de eresMas, Ozú, webs del grupo de comunicación Vocento, Prisa, Real Madrid, Heraclio Fournier, Terra,... así hasta un total de 17 marcas "a los que adaptábamos los contenidos de 'Juegón' a su imagen corporativa, pero a cambio de un canon anual".

En el último cuatrimestre de 2003, el 30% de la facturación total de la empresa de videojuegos vizcaína llegaba a través de 'Juegón'. Un activo que permitía dar oxígeno a una Game Pro herida de muerte.

Ibon Tolosana abandonó la empresa bilbaína en 2005, poco antes de que, finalmente, Game Pro entrara en concurso de acreedores. Durante el cierre ordenado de la compañía, 'Juegón' siguió funcionando. Tanto, que el administrador concursal ordenó desenchufar el último servidor de la plataforma en junio de 2013³⁰.

29. Imanol Ibarrodo: "Nuestra mayor preocupación era la caída que pudiera sufrir nuestra comunidad, ya que pondría el peligro la viabilidad del proyecto. Sin embargo, el descenso de usuarios diarios y concurrentes ha sido inferior del 20%". Del Moral, Jose. "La plataforma de juegos Juegon.com consigue pasar al 80% de sus usuarios a una versión de pago". <http://gananzia.com/la-plataforma-de-juegos-juegoncom-consigue-pasar-al-80-de-sus-usuarios-a-una-version-de-pago> [En línea] (Consulta: 16 enero 2016)

30. Al parecer, la plataforma 'Juegón' seguía generando "suficientes ingresos" como para continuar haciendo frente a las obligaciones de Game Pro con sus acreedores.

ACHICANDO UNA DEUDA MILLONARIA

Aunque los beneficios de 'Juegón' permitían a Imanol Ibarrodo ir reduciendo el agujero que tenía en Tesorería, fue buscando otras opciones para mantener la persiana abierta. "Pese al lastre económico que había supuesto 'Torero', mi intención era que la empresa tirara hacia delante. Estaba convencido de que, si habíamos sacado una superproducción para ordenadores, lo podíamos volver a hacer".

A través de sus contactos, el exfutbolista y jefe de Game Pro consiguió reunirse con el representante del escritor Arturo Pérez-Reverte, al que le propuso hacer un videojuego basado en la saga de libros 'Las aventuras del capitán Alatriste'³¹. "Una premisa que le convenció", según Ibarrodo. "La idea era invertir entre tres y cuatro millones de euros, ampliar la plantilla y crear una aventura gráfica sobre el capitán Alatriste con toques de rol". "Además –prosigue–, nuestro propósito era que saliera conjuntamente con la película", que años después dirigió Agustín Díaz Yanes.

Con el proyecto de videojuego de Alatriste bajo el brazo, la compañía de Bilbao volvió a abrir una nueva ronda de financiación. "Esta ampliación era necesaria porque se estaba a la espera de cerrar un acuerdo internacional para 'Torero', y queríamos seguir contando con la totalidad de la plantilla de cara a nuestro segundo proyecto, Alatriste". En esta ocasión, el apoyo económico llegó a través del Fondo de Capital Riesgo Elkano XXI, destinado a inversiones en capital de empresas de alta tecnología. Además, decidió entrar en el accionariado adquiriendo el 22% de la desarrolladora³².

Este aporte económico adicional permitió a Game Pro mantener al equipo durante dos años e, incluso, abrir un nuevo equipo de desarrollo dedicado a la elaboración de videojuegos para móviles. Formado por

31. 'Las aventuras del capitán Alatriste'. <http://www.perezreverte.com/capitan-alatriste/> [En línea] (Consulta: 17 enero 2016)

32. Del Moral, Jose. "El Gobierno Vasco, las cajas, Juan Abelló e Ibermática entran en el capital de Gamepro". <http://gananzia.com/el-gobierno-vasco-las-cajas-juan-abello-e-ibermatica-entran-en-el-capital-de-gamepro> [En línea] (Consulta: 16 enero 2016)

el programador Abraham Vélez y el grafista Guillermo Pérez Larrauri, estuvieron un año elaborando una aventura gráfica con vista isométrica llamada 'Gigolord'.

El programador Ibon Tolosana comenta que era un videojuego hecho para el sistema operativo Symbian. "Iba sobre un tipo que, por alguna extraña razón, viajaba al pasado. En su aventura, intenta ligarse a todas las mujeres, muy al estilo de 'Leisure Suit Larry' (Sierra Online, 1987)". Ibarrodo relata que "teníamos un acuerdo muy avanzado con la operadora Amena para sacar una aventura gráfica en exclusiva con uno de los teléfonos móviles que promocionaban". Tolosana añade que "la idea era sacar la historia en seis o siete capítulos descargables e independientes", añade Tolosana.

Ninguno de estos dos proyectos llegó a salir de las oficinas de Game Pro. En el caso del videojuego de Alatríste, aunque se hicieron bocetos gráficos y algún modelado del protagonista, finalmente "no conseguimos completar el presupuesto". El jefe del estudio comenta que "nos fue imposible afrontar el proyecto con las garantías suficientes para terminarlo en condiciones".

En el caso del juego móvil, el CTO de 'Juegón' asegura que estaba hecho la mitad del primer capítulo, "en el que 'Gigolord', vestido únicamente con una armadura, se dedicaba a recorrer los pasillos de un castillo de la Edad Media, mientras intentaba seducir a las cortesanas". La cancelación de este videojuego móvil vino precedida por una larga baja laboral del programador Abraham Vélez que paralizó totalmente el proyecto. "Durante ese tiempo, la tecnología y los nuevos terminales móviles avanzaron a tal velocidad que, seis meses después, el juego había quedado obsoleto", recuerda el gerente de Game Pro.

Videojuegos educativos

Imanol Ibarrodo continuaba sin darse por vencido, buscando nuevas opciones de negocio que permitieran financiar durante un tiempo, tanto el final del desarrollo de 'Torero' como gran parte de 'Juegón'. "Para entonces creamos una tercera línea de videojuegos para, de esa forma, poder seguir pagando nóminas. Se trataba de videojuegos educativos", rememora.

EUROAVENTURA

El primer título dentro de la línea de videojuegos educativos surgió durante el año 2001. El presidente de Game Pro y también máximo responsable del Fondo de Capital y Riesgo EBM Principia FCR³³, Teófilo Jiménez, propuso crear un juego en torno al euro, ya que el 1 de enero de 2002 entraba en circulación en España. Lo que buscaba era un juego sencillo y didáctico con el que los más jóvenes aprendieran a utilizar los euros y, a su vez, introducirlos en la asignatura de matemáticas.

Por aquel entonces, los equipos de Game Pro estaban totalmente enfrascados en la puesta a punto de 'Torero' y la plataforma 'Juegón', así que el máximo responsable de la compañía propuso externalizar el desarrollo del videojuego 'Euroaventura'. El trabajo llegó a manos del bilbaíno Alfredo Requejo, con el que la empresa había trabajado dos años antes para un encargo puntual³⁴.

Requejo elaboró 'Euroaventura' en tres meses con el software Macromedia Director que, para la época, "era un software bastante solvente", opina Ibon Tolosana, y describe que "los gráficos estaban hechos a mano, muy coloridos y con un acabado simple, ya que estaba dirigido a un público que iba desde los seis hasta los doce años".

'Euroaventura' fue lanzado en 2001, y vendido a las entidades financieras BBK, Caja Duero y Caja Mediterráneo, entre otros. Tal y como aseguró Ibarrondo al periódico económico "Estrategia Empresarial", se distribuyeron "un total de 180.000 copias del videojuego".

La buena recepción de 'Euroaventura' inauguró el camino para una nueva iniciativa enfocada al desarrollo de juegos educativos

33. El banco EBN de Negocios estaba compuesto por cinco cajas de ahorros. De ahí el interés de ofrecer una herramienta de marketing y promoción para sus clientes, en torno al cambio de la peseta al euro.

34. El director de 3DNews TV, Adolfo Luzuriaga, negoció con la empresa Game Pro para que se encargara de la programación del videojuego 'Estropadak' (2000). Imanol Ibarrondo comenta que "el dinero nos venía bien, pero no teníamos a nadie del equipo que pudiera encargarse de estas labores, así que subcontratamos Alfredo Requejo". Más detalles en el capítulo 5 de LOAD³⁵: Historia del videojuego vasco (1985-2009).

(Edutainment). "Llevamos a cabo un estudio en el que vimos que las instituciones públicas siempre tenían un pequeño presupuesto para gastar en este tipo de contenidos: videojuegos educativos y con mensaje social", explica Ibarro. "Además, el coste de elaboración no era muy alto, en torno a los 30.000 euros. Un presupuesto ajustado que podíamos recuperar con facilidad, y que se basaba en vender un gran volumen de juegos a tres euros por unidad".

RECICLATOR

El año 2002 fue prolífico en cuanto a la producción de estos videojuegos educativos. Game Pro elaboró dos títulos, aunque sólo uno se publicó ese mismo año. Orientado a niños entre seis y 16 años, el objetivo de 'Reciclator' era inculcar, a través del entretenimiento, la necesidad de cuidar el medio ambiente.

El desarrollo volvió a subcontratarse a Alfredo Requejo, quien elaboró un videojuego protagonizado por un niño que se convierte en el superhéroe del reciclaje. A través de cuatro niveles, el jugador tiene que separar y meter en sus respectivos contenedores de colores los residuos de materia orgánica, papel y cartón, los envases, y el vidrio.

'Reciclator' contó con una primera versión para una prueba piloto. Un total de 75.000 escolares vizcaínos probaron el título durante los meses de noviembre y diciembre de 2001, bajo el paraguas del Plan Integral de Residuos Sólidos Urbanos del Territorio Histórico de Bizkaia. Los resultados obtenidos permitieron al equipo de GamePro mejorar y ampliar algunas opciones del videojuego.

Este videojuego fue el más exitoso de todos los que produjo la compañía bilbaína en sus cinco años de historia, vendiendo unas 400.000 unidades a más de 50 ayuntamientos de Euskadi, así como a diferentes administraciones locales y autonómicas, tanto vascas como del resto del Estado³⁵.

35. Sáenz, Gonzalo. "Gamepro afianza su línea de videojuegos y prepara una gama de ocho productos". Estrategia Empresarial. Pág. 21. (16 - 30 septiembre 2003)

CIVIRALLY

El siguiente videojuego educativo que comenzó a gestarse poco después de 'Reciclator' fue 'CiviRally'. De buenas a primeras, su acabado visual rompía con lo visto en los anteriores trabajos de Game Pro. Esto se debe a que contaba con una vista isométrica³⁶ y gráficos prerrenderizados en 3D.

A través de este desarrollo, la firma de videojuegos buscaba fomentar hábitos de conducta correctos en el ámbito de Educación Vial. En base a sus conocimientos y aplicación de las normas viales, el jugador tiene que conseguir que Niko, el protagonista, supere los diferentes niveles y pantallas hasta alcanzar la gran prueba final: el Campeonato de coches de Radio Control.

Una vez más, Alfredo Requejo se encargó de su elaboración, pero su gestación fue bastante más problemática que las anteriores. "Sufrió retraso tras retraso", lo que generó "cierta tensión" entre Game Pro y el programador bilbaíno, según cuenta Ibon Tolosana. "Tardó en hacerse un año e, incluso, cuando llevaba unos meses de desarrollo, se tuvo que reiniciar el proyecto".

El desarrollador de videojuegos y socio-fundador de Relevo Videogames³⁷, Jon Cortázar (Bilbao, 1978), fue uno de los implicados en la elaboración de 'CiviRally', y aporta más detalles sobre esta demora. "El proyecto me llegó de rebote. Estaba de profesor en la academia Anallana de Bilbao, donde coincidía con Alfredo Requejo. Me comentó que estaba haciendo un videojuego, pero que tenía un problema. Al parecer, el programador original de 'CiviRally' había llegado a un callejón sin salida, y me preguntó si podía echarle un cable", recapitula.

Requejo enseñó a Cortázar el archivo ejecutable de la última versión que tenía de 'CiviRally'. "Era un motor primigenio de la primera ciudad,

36. Más detalles sobre la vista o proyección isométrica en videojuegos. https://es.wikipedia.org/wiki/Proyecci%C3%B3n_isom%C3%A9trica#En_videojuegos [en línea] (Consulta: 17 enero 2016)

37. Jon Cortázar volvería a publicar videojuegos en la escena de la retroinformática ese mismo año con el grupo de programación *homebrew* Karoshi Corporation. En 2009 funda Relevo Videogames.

pero sin minijuegos ni marcadores”, y atestigua que “ya entonces, el control del personaje era deficiente”. “Así que le pedí el código fuente del videojuego para ver si podía arreglar algo”, ya que, según el programador de Relevo Videogames, “Alfredo estaba muy agobiado con el proyecto”. Casi sin darse cuenta, el creador de ‘Baboon!’ (Playstation Vita, 2015) se vio envuelto en el desarrollo de ‘CiviRally’. “Trabajaba en un despacho que tenía en mi casa durante el periodo en el que estuve de *freelance*”.

Dado que Requejo no disponía de los fuentes de la versión inicial, Cortázar tuvo que reelaborar el motor desde cero, lo que hizo que la programación de ‘CiviRally’ se alargara “unos ocho meses”. “Lo hice en Macromedia Director 7, en lenguaje Lingo. Alfredo me proveía de todo el material necesario; los textos, el mapeado de las ciudades, los diferentes *frames* gráficos y la música”.

El retraso de ‘CiviRally’ condujo a la ruptura de las relaciones laborales entre Game Pro y Requejo. En cuanto a la vinculación entre Cortázar y el estudio de ‘Torero’, el único nexo era su compañero en la academia Anallana. “Nunca traté con Game Pro. A mí me venía todo planificado”.

Las ventas de ‘CiviRally’ fueron peores, en comparación con las de ‘Reciclator’. El Departamento de Interior del Gobierno Vasco destinó 240.000 euros para adquirir un total de 106.660 unidades del videojuego vasco para su distribución entre el alumnado de Educación Primaria. Lo hizo a través de dos expedientes de adquisición, en 2003 y 2004³⁸. También el Servei Català de Trànsit de la Generalitat de Catalunya se hizo con 30.000 ejemplares³⁹, eso sí, adaptados al catalán.

38. "ANUNCIO por el que se da publicidad a la adjudicación del expediente relativo a la adquisición de 53.330 ejemplares del videojuego denominado "Civirally, el juego sobre educación vial" para su distribución entre el alumnado de Educación Primaria de la CAPV". (Exp. T-176/03 y Exp. T-220/04). BOPV.

39. Memòria Gabinet de Premsa i Comunicació Servei Català de Trànsit Any 2004. http://transit.gencat.cat/web/.content/documents/premsa_i_campanyes/memories_premsa/memoria_premsa_2004.pdf [en línea] (Consulta: 18 enero 2016)

NARIGOTA

Siguiendo con esta línea de negocio, en Game Pro comenzaron a valorar nuevas temáticas para sus videojuegos educativos, siempre que tuvieran un mensaje de conciencia social. Así surgió la posibilidad de trabajar aspectos como el uso moderado del agua en los hogares o la lucha contra la contaminación de ríos y mares.

En la desarrolladora vizcaína vieron la oportunidad de aprovechar la fama de un personaje de dibujos animados, Narigota, que encajaba perfectamente con el objetivo del videojuego. Se trataba de una gota de agua que, con la ayuda de sus amigos Vaporón y Frigote, intenta evitar que Germón y sus secuaces destruyan el planeta, ayudando a que el agua complete su ciclo natural.

La licencia de estos personajes pertenecía a Motion Pictures. En el año 2001⁴⁰ había producido, bajo la dirección de Enrique Uviedo, una serie de dibujos animados de 26 capítulos que se emitió en TVE y algunos canales autonómicos. Además, en el año 2003 había recibido el premio Aqua del Ministerio de Medio Ambiente.

Game Pro compró la licencia de explotación para videojuegos, y decidió que el videojuego 'Narigota' se hiciera con su propio equipo interno. La Dirección no quería que se repitiera la misma situación que con 'CiviRally'. El tiempo de elaboración "no fue muy largo". "Entre tres y seis meses", asegura Ibarrodo.

El programador Ibon Tolosana afirma que el resultado final de 'Narigota' "no satisfizo a nadie del equipo". "Quedó más un juego de arcade que de conciencia social", y en cuanto a las ventas, "fue el juego del que menos unidades vendimos".

Aun así, el Departamento de Ordenación del Territorio y Medio Ambiente del Ejecutivo vasco se hizo con 22.500 ejemplares del juego,

40. Álvarez, Paz. "Una gota de agua cobra vida para enseñar a la audiencia infantil a respetar el medio ambiente". El País. (09 octubre 1996).

y abonaron 97.500 euros⁴¹. El 16 de diciembre de 2003, el Gobierno Vasco y las tres diputaciones presentaron la adquisición del videojuego 'Narigota' y anunciaron que lo repartirían de manera gratuita en los hogares con niños de entre ocho y doce años. El objetivo era "concienciar sobre el excesivo consumo de agua", tal y como aseguró la entonces directora de Aguas, Ana Oregi.

FIPSI: EL JUEGO DE LA FÍSICA

El último cartucho de Game Pro se llamó 'Fipsi. El juego de la física' ('Fipsi'), con el que la empresa de Imanol Ibarrodo dio un paso más allá en el desarrollo de *edutainments*, fue un videojuego de carácter "estrictamente educativo". El responsable de la firma bilbaína explica que habían detectado "una demanda importante" por parte de las Comunidades Autónomas para incorporar material educativo a las *intranets* de los centros de enseñanza.

Con este argumento se creó 'Fipsi'⁴², que era un completo tratado sobre física. En este sentido, el producto contiene todos los conceptos definidos en el material curricular de la asignatura de Física para 1º de ESO: calor y temperatura, luz y sonido, movimiento, fuerzas y energía⁴³. "Básicamente cogimos el currículum exacto y lo adaptamos a videojuego", admite Ibarrodo.

41. "ANUNCIO por el que se da publicidad a la adjudicación del contrato que tiene por objeto el suministro de Adquisición de 22.500 ejemplares del videojuego sobre el Medio Ambiente en aspectos relacionados con el ciclo natural del agua para el alumnado de Educación Primaria". (7S/03). BOPV. <http://www.irekia.euskadi.eus/es/orders/200400439?t=1> [En línea] (Consulta: 17 enero 2016)

42. "RESOLUCIÓN de 7 de octubre de 2004, del Viceconsejero de Política Lingüística, por la que se resuelven las subvenciones dirigidas a personas jurídicas privadas que desarrollan una labor de promoción, difusión y/o normalización del euskera en el ámbito de las nuevas tecnologías de la información y de la comunicación, convocadas mediante la Orden de 20 de abril de 2004 que adaptaba para su publicación en el año 2004 la Orden de 3 de septiembre de 2003". BOPV. https://www.irekia.euskadi.eus/es/orders/200405635?criterio_id=851217 [En línea] (Consulta: 17 enero 2016)

43. Sáenz, Gonzalo. "Gamepro refuerza su negocio y lanza una nueva gama de videojuegos educativos". *Estrategia Empresarial*. Pág. 23. (01-15 febrero 2014)

Se trataba de una aventura gráfica que contaba con cinco pantallas. El jugador manejaba a Cosmo, que tenía que encontrar, probar, mezclar y utilizar varios objetos. Con ellos, debía resolver una serie de puzzles en los que tenía que aplicar sus conocimientos en física.

“No conseguimos venderlo porque, en comparación con los anteriores videojuegos educativos, existían más barreras y complejidades para meterlo como material didáctico en los colegios”. “Creo que con ‘Fipsi’ nos equivocamos”, se lamenta.

EL CIERRE DE GAME PRO

Aunque ‘Juegón’ y la línea de videojuegos educativos mantenían a Game Pro enchufada a la máquina de respiración artificial, fue imposible alargar la vida de la empresa. Ibarrondo comenta que “la crisis comenzó a gestarse, y nos pilló en medio. Nuestros clientes institucionales sabían lo que se les venía encima, y comenzaron a ajustar los presupuestos y a recortar”.

Los trabajadores de la compañía bilbaína no eran ajenos a la situación de Game Pro, y muchos decidieron probar suerte con sus propios proyectos empresariales. En el caso de Ibon Tolosana, el programador se marchó después del verano de 2005, “pese a que tenía garantizado mi puesto en la empresa”, recuerda. Junto a Raúl Otaolea y Fernando Bermejo fundó, seis meses más tarde, la cooperativa NovoPlay, en el Centro Europeo de Empresas e Innovación Margen Izquierda del Nervión (CEDEMI) de Barakaldo (Bizkaia). El plan de negocio de NovoPlay se basaba en lograr poner en marcha una versión mejorada de la plataforma de minijuegos ‘Juegón’, en la que cualquier persona, independientemente del dispositivo al que esté conectado a Internet, pudiera entrar y jugar.

Durante todo el 2006, los programadores Otaolea y Tolosana y el matemático riojano Bermejo prepararon un prototipo, con el objetivo de presentarlo ante las principales operadoras de telefonía del país. Desgraciadamente, la aventura empresarial finalizó los primeros días de 2007, cuando los recursos aportados por los tres socios se agotaron.

Por otro lado, los grafistas de Game Pro, Joseba Garro y Guillermo Pérez Larrauri fundaron en Sondika (Bizkaia) la empresa Jugalia. Su plan era convertirse en el sucesor espiritual de la línea de videojuegos educativos de la compañía que dirigía Imanol Ibarrondo. En octubre de 2006 crearon la franquicia 'Los Sostenibles', una serie de cinco títulos que tenían como objeto enseñar conductas y buenos hábitos orientados al ahorro energético. Jugalia mantuvo sus puertas abiertas durante casi nueve años, hasta que en octubre de 2014 Garro y Pérez Larrauri tuvieron que abandonar este negocio.

Volviendo a la desarrolladora de 'Torero', el 29 de septiembre de 2005 entró en un procedimiento concursal. Cuando parecía que ya nada podía ir a peor, la editorial norteamericana Game Pro les hizo llegar un burofax con el anuncio de una posible demanda por copiarles el nombre. "Al parecer, ellos tenían la marca registrada en todo el mundo. Nosotros, tal y como estábamos, en plena crisis, no íbamos a pleitear. ¡Sólo faltaba eso! Así que cambiamos el nombre de Game Pro a Interocio Digital Services", recuerda Imanol Ibarrondo.

A partir de entonces, el impulsor y gerente de Game Pro se centró en el cierre progresivo de la empresa. "Aquella época fue muy dura para mí. "Me sentía agotado, sin recursos ni posibilidades como para volver a pasar por otro infierno similar".

En ese momento vital tan complicado, Ibarrondo descubrió el *coaching*⁴⁴, "lo que fue muy revelador". "Volví a conectarme con mi elemento, el fútbol; y pensé que, si con 20 años hubiera tenido a alguien cerca con esas habilidades de *coaching*, habría jugado durante 15 años en primera división. Así que decidí dedicarme a eso". Actualmente, Ibarrondo se dedica en cuerpo y alma a temas de liderazgo para equipos deportivos, empresas o políticos, a través del Instituto Incoade.

Mirado en retrospectiva, aquel bilbaíno que llegó a jugar con el Rayo Vallecano en la primera división, recuerda aquella carrera por crear

44. Metodología de aprendizaje interpersonal desde el asesoramiento o acompañamiento de una persona que asume el rol del *coach* (maestro) y otra que asume el rol de *coachee* (aprendiz).

el primer triple A vasco del videojuego “con orgullo y admiración”, en especial, “hacia todas aquellas personas que confiaron en mí y con las que tuve el honor de compartir aquella inolvidable experiencia”. Además se disculpa “por si en algún momento sintieron que no estuve a la altura del desafío al que nos enfrentamos”. “Parfraseando al dramaturgo y cineasta francés Jean Cocteau, lo hicimos porque no sabíamos que era imposible”.

A día de hoy, nadie ha sido capaz de igualarles.

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 eta atzeko azalaren
Irudia / Imagen de portada y
contraportada:
`Torero` Game Pro

Eskerrak / Agradecimientos:
**Esker berezia aie honetarako elkarrizketatu
ditugun Imanol Ibarrondo e Ibon Tolosana-ri
eta baita Roberto Rollón, Iker Jamardo, Jon
Cortázar y Gontzal Sáez-i ere.**

Nuestro agradecimiento especial a Imanol
Ibarrondo e Ibon Tolosana, entrevistados
para completar este capítulo, así como a
Roberto Rollón, Iker Jamardo, Jon Cortázar y
Gontzal Sáez.



532kg

3000 11/1/2010 11/1/2010