

¿Cuándo comenzó tu afición por los videojuegos?

Pues desde muy pequeño. Soy del 75, y me pilló la llegada de las recreativas a los bares y los primeros salones recreativos, o bien los salones, de mesas de billar y ping pong de toda la vida, que empezaban a meter máquinas. Soy de esos niños que babeaba con esas recreativas y a la vez trataba de revivir esa sensación con un ordenador doméstico. Afortunadamente la era de los 8 bits permitía gran variedad de géneros y la cosa dejó pronto de ser una emulación más o menos honrosa de los arcades, había mucho más.

¿Y por escribir sobre ellos?

La verdad es que creo que pronto. Comprábamos revistas de informática en casa incluso antes de tener un ordenador, en parte para decidir cuál sería la máquina que iba a entrar en casa. Con el tiempo, una vez que nos hicimos con el MSX, si la economía lo permitía compraba hasta varias revistas al mes, que por supuesto devoraba, al menos la parte más “literaria”. La técnica siempre se me atragantaba y la forma de escribir sobre informática y videojuegos se me hizo familiar muy pronto. Creo que en mi adolescencia llegué a escribir alguna review casera, que por supuesto no pasó de las hojas de impresora repartidas entre los amiguetes. No reuní el valor para mandarlas a algunos de los fanzines que se editaban por aquel entonces.

¿En qué medios has colaborado y en qué puesto?

En mi etapa en Megamultimedia y CSR (editoriales de Málaga) pasé por un montón de publicaciones. Y sí, empecé como traecafés multiusos, y acabé siendo redactor, maquetador, corrector, director, coordinador de maquetación y alguna cosa más de esas que hacen que pierdas el pelo, aunque lo mío era por genética. Creo. Aunque era tal cantidad de cosas las que llegamos a hacer que puede que no las recuerde todas. Empecé colaborando en el primer número de @RROBA, una revista pionera en seguridad informática, que acabé dirigiendo hasta que pasó a manos de otra editorial. En esa revista también nos adelantamos en cuanto a contenidos de lo que hoy se considera retroinformática (daba un repaso a esos años en un par de artículos publicados por la web MSX Calamar, <http://msxcalamar.com/articulos/aquellos-locos-anos-de-rroba-1a-parte/>, <http://msxcalamar.com/articulos/aquellos-locos-anos-de-rroba-2a-parte-2/>) conviviendo además con contenido “contemporáneo”, por ejemplo en la sección de juegos. Dirigí Microshock, una publicación que cubría contenidos de todo tipo, sobre todo relacionados con ocio, con bastante material de videojuegos. Escribí la sección de videojuegos, que era bastante amplia, de Jetix Magazine, la publicación oficial del canal de televisión Jetix, así como en Jetix Chic, Tweety Girls (licencia oficial de WB), la versión española de Wizard (aunque en realidad ahí lo que hacía era traducir el contenido de la versión americana con alguna adaptación) y algunas más, como Viajar con Hijos o PC Gratis. Hay otras publicaciones donde escribí, maqueté o hice pdf a mansalva, según se diera; hiphop, cocina, sexualidad, fútbol, cine, humor, etc. También he colaborado con otras editoriales en otros temas, precisamente relacionados con el mundo editorial y la formación.

¿En cuáles colaboras ahora?

Recientemente he colaborado un par de veces en Retromaniac, que edita en papel y en formato digital. En la web idhardware.com también estuve escribiendo varios artículos sobre el tema. Y hace poco empecé a escribir en metodologic.net, donde también colaboro en el podcast. Hablando de podcast, suelo aparecer también en La Hermandad y MSX Extendido. He hecho alguna colaboración mucho más esporádica y puntual en Topal Games, Fase Bonus y Retraso Squad. Actualmente también colaboro en un medio online, pero no relacionado con videojuegos.

¿De cuáles tienes mejores recuerdos?

De muchos. Para empezar de las revistas que no eran de videojuegos pero necesitaban algún contenido relacionado. Pero el caso de @RROBA lo recuerdo con especial cariño, porque vi la evolución de la revista durante años, con momentos buenos y momentos malos, pero que ayudaron a que la publicación tuviera personalidad. Como te decía antes, nos enorgullece haber hablado de informática alternativa –como denominamos al principio todo ese movimiento retro- y de videojuegos que en su día no eran del gusto del llamado gran público. Pero tampoco tuvimos problemas en acoger géneros o títulos decididamente más comerciales. Todo cabía mientras se escribiera sobre todos de la misma forma, sin tratamientos especiales. Del género que más orgulloso me siento, y no porque lo hiciera bien, era la entrevista. En alguna ocasión pudimos hacer entrevistas cara a cara, pero la mayor parte de las veces eran por correo electrónico, con el problema que tiene de falta de contacto, de repreguntar y reaccionar al instante y hacerlo todo a posteriori, si es que el entrevistado se presta, y demás. Para temas de juegos y retroinformática nos poníamos a buscar a nombres importantes, como diseñadores y programadores de juegos, ilustradores, organizadores de eventos, etc. Ya en aquellos tiempos pre Facebook y otras redes sociales podía resultar una odisea buscar sin contactos previos en la industria, como era nuestro caso, tal o cual nombre. Tener un correo electrónico personal ya era una victoria, y que te contestara afirmativamente era para irse a tomar cervezas para celebrarlo. Algunas de esas entrevistas salieron realmente bien.

También me encantó poder escribir el artículo especial sobre el sistema MSX en el número 9 de Retromaniac, para mí era una gran responsabilidad hablar del ordenador de mis amores y hacerlo con entusiasmo y rigor. Disfruté mucho haciéndolo. Después hay artículos sueltos de una u otra publicación que recuerdo de forma positiva.

¿Y peores? ¿Por qué?

Siempre se pueden hacer mejor las cosas. Y tengo en la cabeza muchas cosas, especialmente reviews, que se podían haber escrito mucho mejor. No es un género con el que acabé sintiéndome cómodo, a pesar de que, como te decía antes, pensaba que estaba familiarizado con él por mis años de lector. Hoy en día intento abarcar lo que se entiende como review de forma más amplia, más allá de un simple examen de lo positivo o lo negativo de un juego. Claro está, pero escribiendo cosas que sigan siendo pertinentes al objeto de análisis, que es el juego. No por intentar hacer algo distinto de la review de mi infancia o adolescencia voy a acabar escribiendo algo que se aleje del juego en sí. Es complicado, desde luego. También guardo peor recuerdo de lo que se hacía con prisas. Y prisas porque sí, porque había que avanzar no ya al siguiente número, sino a otro proyecto. Es verdad que cuando se trabaja con tantas publicaciones se aprende de todo, y tocas todos los palos, pero la sensación de estar dedicando muy poco tiempo o poco respiro a algo que merecía más cuidado era frecuente. Se intentaba hacer más con menos. Y cuando se tenía más, había que hacer aún más. Como digo, tenía su parte positiva, para empezar se aprende a reaccionar en situaciones complicadas, y eso sirve de mucho en otros trabajos, o en el que estábamos haciendo por aquel entonces.

Por otros motivos, guardo peor recuerdo de algunos de los contenidos que se hacían para algunas de las revistas que eran licencias. En alguna que otra había mucha presión no ya de la marca madre, sino de los comerciales que pululaban y pujaban por incluir más páginas de su licencia concreta que el otro comercial, que hacía lo mismo. Era una pelea añadida a los avatares de la creación de una revista mensual, que ya de por sí traen sus propias dosis de estrés. El contenido se resentía mucho por las prisas, los cambios y demás.

¿Escribes análisis/Críticas?

Actualmente sí, en metodologic. Como te decía, no es un género en el que hasta ahora me sintiera cómodo. Prefiero hacer algo híbrido, pero que siga siendo informativo. Hoy en día parece que si en una review pones entrecomillada una declaración de los autores estás comprometiendo tu objetividad porque debes escribir de lo que debes escribir, y puede que un testimonio suene a cercanía, cuando no a colegueo. La verdad es que la libertad que tengo en metodologic me permite abordar la review de forma más relajada, y creo que esa es la clave. Pero es que el problema que veo que el primero que no se relaja ante la review es el lector mismo, que lo que quiere ante todo es una sentencia, positiva o negativa, del juego. O al menos parte del público que lee reviews. Ese tipo de expectativas, añadidas a las presiones por adelantarte a los demás, algo que veo absurdo por otra parte, arriesga la calidad del artículo y lo convierte en una cosa mecánica, hecha con plantilla, por la que todos hemos pasado alguna vez, y no solo en el género de las reviews o análisis. Para que el género permita cambios, debe empezar también por el lector, que debería estar abierto a otra forma de abordarlas. Pero ojo, siempre que no pierdan de vista el objeto de análisis. De nada sirve estar abierto a otras formas, como decía, si al escritor se pasa páginas escribiendo de cosas que vagamente tienen que ver con el juego, o lo relaciona de forma forzada y rebuscada.

¿Has sufrido alguna presión al escribirlas, ya sea por parte de la industria del videojuego o de la propia redacción?

Jamás. Ya te digo que el único problema que tuvimos de forma puntual era por comerciales de una u otra licencia, pero por incluir más páginas de su contenido, que no eran reviews, sino previews y de otros tipos. Y no presionaban para eliminar otros contenidos, o ensalzar los suyos, solo querían más espacio. No tuvimos injerencias ni en ese ni en el resto de publicaciones. No puedo considerar injerencia o presión la labor de muchos PR de videojuegos, que intentaban que hablaras de tal o cual cosa, aunque hubieran pasado meses. De hecho una de las mejores relaciones que entablamos con una compañía de videojuegos vino porque no captaban el lenguaje de una de las publicaciones, que veían demasiado informal y llegaron a considerar una falta de respeto. Se les explicó que era la forma de expresarnos, y que no íbamos a cambiarla, y empezamos una relación de lo más cordial y distendida. Resulta curioso que eso fuera hace casi veinte años, y que ese tono que les llamaba la atención hoy debe ser hasta ridículo en comparación con las formas de expresarse de hoy en distintos medios.

¿Qué importancia crees que posee la nota de un análisis para los desarrolladores? ¿Y para las ventas?

Demasiada. Y ya te digo que el problema empieza en nosotros, lectores. Queremos una nota, una definición, una sentencia. Y seguro que el juego tiene mucho de lo que escribirse, y de hecho se escribe, para querer reducirlo todo a unas líneas de conclusión, que supuestamente te harán decidirte si compras el juego o no. Creo que les damos demasiada importancia, y que estamos equiparando a medios como el cine, que está funcionando con la misma presión, pero aplicada sobre todo a la taquilla del primer fin de semana. Por otro lado, que el medio en cuestión elimine las notas es una buena medida, pero no elimina la ansiedad del que lee, que acaba buscando un equivalente, hasta que se acabe acostumbrando a que el artículo entero, y no las líneas del final, es el análisis. Esa presión se ha contagiado a los desarrolladores, y sus departamentos de prensa, en vez de ser intermediarios con los medios, pueden acabar siendo seguidores de buenas notas, por un mejor trato a según qué medios, o en según qué momentos. Cuando un departamento de prensa te pide una frase favorable para incluir en la portada de un juego, no hay nada malo en dicha petición. El problema es que para emitirla tendrás que haber probado a fondo el juego, porque si esa frase se

imprime ya no estarás hablando solo a tus lectores, estarás hablando a todo el que tenga la caja del juego en sus manos. Estamos hablando de un compromiso incluso mayor del que ya tienes con tus lectores, y de que quizá no has valorado su importancia por lo seductor que resulta ver el nombre de tu publicación entre paréntesis en la portada de un juego. Lo mismo ocurre con los análisis. Hay demasiada presión en unos y otros. En lo que a ventas se refiere, igual, aunque creo que acaban siendo más objeto publicitario del impacto que realmente acaban teniendo. La anticipación que has podido crear con previews y artículos previos, ¿puede verse realmente aumentadas, igualadas o disminuidas por la review final? Esa es otra clave a mi entender.

¿Como ves movimientos como el de Bethesda, que no va a dar copias de prensa de sus videojuegos antes del día de lanzamiento?

Cada compañía es dueña de su estrategia, y si ha llegado a ese punto debe ser por algo, y en este caso lo es. Entiendo las razones o algunas de las razones por las que ha tomado esa decisión. Lo fácil, y rápido, es indignarse, sobre todo desde medios de comunicación que te dicen en titulares que Bethesda impide la libre información, pero que si quieres ver el resto del artículo tienes que deshabilitar el bloqueador de anuncios. La idea de que seamos todos a la vez los que descubramos el contenido tiene su parte de lógica. Hoy en día todos somos informadores –u opinadores, según se mire- en potencia. Hay nuevas formas de analizar y compartir con los demás esos análisis, y el primer interesado en que el análisis se haga en profundidad, sin quedarse en la superficie por cumplir una fecha o adelantarse al competidor, es el desarrollador mismo. Eso sí, la decisión de Bethesda no quiere decir que esto vaya a ocurrir, los medios van a seguir compitiendo entre sí, y en la práctica lo seguirán haciendo pero con unos días más de espera para sus lectores. Es muy pronto para ver consecuencias reales, sobre todo porque no descarto que otros desarrolladores decidan algo parecido. Como digo, la review en sí es un género que debería permitir más flexibilidad, por qué no de tiempo, entre otras cosas.

¿Y de la industria del videojuego española?

Primero, que haya industria. Viví la famosa Edad de Oro, que más de uno se empeña en traer como modelo a revivir, cuando en realidad fue un momento de chispa creativa y de emprendimiento alocado que se perdió cuando hubo que dar el verdadero salto a la profesionalidad mantenida en el tiempo, con mayores exigencias en capital humano y material, entre otras demandas. La Edad de Oro fue efímera por eso mismo, y no la veo deseable más allá del componente nostálgico o de su mayor consecuencia, la notoriedad internacional de nuestros juegos, para que se repita hoy día. En España hay mucha gente que quiere hacer juegos, y mucha gente que hace juegos, pero faltan inversores. No solo es que falte dinero, falta cultura que haga apoyar esos proyectos como cualquier otro proyecto de emprendimiento en otros ámbitos. En realidad, faltan muchas cosas que hablemos de una industria del videojuego en España. Hay gente que hace juegos, algunas compañías que con muchos sacrificios y más altibajos pueden sacar títulos adelante, pero hay más nombres de empresas que se quedaron por el camino que otra cosa. Ni el indie, que más de uno pensó iba a facilitar el trasiego de juegos y ayudaría a crear un tejido, modesto para dar el salto a otras lides, pero tejido al fin y al cabo, tampoco puede hacer milagros. Y menos en España. Tenemos la creatividad, tenemos el entusiasmo. Falta todo lo demás.

Buenas, te contesto por aquí el resto. Las respuestas en muchos casos van a ir hiladas de una pregunta a la siguiente.

¿Cuál es el día a día en una redacción de un medio especializado en videojuegos?

En nuestro caso era un poco particular. Hoy puede parecer hasta anecdótico el hecho de tener la redacción lejos de Madrid, pero cuando empezamos suponía una rémora. En el sentido de que nuestro trabajo empezaba por la comunicación a distancia no ya con el desarrollador, sino con un departamento de prensa que no representaba la mayoría de las veces al desarrollador e si, sino a su distribuidor. Había que tirar mucho de teléfono y de correo electrónico, así como de mensajeros. Al estar lejos, y no tener redacción en Madrid o Barcelona, nuestro trabajo dependía en primera instancia de las relaciones con prensa que decía. Pocas veces había presupuesto para viajar a esos sitios, cosa que interesaba porque en esos encuentros precisamente se podía tener al desarrollador para hablarle y pedirle feedback de primera mano. Así que la fuerza había que volcarla en el trabajo de redacción. Mucha documentación, probar código de preview, demos o promos de juegos terminados. Afortunadamente, en la mayoría de los casos los departamentos de prensa ayudaban mucho con material con el que trabajar. Cuando se pudo ir a eventos de contacto directo con el desarrollador, se aprovecharon. Quiero comentar q algunas de esas situaciones fueron facilitadas por pago de la distribuidora de turno, porque había interés por ambas partes en hacerlo posible. Normalmente era un compromiso con la agencia de publicidad de la editorial, q tendría inserciones publicitarias del juego a cuyo encuentro con desarrolladores nos habíamos podido acercar. Huelga decir que esa circunstancia no comprometió en ningún momento la redacción del texto por nuestra parte, ni hubo presiones para que fuera más favorable. Quiero que esto quede muy claro.

¿Hay mucha comunicación con la industria?

Eso de industria ya te digo que en nuestro caso tiene, o tenía sus puntualizaciones. Cuando se trataba de algún grupo de desarrollo afincado cerca de Málaga se intentaba contactar directamente y tratar cara a cara el contenido. En el resto de casos, como comentaba se dependía de un departamento de prensa de distribuidora o de desarrollador. Afortunadamente hay eventos, no ya de promoción sino parties a las que sí intentábamos ir por todos los medios, porque se podía abordar tanto a usuarios como a desarrolladores establecidos, y lo mejor de todo, aspirantes a desarrolladores. Esos viajes son otros de los momentos que recuerdo con más cariño por la cantidad y riqueza de experiencias vividas y gente fantástica que conoces. En todo caso, sea con quien sea, se intenta tener una comunicación fluida. En el caso de departamentos de prensa, había de todo, muchos se ofrecían a ayudar al instante con material y soporte (y no me refiero solo al envío de juegos, ni mucho menos); a otros les costaba más (recuerdo un "madre de Dios" que no pudo reprimir un PR al teléfono cuando en el primer contacto le dijimos que estábamos en Málaga), y había otros que costó Dios y ayuda. En estos casos era curioso porque cuando se hablaba con otros medios o con otros departamentos de prensa sobre cuál o tal distribuidora nos faltaba por contactar al empezar la publicación, siempre se les escapaba un "uf, ese te va a costar" como si de un examinador de autoescuela severo se tratara. Y sí, alguno costó, y otros directamente fueron imposibles de conseguir, y su contenido se quedó sin salir. No por nada, sino por falta de material. Y una vez más no me refiero a juegos.

¿Qué relación has tenido o tienes con la industria del videojuego?

La que describo arriba, y también con otros entornos paralelos, como el mundo de la demoescena. Resultaba curioso ver en algunos eventos a desarrolladores de demoescena, comentando las ofertas q les llegaban de desarrolladoras de videojuegos. Actualmente conozco a bastantes desarrolladores, tanto indies como de la denominada "industria". En el primer caso conozco a gente que está dando un más que admirable salto a la organización de jams y de asociaciones de desarrolladores indie para dar soporte y empuje a nuevos proyectos y enseñar lo que les falta a muchos de los que ya están en marcha.

En caso afirmativo ¿Cómo se ve la prensa del videojuego desde el punto de vista del desarrollador?

No puedo responder a eso, no podría ponerme en su lugar, pero creo que en la mayoría de los casos lo ven como un aliado para dar a conocer su creación, pero parte también de una maquinaria mayor que fomenta muchas veces sin querer una excesiva presión.

¿Qué aspecto te gustaría que mejorase de la prensa especializada española?

Lo que en cualquier otro tipo de prensa, más rigor, y menos ombliguismo. Nos queda mucho por mejorar, es una prensa que tiene cierto tiempo ya pero en muchos momentos se comporta de forma impropia. El éxito de nuevos contenidos y medios, basados en la falta de contraste de información, y que muchos de esos contenidos sean opiniones vestidas de información del tipo de los confidenciales (esa "verdad" que los demás no quieren que sepas), y encima a base de gritos y buscando aplauso fácil en vez de debate o el citado rigor, tampoco ayuda. Supongo que es cuestión de ser serios con lo que hacemos, profesionales y respetuosos.