

Mikel Olasagasti
Sistema administraria



Lurperatutako jokoaren bila

Pasa den astean, Bilboko aireportuan, nire ordenagailu eramangarriko F5 tekla gatatatu nuen ia-ia. Astebate da jada Domeinuak.eus webgune berria martxan jarri zenetik. Dena prest utzita bazegoen ere, prentsaurrekoaren ostean plazaratzeko zen webgunea eta ez nuen hegazkinera igo nahi beratu ikusi gabe. Urte askotako lanaren emaitza positiboa denean bat lasai joaten da oportetara.

Behin Oslon, 24 gradura eta gure hondartzetara etortzen diren kanpotarren modura karramarro bat bezain gorri jartzeko arriskua ekidin nahian, taberna batera sartu ginen. Prezioek zenbateko bihotzeko mina sor dezaketen alde batera utzita, egunkari batean agertzen zen berri bat barrez komentatu zuen lagun batek. Nonbait AEBetako Mexiko Berriko desertuan Atari 2600 plataformarako garatutako “ET” jokoaren diskoak berreskuratzea lortu omen dute. Lagunek berria oso ondo ulertzen ez zutenek, aspaldi ikasitako istorio bitxi honen inguruko azalpenak eman nizkien.

Hasteko, koka gaitezen Mexiko Berriko desertu batean. “Breaking Bad” telesaila ikusi duenak badu bertako orografiaren eta idortasunaren berri baina besteok ja-

kin ezazue ez dela igandeko ohiko txango bat egiteko tokirik aproposena. Desertu horretara edo espresuki zerbaiten bila zoz edo burugabe hutsa zara. Bestetik, jakin Atari 2600 bideojoko kontsola 1977an kaleratu zela eta Europara 1978an iritsi zela, arrakasta itzela lortuz. Urte batzuk geroago, 1982ko udan, Steven Spielbergekin zuzendutako “ET” pelikula famatua estreinatu zen, berehalako fama lortuz.

Arrakasta horri esker, Warner Communications etxeak, egun Time Warner eta garaian Atariren jabea, Gabonetarako bideojoko bat garatzea pentsatu zuen Universal Pictures eta Spielbergi egitasmoa burutzeko baimenaren truke 20 eta 25 milioi dolar artean ordaindu ostean. Gabonetarako garaiz iristeko asmoz, garatzaile talde bati bost aste eta erdiko epea eman zioten jokoak gara zezan. Egia da garai bateko jokoak diseinatzeko ez zela beharrezkoa urteak lanean ematea egungo diseinuek eskatzen duten bezala, baino bost aste eta erdi oso epe laburra da. Spielberg berak aukeratu zuen garatzailea, Howard Scott Warshaw, aurretik sortutako bideojokoetan arrakasta handia lortua zuena. 1982an plazaratu zituen jokoak garatzeko bost eta zazpi hilabete behar izan zituenek,

bost aste eta erdiko epeak zirrara sortu eta erronka onartu zuen. Produkzio osoaren kostua 125 milioi dolarrekoa izan zen.

Filmak izandako arrakasta lagun, bideojokoak ere bide bera zeraman, Gabonetarako milaka eskaera egin zirelarik. Hasieran jokoak salmenta kopuru altua izan arren, denbora gutxian hainbat denda jokoak itzultzen hasi ziren eta bide bera jarraitu zuten hainbat bezerok ere. Antza, Atari etxeak bost milioi kopia egin zituen eta hiru milioi eta erdi kopia baino gehiago geratu zitzaizkion saldu gabe. Izugarritzko porrota, handiegia.

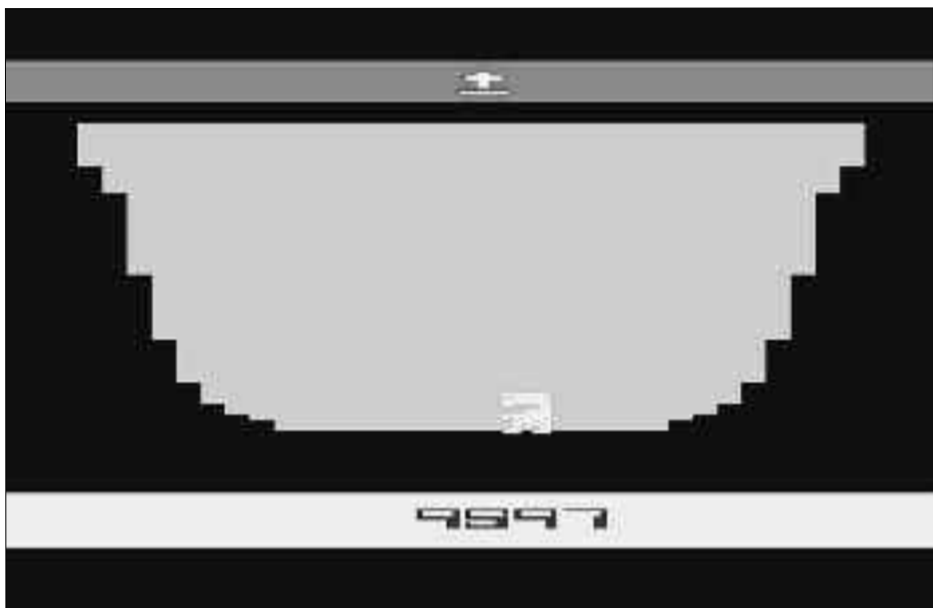
Saldu gabeko kopia kopuruak bideojokoaren merkatua gogor kolpatu zuen eta Atariren emaitza ekonomikoak erabat kaltetu zituen gertatutakoak. Bideojokoaren industria osoari egin zion kalte “ET” bezalako hala-holako joko bat ekaitzi izan. Egia da Atariren arazo ekonomikoaren arrazoi bakarra ez zela “ET” filmean oinarritutako bideojokoa izan, lehenago ere arazoak izan baitzituen beste joko batzuekin. Aldiz, ziurrenik, “ET” jokoak izan du Atariren historian izen eta trataturik txarrena.

Atari etxeak biltegian zituen milaka joko horientzat irtenbiderik egokiena Alamogordo hiriko kanpoaldean lurperatzea zela pentsatu zuen, eta kamioiak hainbat egunez ibili ziren materiala mugitzen. Alamogordoko gazteek jokoak non lurperatuta zeuden jakin zutenean bila hasi ziren, eta Atari egindako hobian zementua botatzeko eskatu zuen inork bilatzen jarrai ez zezan. 2013an, aldiz, Fuel Industries enpresa kanadarrari lurperatutako materiala berreskuratzeko baimena eman zitzaion.

2014ko apirilaren 26an, ordu batzuk lurpean bila ibili ostean, hobia aurkitu eta bertatik milaka joko ateratu zituzten. Microsoft etxea bera ere proiektu honen atzean izan da eta lurperatzearen zein ondorengo berreskurapenaren inguruan dokumental bat grabatu du, las-ter plazaratuko dena. Bitartean, norbait “ET” jokora jolastu nahi badu, eskuragarri dauka Archive.org proiektuari esker <http://bit.ly/1ckacpx> helbidean. Ni bost minutuz saiatu naiz jokoak ulertzen eta ulertu dudak bakarrik jokoak lurperatu eta suntsitzeko arrazoiak asko zirela izan da. •

arkitektura / zientzia / teknologia

3 BEGIRADA:



ET estralurtarraren Atari 2600 bideokontsolarako sortutako jokoaren irudi bat. GAUR8