

OCHO QUILATES

Una historia de la Edad de Oro
del software español (I)

Jaume Esteve Gutiérrez



Lectulandia

¿Sabías que, hace veinte años, España fue una de las potencias del videojuego europeo? *Ocho Quilates, una historia de la edad de oro del software español* es un repaso a los orígenes de la industria española del videojuego en los tiempos de los 8 bits.

Puede que los ochenta te recuerde a los años del bocadillo de Nocilla al salir de clase, Naranjito, El Equipo A y Mecano. Pero también fueron el momento histórico en el que el videojuego comenzó a convertirse en el monstruo que es ahora gracias a los microordenadores de 8 bits: el ZX Spectrum, el Amstrad CPC, el MSX, el Commodore 64.

Alrededor de este tinglado tecnológico, un puñado de jóvenes imberbes (y alguno con unos cuantos años de más) levantaron de la nada una industria inexistente hasta ese momento. Nombres como Dinamic, ERBE, Made in Spain, Opera o Topo se ganaron a pulso un lugar en el corazón de una generación entera de españoles que descubrió que el ordenador servía para algo más que para hacer los deberes de clase.

Ocho Quilates pretende ser una crónica de esos años contada por boca de sus protagonistas. Es una historia de pioneros, de primeras veces, de sueños y de decepciones. En resumidas cuentas, es otro relato más en el que sus protagonistas se abren paso en el mundo adulto a la vez que montan sus negocios desde cero sin poseer la mayoría de edad.

En definitiva, la historia de una generación brillante que marcó para siempre nuestra cultura.

Si todavía se te erizan los pelos cuando oyes hablar de La Abadía del Crimen, Navy Moves, Mad Mix Game, Livingstone, Supongo, La Aventura Original, Abu Simbel Profanation, Silent Shadow, Sir Fred, La Pulga, Mot, Lorna, El Misterio del Nilo, After the War, Emilio Butragueño o Fernando Martín. Si aún se te escapa una lagrimilla cuando alguien te habla de Afteroids, Army Moves, Fred, Goody, Desperado, Narco Police, Risky Woods, Rocky, Perico Delgado, Humphrey o París — Dakar, bienvenido, porque estás en casa.

Lectulandia

Jaume Esteve Gutiérrez

Ocho Quilates

Una historia de la edad de oro del software español (I).

ePub r1.1

Macronoid 09.12.13

Título original: *Ocho Quilates, una historia de la edad de oro del software español (I)*.

Jaume Esteve Gutiérrez, 2012

Diseño de portada: Alfonso Azpiri

Editor digital: Macronoid

Primer editor: Polifemo7 (r1.0)

ePub base r1.0

más libros en lectulandia.com

*A mamá, papá, Sergio, Fernando y Tita,
para que tengan una prueba escrita de lo mucho que les quiero.*

*A Elena,
eres tan guapa que dueles.*



LOAD''' ENTER

Prólogo

Tienen en sus manos no (sólo) un libro, sino también la exitosa plasmación de un proyecto tremendamente difícil de plasmar. No es mi intención reiterar lo que el propio autor, Jaume Esteve, explica tan requetebién en los apartados «Cuerpo de estudio» e «Introducción» de su obra. Antes bien, mis propósitos y tareas aquí pasan por presentarles a ustedes, con la inestimable ayuda de la propia experiencia personal, lo que encontrarán cuando liquiden el puñado de líneas que componen este breve prólogo.

Los que nos declaramos estudiosos y, por supuesto, impenitentes enamorados del videojuego clásico, nos topamos con opiniones de todo tipo. La forma de expresión más habitual de cualquier individuo y, en muchísimas ocasiones, la mejor manera de transmitir información, es lisa y llanamente exponer la propia opinión; y por definición, el «*dictamen o juicio que se forma de algo cuestionable*» no tiene por qué coincidir con el parecer de nuestro interlocutor. Expresar opiniones es la vía por la cual normalmente nace el diálogo, y en la mayoría de los casos, dialogando se entiende la gente. Pero esto, por suerte o por desgracia, no siempre es así. Más cuando la conversación gira en torno al videojuego clásico, como generalidad o hablando de títulos concretos; situación que se recrudece cuando los juegos sobre los que se dialoga u opina son producciones españolas. Y ya es un hecho curioso: el ciudadano español, salvo excepciones, no es para nada chovinista. Más bien todo lo contrario. En cualquier charla *default* sobre cine o tebeos, el 80% de los conversadores hispanos opinarán en un 80% de las ocasiones, no solo que las películas o los cómics americanos, franceses o japoneses (por ejemplo) son mejores en muchos sentidos que sus equivalentes españoles, sino que además se atreverán a rubricar la infundamentación tan alegremente soltada con lapidaciones verbales tipo «pero si el cine español es una puta mierda» o «¿tebeos españoles? Ah, sí, *Mortadelo y Zipi-Zape* y *Otilio Gotera* y tal, los leía cuando era pequeño. Ya no soy un chavalín, tío: ahora leo *Tintín* y *Watchmen*».

Si hablamos de videojuegos, y conversamos sobre *software* patrio, la imaginaria situación —pero basada en decenas de hechos reales— anteriormente descrita da un giro emocional radical. No solo es común encontrar a gente que se enfervoriza, jurando y perjurando con las mejillas a punto de estallar en una explosión de roja ira poco o nada contenida, que jugó a todo lo habido y por haber (algo que nos creemos a duras penas hasta que dejamos de creerlo, es decir, hasta que preguntamos al sujeto en cuestión si probó algo medianamente conocido como *Underwurlde*; «no, cosas raras como ese no jugué, tío», han llegado a contestarme), sino que los programas españoles eran mucho mejores que los por ellos llamados simplemente... ejem, juegos «extranjeros» («los juegos españoles eran los mejores, tío, pero no mejores

que los juegos de Ultimate que eran cojonudos: *Knight Lore*, y... y, y... Y todos los demás de Ultimate, ya sabes, tío»). Entienden ustedes lo que quiero explicar, sin duda comprenden la idea que intento transmitir; esto ya era así cuando Mondo Píxel no era más que un exitoso blog, se agravó en la época en la que hacíamos Superjuegos Xtreme y se convirtió en un constante runrún desde que empezamos a editar nuestros propios volúmenes. El caso es que más frecuentemente de lo que nos gustaría, resulta habitual que tanto yo como mis compañeros de Mondo Píxel nos encontremos, en foros virtuales o en riguroso directo (asistan a una de esas charlas que una vez al mes ofrecemos en el Matadero de Madrid, verán qué risas), no con amables amantes de los videojuegos antiguos como ustedes y como yo, sino con agresivos retrotalibanes que defienden insistentemente una idea fácilmente resumible mediante la frase «los juegos españoles son mucho mejores que los extranjeros». Esto es así para este tipo de gente, como generalidad, por sistema y por definición, como un axioma del cual nace una conversación que en muchas ocasiones no sólo no lleva al entendimiento, sino que no lleva a ninguna puñetera parte.

Y tontería es en esos casos —sigo tirando de recuerdos y relatando experiencias personales sufridas en mis carnes— intentar explicar a estos animales de bellota, crecidos en su autoerigida posición de poseedores de LA VERDAD —sí, esto también me lo han soltado. Tal cual, con mayúsculas y todo— que generalizar es un error, que habrá de todo; que hay programas españoles buenos y otros no tan buenos, así como habrá programas, ejem, «extranjeros» buenos y otros que no lo serán tanto. Que lo mejor siempre es analizar cada título por separado, de manera independiente, y desde esa crítica constructiva particular, componer un mosaico global de juegos buenos y juegos menos buenos que, observado desde una distancia prudencial, permita crear en el análisis individualizado de cada elemento del conjunto una opinión; lo fundamental es que se tenga conciencia de que lo que analizamos es un puzle de chorrocientas mil piezas (unas de su padre, otras de su madre) al que hemos dado en llamar, porque nos parece una forma hermosa de denominarlo, «la Edad de Oro del *software* español». Un mosaico formado por muchísimas teselas, unas más grandes y otras más pequeñas, algunas menos bonitas y otras más vistosas, todas con su valor impepinable al tratarse de una importantísima porción —pero, en definitiva, una parte más— de un todo. Que eso tan bello de la Edad de Oro del *soft* español debe percibirse como una gramola cargada de discos de diversos estilos, unos compatibles con nuestros gustos y otros no tanto, desde la cual retumba una orgía *chip music* desbordante de chicharrera alegría que inunda la memoria con recuerdos de nuestra infancia. Que esa edad dorada es un paño recosido, lleno de zurcidos, afortunadamente nunca acabado y que aunque por él pasen los años siempre huele a nuevo, que empezó siendo chiquitico, chiquitico, chiquitico, y ahora es enorme al habersele añadido cientos de retazos inspirados en otros cientos de retazos que,

inevitablemente, recuerdan a otros cientos de retazos con los que nos parece haber jugado en alguna otra parte.

La Edad de Oro del *software* español. Una época completa y no una cualquiera, con su principio y su final. El germen de toda una industria, el arranque de mil sueños, olas tempestuosas programadas en Basic que arrastraron y arrastran a miles de jugadores, músicos, programadores y ludópatas varios (no solo españoles, sino también extranjeros), los cuales mecidos por promesas cumplidas de placer y diversión, se dejaron y dejan arrastrar a un mar pixelado de emociones sin límites. Esa Edad de Oro tan querida, ese tema de conversación inagotable, origen narrativo de disputas nunca dirimidas, opiniones enfrentadas y pasiones desatadas.

Y es en mitad de todo este berenjenal donde se presenta Jaume Esteve con su libro *Ocho Quilates* bajo el brazo, como un moderno Moisés bajando del Sinaí dispuesto a traer luz a un mundo oscurecido por la sombra de la desinformación. Yo mismo lo apuntaba en el primer párrafo: es este un proyecto muy difícil de abordar. Y, está claro, lo es por extenso, por laborioso, por la necesidad de abarcar un amplísimo espectro de programas, situaciones, personas y personalidades, visiones, opiniones, opciones y miradas. Pero ante todo, se hace complicado acometer la confección del texto por lo complicado que resulta elegir un modus operandi informativo concreto; y es precisamente ese el gran acierto inicial de Esteve. Tomada la valiente decisión de contextualizar, de situar histórica, social, geográfica, profesional e incluso intelectualmente los valiosísimos testimonios recogidos por el joven periodista (en la mayoría de los casos directamente de los propios protagonistas de la historia que aquí se relata), Esteve consigue hacer de *Ocho Quilates* ese necesario mosaico que arriba reclamaba, al conformar en sus páginas un vasto alicatado trufado de interesantes y amenísimas declaraciones, con cada azulejo *hardware* o *software* comentado y colocado justo donde corresponde: al lado de otras piezas informativas tan importantes como sus porciones vecinas, todas necesarias y todas imprescindibles ya que como antes explicaba, posibilitan en su conjunto hacer comprender al lector qué coño sucedió en los ya lejanos años de la Edad de Oro de la industria del *soft* español.

Afortunadamente, el autor alcanza su objetivo salpicando aclaraciones y diálogos con esos mil detalles individuales de manera inteligentísima, dejando en el lector la sensación no de que está interiorizando información fragmentada, sino haciéndole percibir que presencia una panorámica temporal y vital pormenorizada, estudiada, seleccionada y ordenada. Dicho lo cual, se hace necesario mencionar la facilidad con que Esteve introduce ambientalmente al que en un momento dado es más espectador que lector, en una sintonía total con ciertos hechos fácilmente entendibles por quienes los vivieron, pero quizá no tanto por aquellos que se los perdieron; más sencillo será que no aparte los ojos de *Ocho Quilates* alguien que pasó por la época en el libro

tratada aferrando su máquina de juegos de 8 o 16 bits, que quien tuvo la mala fortuna de haber nacido demasiado antes o mucho tiempo después de haber tenido lugar los acontecimientos mencionados. O quien haya estado ahí en ese fantástico período y no haya sido lo bastante chalado como para haberse acercado a alguno de estos locos cacharros, que también podría ser. En definitiva, Esteve consigue que tanto ausentes como presentes en aquellos momentos históricos queden enganchados irremisiblemente a la lectura, desde el inevitable pero necesario rosario de datos introductorios, hasta la mismísima página final.

El valor añadido, la bola extra, la que mejor se aprovecha y más se disfruta, aquella que en la mayoría de las ocasiones permite conseguir la mejor puntuación, es que Jaume Esteve consigue todo esto sin aspavientos literarios innecesarios ni fanatismos de ningún tipo; las opiniones personales del autor se vierten a lo largo del texto, sí, pero cuando corresponde y como corresponde. Si un programa, una actitud, o una decisión comercial debe ser criticada, Esteve no deja de emitir tal crítica, y si algo debe ser ensalzado, también coloca ese algo en el pedestal que merece. En un libro que toca una temática tan afianzada en la polémica como la que este tomo trata, muchos optarían por quedar bien con todos y cascar inexactitudes bellamente maquilladas del palo «todos aquellos juegos y quienes los programaron brillaron y brillan con luz propia en el firmamento lúdico» por espacio de un sinfín de páginas; pero eso habría sido deshonesto, poco sincero, nada realista e implicaría que Esteve toma por tontos a cuantos lectores hayan decidido hacerse con este libro. Gracias, Jaume, por ser honesto, sincero, realista y por no tratar como tontos a aquellos que en este momento se disponen a disfrutar *Ocho Quilates*.

Juan Carlos Caballero, Adonías,
es una de las mentes maestras detrás de Mondo Píxel.

1983-1985
LA GENERACIÓN (ESPONTÁNEA)
DEL VIDEOJUEGO ESPAÑOL

(I). 1983: Pulgas y pirámides

El año, 1983. *No controles*, de Olé Olé, lo partía en los albores de la movida madrileña. Millones de personas abarrotaban salas y salas de cine, con su consiguiente legión de palomitas y bebidas burbujeantes, para presenciar el fin del Imperio galáctico en *El Retorno del Jedi*. La selección española de fútbol se recuperaba del fracaso (uno más) del Mundial 82. España comenzaba a sacudirse de encima el recuerdo de la dictadura con el PSOE en el gobierno y con un madrileño, de apellido Garci, que se había ganado el respeto de Hollywood con *Volver a Empezar*. En este caldo de cultivo, algo se movía en tres lugares diferentes de la geografía española.

Antes de entrar en materia es necesario sacar a relucir un nombre que ayude a contextualizar el presente tecnológico de la época: ZX81^[1]. Dos letras, y dos números, que hoy en día se han perdido en el olvido, pero que a principios de la década de los ochenta fueron una revolución para el videojuego. La revolución de la informática de consumo estaba en marcha y los microordenadores comenzaban a ser una realidad. De las computadoras gigantes que ocupaban habitaciones enteras se había pasado a máquinas manejables^[2] que podían coexistir con el resto del mobiliario de los salones. Se había pasado de la ciencia-ficción distópica a la informática amable que amenazaba con caber en la palma de una mano.

En este contexto apareció un inglés, de nombre Sir Clive Sinclair, que se empeñó en introducir la informática personal dentro de todos los hogares del mundo desarrollado. Sinclair, un inventor a la antigua usanza, hombre delgado de recortada barba y gafas del tamaño de un velódromo, tenía una obsesión entre ceja y ceja: abaratar costes y poner ordenadores al alcance de las clases medias. El resultado: a lo largo de tres años consecutivos Sinclair lanzó el ZX80^[3] (1980), el ZX81 (1981) y el ZX Spectrum^[4] (1982). Sobra decir que cada lanzamiento superó en éxito a su antecesor siendo el ZX Spectrum el verdadero bombazo que popularizó los microordenadores en la sociedad y su vertiente lúdica: el videojuego.

Pero no adelantemos acontecimientos. Si bien, como veremos más adelante, algunos de los protagonistas de esta historia flirtearon con el ZX80, fue su sucesor, el ZX81, la piedra angular sobre la que se cimentaron sus primeros trabajos. Los primeros programadores del momento tenían entre manos una máquina con la que podían escribir sus propios títulos y jugar, al mismo tiempo, a creaciones de terceros. Un escenario idílico hasta que se toparon con la primera piedra del camino: la oferta de videojuegos era casi nula.

Todos ellos contaban con una gran ventaja. Como he dicho, tanto los ordenadores de Sinclair como otros micros permitían programar desde el terminal que se utilizaba para jugar de la misma manera que el cinematógrafo de los hermanos Lumière

permitía grabar y reproducir imágenes en movimiento desde el mismo aparato. Gracias a esta característica, a las circunstancias personales de cada uno y al empeño que pusieron para conseguir información en una era en la que Internet era una noción más propia de la ciencia ficción que de la realidad cotidiana, todos llegaron al mismo destino: crear sus propios juegos.

Así, a lo largo de 1983, se produjeron una serie de explosiones de talento que iban a desembocar en la aparición de los dos primeros títulos del *software* español y que crearon el caldo de cultivo ideal para que todo aquel con ganas, cierto talento y un microordenador entre manos se lanzara a la programación.

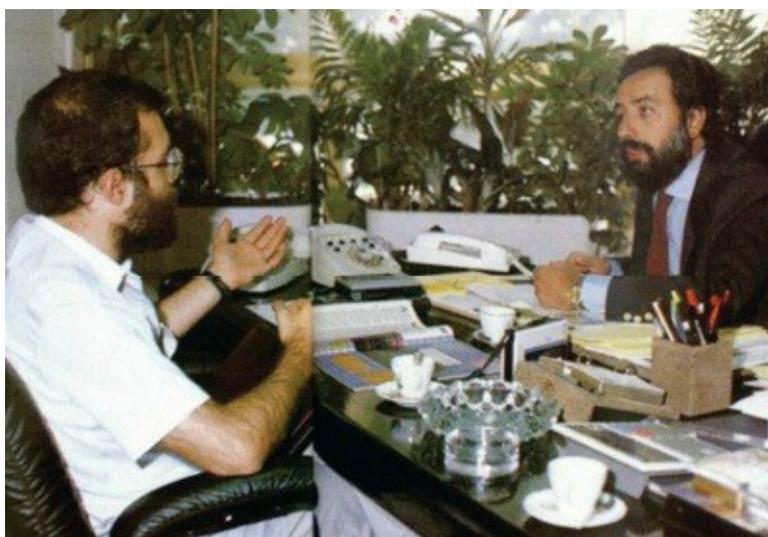
Porque no debemos olvidar que, aunque de manera escasa, España ya había aportado su granito de arena en la cultura del entretenimiento global. Toca remontarse a los años de la Guerra Civil^[5], cuando Alexandre de Fistera patentara el fútbolín de dos piernas —diferente al modelo europeo, en el que los jugadores tienen las piernas unidas—, dando lugar a todo un clásico de las horas muertas de los universitarios españoles. Unas horas muertas que a partir de ese año también se iban a pasar en casa gracias, en cierta medida, a la Edad de Oro del *software* español que estaba a punto de comenzar.

1. Seguros de vida y videojuegos

Si dabas por hecho que este relato iba a comenzar hablando de un joven con camisa, gafas de culo de botella y acné enganchado a una recreativa, te has equivocado. El primer protagonista de esta historia sobre la Edad de Oro del *software* español sabe lo justo de informática: encender el ordenador, leer el correo electrónico, navegar por internet. Pero de lo que sí sabe, es de negocios.

José Luis Domínguez es, en 2011, un hombre que peina canas, cuyo rostro lo contempla una eterna barba de tres días, y que tiene un torrente de voz considerable. Como buen comercial que es, sabe cómo contar una historia. De hecho, no hay que hacerle demasiadas preguntas, Domínguez recuerda con precisión detalles de una historia que comenzó hace treinta años, cuando los primeros microordenadores llegaban a España.

Su historia, y la de los primeros videojuegos españoles, se remonta a principios de los ochenta, cuando contaba con veintiséis años. “Era un vendedor. Vine de la venta dura, puerta por puerta, de seguros de vida, de libros de inglés... Asenté mi relación profesional siendo uno de los fundadores de lo que hoy es ING Direct, que en su día era Nationale-Nederlanden, una compañía de seguros holandesa.



José Luis Dominguez, entrevistado por Microhobby.

Vendía seguros de vida de esta empresa, comencé a escalar posiciones y con veintiséis años me convertí en director comercial de Nationale-Nederlanden. Mi padre murió en un accidente y tenía un compromiso con él, que había sido un gran empresario, de que un día seguiría sus pasos.

En una etapa de mi vida, además de vender seguros y libros, vendí cursos de inglés. Un tema que funcionaba muy bien, era mucho más fácil de vender que el seguro de vida, que es un horror, o que los libros, que es otro horror. Había una necesidad latente por los cursos de inglés”.

Fue gracias a la lengua de Shakespeare, esa que tan bien se nos da a los españoles, nótese la ironía, que Domínguez se dio de bruces con el emergente negocio de la informática.

«Le estaba dando vueltas a la idea de crear un curso de inglés que tuviera una cierta conexión con el televisor, que tuviera una cierta interactividad, que aparecieran letras, movimiento, algo. Técnicamente, no tenía ni idea de cómo se podía hacer eso, así que fui a la Escuela de Ingenieros de Telecomunicaciones. Les conté la idea, les gustó, y me dijeron que había un ordenador en Inglaterra que lo hacía. Podían adaptarlo y prepararlo para lo que quisiera».

Sin saberlo todavía, Domínguez había dado con la pista de Sir Clive Sinclair, el hombre detrás del ZX80, el ZX81 y que estaba preparando esa revolución llamada ZX Spectrum.

«Me cambió el chip. Existe un aparato en Inglaterra que no sólo valía para aprender inglés, sino que podía hacer muchas más cosas. Compré un billete de avión, busqué un intérprete, porque no hablaba nada de inglés, un argentino, y fui a la sede de Sinclair».

En aquel momento, primeros años de los ochenta, Sinclair era una personalidad en Inglaterra que no se reunía con el primer comercial que se presentaba en sus oficinas. Además, para colmo, Domínguez se llevó un chasco en su ambición por importar a España esas máquinas. «Cuando llegué me dijeron que Sinclair no recibía a nadie^[6]. Habían firmado un acuerdo con Investrónica, que todavía no era de El Corte Inglés, para vender el ZX81. Era una filial que se dedicaba a hacer cosas de electrónica y armamento para el ejército y no sé qué rollos».

ELLOS SON FAMOSOS EN EL MUNDO DE LOS VIDEOJUEGOS

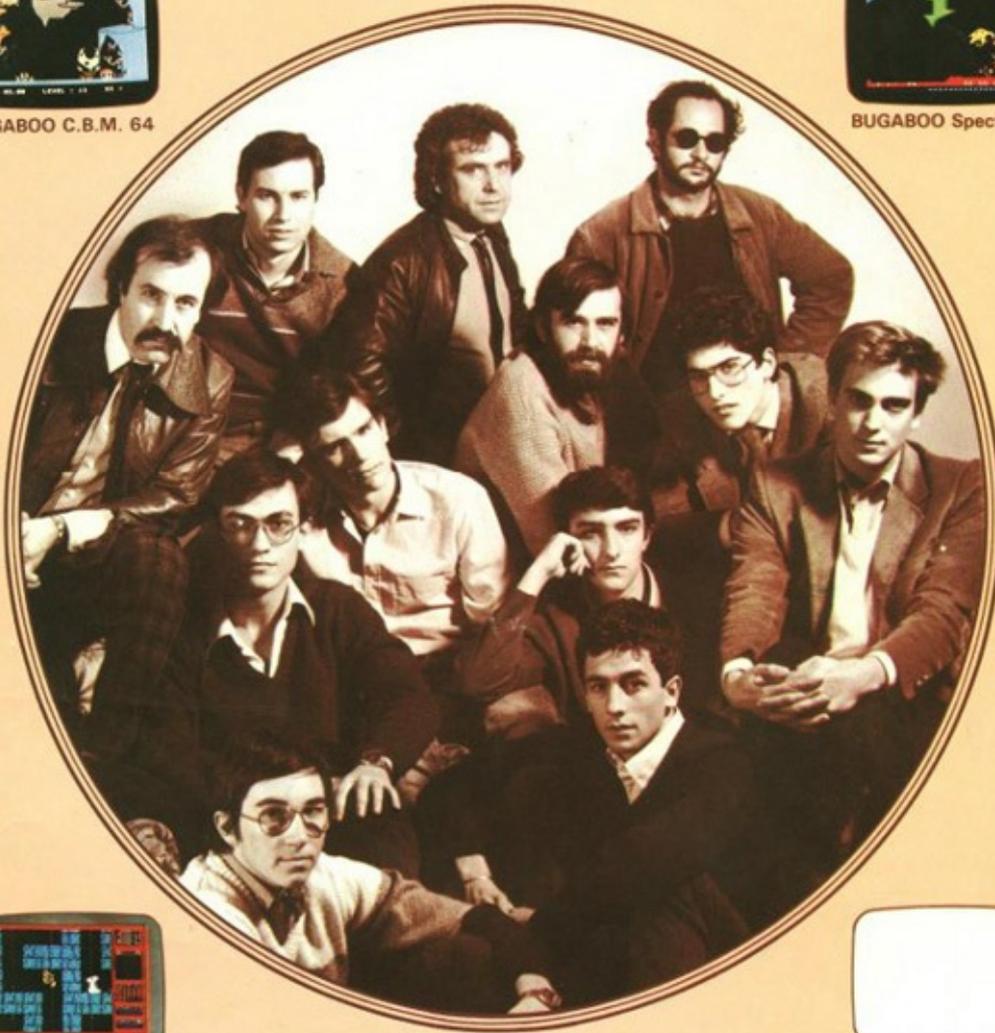
(BUGABOO. LA PULGA. N.º 1 EN INGLATERRA)



BUGABOO C.B.M. 64



BUGABOO Spectrum



FRED Spectrum



TU JUEGO

¿QUIERES SERLO TU TAMBIEN?

¿Te gusta programar? ¿Eres capaz de escribir en código máquina? ¿Tienes una buena idea? ¿Has conseguido alguna rutina espectacular? ¿Estás creando un juego?..... INDESCOMP. SOFTWARE, invita a todos los entusiastas de la programación con conocimientos y práctica del lenguaje ensamblador (código máquina 6502 y Z80) a participar y colaborar con nuestro Departamento de videojuegos en la creación de nuevos "best sellers".

Envianos urgentemente tus ideas y experiencias a:

indescomp
SOFTWARE

DIRECTOR DE PROGRAMAS
P.º DE LA CASTELLANA, 179 - MADRID-16 - TELEF. 279 31 05

Anuncio de Indescomp para captar programadores. Se puede apreciar a algunos de los miembros que formarían el equipo de programación: Pedro Ruiz (esquina superior izquierda), Paco Portalo (esquina superior derecha), Paco Suárez (con barba, en el centro), Fernando Rada (extremo derecho), Camilo Cela (con gafas, a la izquierda, debajo de Pedro Ruiz) o Charly Granados (con gafas, debajo de Camilo Cela).

Superado ese chasco inicial, Domínguez decidió que sería absurdo volver a

España con las manos vacías. «Había entrado en el rollo de la informática y me pareció una pena venir sin nada en el bolsillo. Empecé a rebuscar y apareció una firma, Acorn, que era la competencia de Sinclair. Negocié con ellos y conseguí traer el Atom Acorn a España. Yo no tenía distribución, no tenía nada. Empeñé lo que tenía para traer las primeras cincuenta unidades pero no las vendí porque a nadie le interesaba el tema. Como era experto en temas de venta directa, los vendí puerta por puerta. Fue la leche, busqué una lista de ingenieros de telecomunicaciones, compré un televisor pequeño que metí en el coche y al final conseguí venderlos todos uno por uno».

Si hubo algo que a Domínguez le quedó claro después de su experiencia con los Atom, era que el negocio, por el momento, no estaba en la venta de *hardware*, habida cuenta de que Investrónica tenía la exclusiva de los ordenadores de Sinclair. «No tenía capacidad financiera para importar ordenadores que, además, me costaba una barbaridad venderlos porque seguía trabajando en Nationale-Nederlanden. Comencé a ir a las ferias de *software*^[7] y me di cuenta que alrededor del ordenador había un mundo muy interesante que era el *software*.

Como no tenía capacidad financiera para importar *hardware*, me metí en el mundo del *software*. Comencé a negociar derechos de programas y de juegos para España con las compañías que en aquel momento estaban creciendo como la hierba, cada día salía alguna nueva que hacía programas para el ZX81 o el Atom.

Llegué a un acuerdo con Artic, con Bug Byte, con Quicksilva... aún lo recuerdo. Con el tiempo apareció el ZX Spectrum, el siguiente paso de Sinclair, pero lo seguía llevando Investrónica y yo estaba especializado en el juego. Ofrecí mis juegos a El Corte Inglés y me los compraban. Había creado un negocio que tenía su rollito y decidí marcharme de Nationale-Nederlanden, algo que nunca entendieron porque yo era director comercial y no comprendían que me fuera a una aventura con el futuro que tenía en la compañía. Pero en su día se lo dije a mi padre y pensé que ese era el momento».

Así fue como Domínguez puso en pie la primera gran compañía del *software* español, la que iba a ser responsable de los dos primeros juegos creados en nuestro país.

«Creé Indescomp: Investigación y desarrollo de computadoras. Monté una pequeña oficina en la Castellana y contraté a dos chavales de la Escuela de Ingenieros de Telecomunicaciones para que me ayudaran a traducir las instrucciones al castellano. Puse un anuncio en una revista que se llamaba El ordenador personal^[8] con lo que había traído y comencé a recibir pedidos y pedidos. Coño, había encontrado el huevo de Colón. Continué importando juegos y hacía las copias en una empresa de aquí, recuerdo que era uno de Los Pekenikes el que tenía un negocio de duplicación de casetes».



SOFTWARE • PERIFERICOS • PUBLICACIONES

Empresa líder en el sector de **INFORMATICA PERSONAL**, primer fabricante nacional de periféricos y programas para ordenadores personales (Commodore, Spectrum, Amstrad, MSX, Spectravideo, etc) con motivo de la (extraordinaria) expansión prevista para el año 1985, ofrece a todos los jóvenes entusiastas de la microinformática la oportunidad de incorporarse en lo siguientes....

PUESTOS DE TRABAJO

PROGRAMADORES (FULL-TIME) Ref: PFT	PROGRAMADORES (PART-TIME) Ref: PPT	PROGRAMADORES (COLABORADORES) Ref: PC
GRAFISTAS O DISEÑADORES Y MUSICOS Ref: GR	COORDINADOR DE PROGRAMAS Ref: M	ANALISTA DE JUEGOS Ref: AJ
DIRECTOR DE PROGRAMAS EDUCATIVOS Ref: DPE	TECNICOS DE DESARROLLO (HARDWARE) Ref: TDS	TECNICOS DE MANTENIMIENTO (HARDWARE) Ref: TM
TRADUCTORES INGLES Ref: TR	COMERCIALES Ref: CM	

Todos los puestos, además de unas excelentes retribuciones y beneficios, contarán con importantes medios para el desarrollo de sus funciones: Equipos de desarrollo, ordenadores, (Sinclair, MSX, Commodore, Apple, Amstrad, Spectravideo, etc.) periféricos, formación profesional, cursos especializados, viajes técnicos, etc.

Es necesario que todos los candidatos posean conocimientos de inglés y de programación, así como un notable interés por su desarrollo profesional en el sector de la Microinformática. Los interesados deben escribir a:
Avd. Mediterraneo nº9 28007 MADRID
Exponiendo claramente su experiencia y disponibilidad

Otro anuncio de Indescomp. Nótese que en el reclamo, de 1984, se hace mención a la «extraordinaria expansión prevista para el año 1985». No les quedaba nada....

En estas estaba Domínguez en los primeros días de Indescomp. Preparaba con su plantilla inicial los juegos que importaba desde el extranjero mientras se avecinaba la llegada del ZX Spectrum, que iba a ser una revolución, cuando un día le llegó una carta.

“Un día recibí un casete de un chaval de Badajoz, Paco Suárez. Había visto nuestros anuncios, sabía que estábamos metidos en temas de informática y nos mandó

un programa que había hecho que era un sistema parabólico. Yo no entendía un carajo, tenía a mis chavales que me traducían las cosas y me dijeron que era muy interesante: según el tiempo que tuvieras apretado el botón hacía una parábola. Me pareció interesante y le llamé para que viniera a verme. Me contó su película y le dije:

—«¿Eres capaz de que trabajemos en un juego con este sistema?».

—«Sí», respondió Suarez.

—«Fenomenal».

Lo que Domínguez todavía no sabía es que acababa de poner en marcha el que sería el primer videojuego español de la historia: *La Pulga*.

2. La parábola de Paco y Paco

La historia del primer juego español es la de dos extremeños a los que las casualidades académicas y un ZX81, el primero de unos cuantos que pueblan este relato, les unieron por el camino. Dos extremeños que, además, responden al mismo nombre, Paco, aunque sus trayectorias son más que diferentes.

Que Paco Suárez es un tipo peculiar se ve en el mismo momento en el que le estrechas la mano. Alto, enjuto, de perenne barba plateada que dice la leyenda que nunca le ha abandonado, podría pasar perfectamente por un director de una sucursal de Caja Madrid. Pero nada más lejos de la realidad, cuando le visité en un pequeño despacho de Suanzes, en Madrid, llevaba varios meses trabajando en una revisión de *La Pulga*. Sí, el-primer-juego-español-de-la-historia.

La historia de Paco Suárez y la informática comenzó unos cuantos años más atrás que la de la mayoría de protagonistas de este libro. «Era un poco bohemio. Había estudiado física y me dedicaba al arte, a la ilustración gráfica, porque la física la dejé. Te hablo del año 74 o 75, eran momentos muy complicados en España y también para mí», asegura con su característica voz profunda. En ese ambiente, en el que ya había tenido algún esgarceo con los videojuegos en la facultad, a Suárez le pica el gusanillo de la informática aunque no contara con un ordenador propio: «Me interesaba la programación. Leía libros de Basic pero pensaba que no tenía posibilidades de acceder a ninguna máquina de esas. Iba a la biblioteca y cogía mis libros de Basic, que me parecían muy interesantes. Los leía y hacía programas en papel por hobby o por afición».

La frustración de Suárez ante la imposibilidad de poder hincarle el diente a una de esas máquinas era una realidad palpable que vivían un considerable número de jóvenes de aquel momento. A mediados de los setenta, la informática personal era una utopía al alcance de un puñado de frívolos con posibilidades económicas al que Suárez no pertenecía. Es más, la percepción de la informática que tenía la sociedad iba por un camino radicalmente opuesto al que conocemos, como ilustra Suárez: «Las novelas de ciencia-ficción que leía hablaban de los ordenadores del futuro, que cada vez eran más grandes y al final ocupaban toda la Tierra. Nadie imaginaba que los ordenadores iban a ser cada vez más pequeños». Nadie, a excepción de los cuatro iluminados que tuvieron la visión de futuro para alterar una realidad que cambió para siempre con la llegada de los primeros Commodore y los primeros ZX. Fue en ese momento cuando a Suárez se le abrieron los ojos.

Pero para llegar al punto álgido de esta historia es necesario integrar al segundo miembro del equipo responsable de *La Pulga*. Desvinculado de la creación de videojuegos en la actualidad, dar con Paco Portalo es una misión algo más complicada ya que a excepción de Suárez, pocos son los protagonistas de la década

de los ochenta que tuvieron contacto directo con él. Afortunadamente, Portalo dejó un rastro después de publicar *Bugaboo, un hito en la historia del software español*, un pequeño texto editado por la Universidad de Extremadura y en el que el extremeño explica su papel en el desarrollo de *La Pulga*.

Gracias a la obra puedo llegar a Portalo, una mina para recabar los detalles que contextualizan el momento histórico en el que se alumbró el título. Menos conocido que Suárez en el mundillo del videojuego, el segundo Paco tuvo su primer contacto con la informática en 1976. “Cursando primero de carrera, tuve la suerte de trabajar con una computadora rudimentaria, un CompuCorp Scientist 335. Te puedo asegurar que éramos muy pocos los que trabajábamos en el campo de la simulación por aquellos años y muy poco el conocimiento que se tenía en España de los primeros ordenadores domésticos que llegaron al principio de la década de los 80. No ya en la calle, donde eran casi repudiados, sino en la propia Universidad donde sólo se trabajaba con grandes equipos montados con componentes discretos.

Este hecho marcó mi posterior trayectoria en el desarrollo de mis estudios y fundamentalmente en la elección del proyecto de fin de carrera, que realicé entre el 81 y el 82 utilizando un ZX81. Este proyecto, que consistía en la simulación de las leyes físicas que rigen el movimiento planetario según la mecánica clásica, se denominó *Cálculo Orbital: Introducción al cálculo programado*, fue el primero que se hizo en la Universidad de Extremadura utilizando un microprocesador. Paradójicamente, no fue aceptado en la Escuela de Ingeniería ya que decían que se trataba de un programa informático”.

El paso atrás en la investigación de Portalo por problemas con la burocracia universitaria se convirtió en un salto adelante cuando juntó fuerzas con otro amigo que también poseía conocimientos sobre la materia de estudio.

“Paco Suárez, que era de *la basca* —así es como nos identificábamos los colegas—, no colaboró en mi trabajo de fin de carrera como programador, sino desde la perspectiva del conocimiento de Astronomía que poseía, pues en esa época se dedicaba a la astrología y a la ilustración gráfica. Algo que no sabe mucha gente es que Suárez hizo la caratula del *single* del legendario disco de Camarón *La Leyenda del Tiempo*.

Con el contratiempo comentado anteriormente, tuve que replantearme mi trabajo de fin de carrera, para lo que aprendí código máquina del microprocesador Z80^[9]. En otoño de 1982 empezó la colaboración con Paco Suárez, pues él se compró un ZX81 y también se interesó por el mismo lenguaje, emprendiendo conjuntamente su estudio”.



Portada del single *Volando voy*, de *Camarón de la Isla*, obra de Paco Suárez.

Llegamos al punto común que comparten gran parte de los personajes de este relato, el Sinclair ZX81. La historia de Paco Suárez y Paco Portalo podría ser exactamente la de cualquiera de los protagonistas de esta historia. «Valía 25.000 pesetas. Lo compramos entre mi hermano y yo —relata Suárez—. Mi hermano, no sé qué edad tendría, todavía era un chaval. Yo era un chaval, pero menos —bromea—. Y comenzamos a enredar^[10]».

De ese enredo haciendo cálculos físicos —Suárez estudió física en sus años de universitario—, dio con la idea que le llevaría hasta *La Pulga*: «Aplicué los conocimientos de Basic que había leído y un día, haciendo la simulación de la parábola para un programa de físicas se me ocurrió *La Pulga*. Vimos que el salto parabólico, la caída libre, era graciosa. Pensé, ¿y si le ponemos un control que tenga que ver con el tiempo que pulsas la tecla?». Dicho y hecho. El primer juego desarrollado en España había echado a andar.



Portada de *La Pulga* para Spectrum editada por Quicksilva en el Reino Unido.

Portalo, con una memoria digna de mención para hablar de unos hechos acontecidos hace casi tres décadas, recuerda algunos entresijos del proceso: «Durante los primeros meses de 1983 progresamos bastante, no sin pocas dificultades, pero con gran entusiasmo. Yo resolví mis problemas con el ZX81 y Paco Suárez se dedicó a estudiar el sistema. Fue aquí donde nació *La Pulga*. En un principio, fue un ejercicio para conocer los entresijos de la programación de gráficos en el ZX81, utilizando código máquina y aplicando una ley física, la ley del tiro oblicuo, para controlar dicho movimiento».

Portalo, en una entrevista a Retro Gamer, explicó el mayor obstáculo con el que se encontraron en ese momento: «No era un problema de que nuestras herramientas fueran pobres, el problema era que no existían. Creamos nuestro propio entorno rudimentario de trabajo para meter a mano [...] los ceros y los unos^[11]».



Paco Suárez, en un artículo publicado en Microhobby.

Visto con casi treinta años de perspectiva, el aspecto gráfico de *La Pulga* es el más fiel testimonio de lo que era la informática a principios de los ochenta: un ejercicio de fe impuesto por el kilobyte de memoria^[12] con el que tenían que trabajar todos los aspirantes a programador con un ZX81 entre manos. Con esas limitaciones, el objetivo del título era bastante simple, en el buen sentido de la palabra. El jugador controlaba a una pulga, que no era otra cosa que un asterisco al que había que echarle mucha imaginación, que había caído dentro de una cueva del lejano planeta Cebolla X-7 y de la que debía escapar. Más sencillo, imposible.

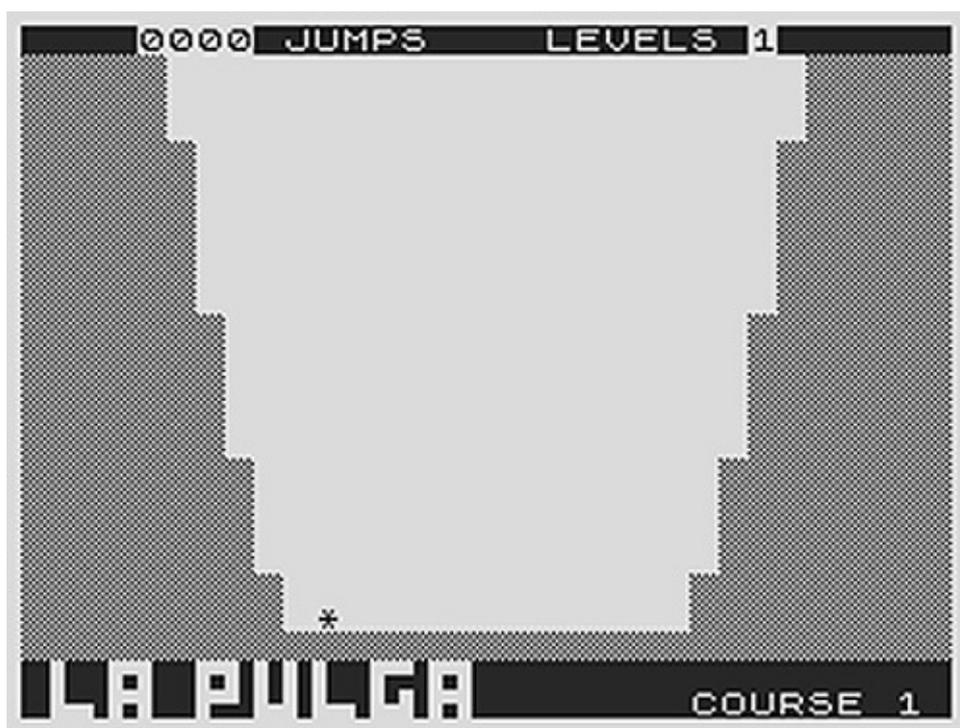
Hablamos de unos años en los que el panorama del sector se movía alrededor de títulos básicos en el desarrollo de la industria pero muy limitados técnicamente. El mismo Suárez lo recuerda: «Estaban las recreativas; *Pong*. Luego salió lo que llamábamos las moscas, *Galaga*, *Galaxian*... los marcianitos. Me parecía muy interesante ese tema entre científico y artístico, un poco a medias de cada cosa». Esos límites no eran un lastre. Los primeros éxitos comerciales del videojuego no eran proyectos a medio camino que pretendían ser algo más de lo que mostraban en pantalla. Ni *Pong* pretendía ser *Top Spin*, ni *Galaga* un *Ace Combat* minimalista. Aquellos títulos sabían de sus limitaciones, se adaptaban a ellas y jugaban con la complicidad de un usuario al que no le importaba que su imaginación echara a volar con cuatro píxeles móviles en pantalla. Así, crearon sus propias mecánicas de juego y supieron camuflar factores relativos a la potencia gráfica o de procesamiento de datos con altas dosis de jugabilidad.

Volviendo a *La Pulga*, ¿qué tiene que ver ese insecto con una simulación de físicas parabólicas? El hecho de utilizar un parásito como protagonista de su juego respondió a un factor más práctico que estético. Lo explica Portaló: «Fue una ocurrencia de Paco Suárez. Recuerdo que cuando estudiamos el código máquina del Z80, él se dedicó a estudiar la parte gráfica y yo al proceso numérico orientado a mi proyecto de fin de carrera. Un asterisco era el símbolo que se podía manipular que

menos recursos ocupaba en el vetusto ZX81. Ver aquello saltando por la pantalla creo que fácilmente sugería una pulga».

Pero si la idea de dar el protagonismo del título a una pulga ya fue, cuando menos, curiosa, la de situarla como la pasajera de una sonda llamada Cebolla-X7 sonaba a una marcianada que no era otra cosa que un simpático homenaje a un amigo común.

«La sonda exploradora “Cebolla-X7” era un homenaje a un amigo músico llamado Jesús Fernández Medina, “el Garbal”, también conocido entre los cercanos como “Cebollo”, o “Cebolla”, por su afición a las bebidas espirituosas^[13]».



Captura de La Pulga para ZX81 donde se puede apreciar como el animalico estaba representado por un asterisco.

Como he dicho, el apartado técnico de *La Pulga* era un reflejo de la potencia de las máquinas del momento. Pero para hablar de un juego realizado en 1983, el título de Suárez presentaba una idea muy innovadora relacionada con los controles. Los de *La Pulga* eran muy sencillos, pulsando la tecla 0 se saltaba hacia la derecha; pulsando la tecla 1, hacia la izquierda. Pero lo más revolucionario del asunto lo explica Paco Portalo en su libro sobre el desarrollo del juego: «Hasta la fecha, todos los juegos que conocíamos funcionaban obteniendo información del usuario desde el teclado. [...] Generalmente, ofrecían dos posibilidades: movimiento y disparo, con dos o cuatro pulsadores para lo primero y uno para lo segundo. Pues bien, a Paco se le ocurrió la genial idea de obtener más información de cada pulsación, contando el tiempo que el jugador tenía pulsada la tecla. Esta invención no ha sido debidamente valorada y supuso un descubrimiento muy utilizado posteriormente. En *La Pulga*, con sólo

pulsar una de las dos teclas que controlaban la dirección obtenías ésta y la velocidad de salida, manteniendo el ángulo de ataque fijo en cuarenta y cinco grados».

Dicho de otra forma, Suárez se sacó de la manga un sistema por el que en función del tiempo que se mantenía apretada la tecla, el protagonista imprimía a su salto mayor o menor fuerza que se podía comprobar en una barra en la parte inferior de la pantalla.

Volviendo al juego, su objetivo era sencillo: conseguir que el protagonista escapara de la cueva en la que había caído. Para ello, debía abrirse camino sobre piedras, riscos y salientes que tenía a derecha e izquierda siempre en función de la potencia del salto. Si la mecánica no suena difícil, su traslación a la pantalla lo era. Era difícil de narices. Y no sólo porque fuera complicado controlar la fuerza con la que ir brincando de una piedra a otra y así ganar altura hasta la salida, incluidos los saltos de fe y las incontables caídas por cálculos erróneos. Si ese fuera el mayor riesgo, el juego sería algo más sencillo. Pero no. Al poco tiempo de iniciar la partida aparecía un dragón que acababa con la pulga sólo con tocarla. Comparado con cualquier juego de la actualidad, la dificultad es extrema —un tema que tocaré a lo largo de este libro—. Preguntado al respecto, Suárez bromea: «Los juegos deben ser difíciles».

Suárez, un tipo «muy andarín», en palabras de Portalo, se había movido entre Madrid, Granada y Sevilla en los primeros ochenta hasta que, entre finales del 82 y principios del 83, volvió a su Badajoz natal para dar forma a *La Pulga*. El juego estuvo finalizado «no antes de mayo», recuerda Portalo, y se escribió para el ZX81, una máquina de escaso —por no decir nulo— tirón en España. Con el título en la mano, Suárez buscó una salida comercial a su creación con un destino: Indescomp.

Ya que Domínguez e Indescomp se encargaban de la comercialización de videojuegos en nuestro país, hacerle llegar el juego a las oficinas del Paseo de la Castellana, cerca de Plaza de Castilla, era una idea más que razonable. Lo recuerda Portalo: «Suárez solamente mandó dos programas por correo atendiendo a un anuncio de Indescomp que los solicitaba. Uno era de astrología, que era una de sus aficiones por aquella época, y el otro *La Pulga* para ZX81. Poco después lo llamaron interesándose por *La Pulga*, lo que nos causó gran alegría. Este hecho motivó que se trasladara a Madrid pero, en lo que yo recuerdo, sin ningún trato aún».

Cuando Suárez decide contactar con Domínguez, a principios de junio, no confía demasiado en las posibilidades del juego hecho con Portalo para describir a su hermano la física de la parábola e incluye, junto con *La Pulga*, el programa de Astrología que cita su compañero: «Les pasé uno que era un programa de cálculos astronómicos. Decidí hacer uno que calculara el horóscopo, ya que podía ser interesante para mucha gente. Y como juego también. Lo envié acompañando a *La Pulga* porque pensaba que, a lo mejor, iba a interesar más el del horóscopo. Pero no,

interesó más *La Pulga*. Parece que había un par de ingenieros en Indescomp evaluando juegos que se engancharon y que no había quien los despegara de la pantalla».

José Luis Domínguez le compró *La Pulga* a Suárez^[14], que hizo las maletas y en quince días se trasladó a Madrid, a finales de la primavera de 1983. Su primera tarea, reescribir el código para un nuevo microordenador. El ZX81 no tenía una gran cuota de mercado pero su sucesor, el ZX Spectrum, prometía ser la panacea dada la repercusión que estaba teniendo en el Reino Unido, donde se comercializaba desde abril del 82. A España no llegaría hasta finales de 1983 y la intención de Domínguez era que Indescomp tuviera lista la versión de *La Pulga* para dicha máquina lo antes posible.

Fue en este momento cuando Paco Portalo volvió a entrar en escena y acabó inmerso en el proyecto casi de casualidad. Llegó a Madrid el 7 de julio del 83^[15] a las cuatro de la tarde, una fecha que no es baladí para él.

Aunque tenía concertada una entrevista en Hewlett-Packard en su primer día en Madrid, decidió visitar a Suárez, que ya estaba trabajando en *La Pulga* para Spectrum. “Mi intención era buscar trabajo relacionado con el mundo de los ordenadores y llevaba indicaciones, no muy claras, para un conocido que trabajaba en HP. Pero lo primero que hice fue visitar a Paco Suárez en Indescomp.

Cuando vi lo que estaba haciendo —se encontraba en las primeras fases del desarrollo de *La Pulga* para Spectrum— me quedé alucinado, con su trabajo y con la máquina. Apareció un señor barbudo muy jovial. Hechas las presentaciones, charlamos un rato y se marchó. Después Paco me dijo:

—«Ese es el Jefe».

Al momento, José Luis Domínguez me llamó a su despacho y me ofreció trabajo para colaborar en el desarrollo de *La Pulga*. Mi sorpresa fue mayúscula, pues yo pensaba que en Madrid tenía que haber cientos de programadores que conocieran el código máquina del microprocesador Z80, pero no era así”.

Con un contrato bajo el brazo, Portalo se puso al día para programar para el Spectrum e iniciar la conversión del título al nuevo micro de Sinclair junto a su amigo con el que, además, compartía piso. «Paco y yo alquilamos un piso al final de la calle de Alcalá y estábamos todo el día inmersos en el proyecto. Tanto en la oficina como en casa, sólo parábamos para dormir un poco y comernos un combinado número cinco, sopa de mariscos y escalope, en el restaurante cercano Banquete-Bodas-Bar y cuando la ocasión lo permitía, tomar alguna que otra copa en el Palma Negra del barrio de Malasaña^[16]».



Captura de *La Pulga* para Spectrum. El salto cualitativo con la versión de ZX81 es más que evidente.

Durante el desarrollo, Suárez se encargaba de la parte relativa al código del juego y las físicas del protagonista y Portalo le daba empaque al programa como él mismo explica a la par que convertía al juego en uno de los primeros en contar con una especie de cinemática a modo de introducción: «Diseñé y desarrollé algunos detalles del juego como la barra de potencia, los marcadores, la persiana con el logo de Indescomp... Pero lo realmente original fue todo lo relativo a la presentación. El juego aportaba varias innovaciones que sorprendieron a los británicos y a los pocos españoles que tenían Spectrum por aquella época. Una de ellas fue introducir al jugador en una historia al comenzar la carga, lo que hace que éste empiece a jugar antes de tocar ninguna tecla». De hecho, en esa pantalla de carga se puede observar un cielo estrellado. El mapa estelar que vemos en el monitor corresponde precisamente al que se encontraba sobre Badajoz el siete de julio a las cuatro de la tarde^[17], cuando Portalo inició su aventura en la capital.

Teniendo en cuenta las innovaciones que Portalo incorporó a *La Pulga*, ambos decidieron firmar el proyecto como un título conjunto bajo el nombre de Paco & Paco. Con el juego ya listo, José Luis Domínguez se encargó de hacer el último arreglo y le cambió el título por *Bugaboo*, palabra que su secretaria había encontrado en un diccionario de inglés^[18], y que es el nombre que le dieron al protagonista y que ilustraba la pantalla de carga. En función del país y de la máquina para la que se vendiera, la carátula mostraba títulos diferentes siendo *La Pulga* en la versión de Spectrum para España, *Bugaboo (The flea)* en Spectrum y Commodore 64 en el Reino Unido, *Roland in the Caves* en la versión de Amstrad para ambos países y *La*

Pulga (Bugaboo) para MSX en nuestro país.

La pregunta del millón de dólares, a lo largo de estos años, ha sido poder establecer una fecha exacta de salida para el título de Paco & Paco. Y aunque resulta imposible determinar el día preciso en el que el primer videojuego español de la historia llegó a las tiendas, sí que podemos dar por hecho que la ventana de salida se produjo durante los primeros diez o quince días de noviembre.

De nuevo, Paco Portalo aporta el dato. «La primera noticia que se tiene en prensa de *La Pulga* es en la revista semanal Home Computing Weekly, que apareció entre el 15 y el 21 de noviembre de 1983. Por lo tanto, la publicación del juego sería a primeros de noviembre de 1983, pues lo que sí recuerdo es que esta reseña salió muy poco tiempo después de mandar el título».

Pasando al juego propiamente dicho, el acabado gráfico del título es el habitual de cualquier título para Spectrum, y más en sus primeros años: minimalismo puro y duro. Pero no un minimalismo a propósito, sino el que imponían las restricciones técnicas y de memoria de las máquinas. Estas obligaron a Suárez a utilizar la gama cromática mínima que ofrecía el Spectrum y a decorar el fondo de la cueva de un negro intenso para camuflar la imposibilidad de colorearla.

Otra de las novedades que presentaba la versión de Spectrum era la inclusión del *scroll* en pantalla. Dicho en cristiano, el escenario se movía a la vez que lo hacía la pulga protagonista en lugar de presentar un mapa separado por compartimentos —o habitaciones— estáticos. Que un juego tuviera *scroll* no era una novedad, pero era una dificultad añadida a la programación con un ZX Spectrum.

Afortunadamente, ya por aquel entonces se editaba en España ZX, una de las primeras revistas dedicadas a la microinformática y que fueron el germen de la prensa de videojuegos^[19]. En su número tres, aparecido entre diciembre de 1983 y marzo de 1984, ZX hace una reseña de *La Pulga*^[20] de la que se explica poco más que el funcionamiento del juego aunque, eso sí, le calza cuatro puntos de valoración sobre cinco.

Si bien en España el impacto comercial de *La Pulga* fue escaso, por no decir nulo, en Inglaterra fue una historia bien diferente. «Allí fue el juego del mes —recuerda Suárez—, no sé de qué mes. Creo recordar que el juego con el que competíamos era el *Ant Attack*. Tuvo muy buena crítica, muy buena acogida. En España, en cambio, había muy pocos usuarios, no había apenas mercado, pero en el resto de Europa también se hizo su huequito». En una entrevista, añade que fue «un orgullo tener éxito en el país que había creado el Spectrum^[21]».

El juego apareció bajo el sello Quicksilva, una distribuidora inglesa de cierta importancia en la primera mitad de los ochenta y con la que Domínguez tenía buena relación, ya que fue uno de los primeros estudios con los que trabajó en Indescomp.

“Tenía muchos contactos con casas inglesas y me había hecho muy amigo de uno

de los dueños de Quicksilver —reconoce Domínguez—. Le comenté que habíamos desarrollado un juego para Spectrum que tenía mucha gracia y quería que lo viera. Les encantó:

—«¡Joder, que cosa más divertida!».

Le buscamos un nombre que fue *Bugaboo, the flea*, no sabíamos cómo llamarlo. *Bugaboo*, como bicho raro. *The flea* no me gustaba mucho, era otro concepto”.

Efectivamente, lo explica Suárez, el título tuvo repercusión en los medios y, sobre todo, en los jugadores. Tanta, que casi treinta años después todavía es posible encontrar en la edición británica de Retro Gamer, la biblia de la retroinformática, reseñas de la obra de Suárez y Portalo^{[22]/[23]}.

Inglaterra era la cima del mercado. La NBA del videojuego europeo. La industria inglesa comenzaba a ser el gigante en el que se iba a convertir a lo largo de la década y, por extensión, ya contaba con una prensa especializada con cierto recorrido. Las referencias a *La Pulga* de los dos extremeños aparecieron en varios medios, tal y como explica Portalo en su escrito sobre el desarrollo del juego, y no precisamente de refilón.

“La primera crítica que nos llega desde el Reino Unido —en la revista Home Computing Weekly— es un tanto fría aunque el solo hecho de aparecer en una revista internacional ya nos pareció un verdadero éxito. Además, estábamos seguros de que aquella era una apreciación apresurada, para cerrar edición, dado el poco tiempo que hacía que se había mandado la versión definitiva:

—«Quizás ayudar a una pulga a escapar de un monstruo en un hoyo no sea tu idea de diversión, pero esto es lo que se te pide hacer en este juego. [...] Sin embargo, el programa funciona con bastante suavidad y colorido^[24]».

Después de la primera reseña, tibia, como bien indica Portalo, la crítica inglesa no se entusiasmó en exceso con las bondades del insecto extremeño, aunque soltó más de una perla en su favor. En su número de diciembre, ZX Computing lo calificaba de «adictivo»^[25] y Your Computer lo situaba en el Top 20^[26] de videojuegos del mes de enero de 1984. Crash, otro clásico del momento que acababa de echar a andar, vaticinaba que sería «un gran éxito» gracias a que estaba «estupendamente dibujado y animado» y a que «los colores en la pantalla nunca se habían visto tan brillantes en un Spectrum». Esta última era la más entusiasta, le dio un 92% de valoración y fue un poco más allá para asegurar que, junto a *Ant Attack*, clasicazo donde los haya, *La Pulga* era «uno de los dos mejores juegos de 1983^[27]». Quizá la clave de esta acogida fría que con el tiempo se convirtió en reconocimiento fue, como dice Retro Gamer, fruto de «la inusual naturaleza del juego y la esotérica mezcla de simplicidad y dificultad extrema que te obligaba a jugarlo durante un tiempo para apreciar sus matices^[28]».

Con la versión de Spectrum en el mercado, y con el éxito que hemos visto, Suárez

no se desentendió de *La Pulga* hasta unos meses más tarde cuando se vio metido de lleno en el proceso que logró que Indescomp se hiciera con la distribución de Amstrad, otro gigante de la microinformática, en España: «Después de *La Pulga* de Spectrum, hicimos inmediatamente la versión de Amstrad. Es una historia muy interesante, la de Amstrad, que nunca se ha contado bien. José Luis Domínguez, que era la cabeza visible de la compañía, se enteró de la salida del Amstrad en Inglaterra y lo quería traer a España».

Que se sepa poco de la negociación entre Indescomp y Amstrad se debe, principalmente, a que Domínguez no se ha prodigado dando entrevistas como otros de los actores de la Edad de Oro a lo largo de estos años. Afortunadamente, el creador de Indescomp lo aclara de una vez por todas. La historia es de traca.

«Me di cuenta, como empresario, que quería dar pasos más largos —reconoce Domínguez—. Además de la división de juegos, podíamos tener una de *hardware*. Los ordenadores estaban de moda, todos se vendían: Commodore, Sinclair, Apple. Quería comercializar alguno y en uno de los viajes que hice por el mundo vi, en Hong Kong, un ordenador que me gustó: el Spectravideo. Era de una compañía, SpectraVision, que manufacturaba *joysticks* y se decidió a fabricar un ordenador^[29]. Me hice con los derechos y lo vendimos en El Corte Inglés, pero no era lo que quería. Tenía muchos problemas para traerlos, muchos líos. Un día, en Londres, me encontré en un periódico semanal de informática, Popular Computing Weekly, una noticia que decía que Amstrad, el gigante de la electrónica, iba a presentar su propio ordenador.

Iba a tener una ventaja, tenía una pantalla incorporada y un cable que se enchufaba a la corriente. Los Spectrum y los Commodore tenían que enchufarlos a la tele, a la corriente, al casete, era un rollo. Llamé a estos tíos con mi intérprete y no me hacían ni puñetero caso»:

—«Le llamo desde España. Sé que van a sacar un ordenador, tengo mucho interés».

—«No, España no nos interesa».

—«Pero ¿por qué?».

—«No, de España, nada».

Me tuvieron meses así. Y un día pensé, voy a ir con el rollo de los juegos. Volví a llamar:

—«Soy el que ha llamado tantas veces. No quiero hablar del ordenador, quiero hablar de programas. He leído que presentan el ordenador dentro de tres meses y que necesitan *software* y juegos. Tengo uno que ha sido número uno en Inglaterra, *Bugaboo*».

Ahí cambió completamente la cosa. Fui con mis juegos, *La Pulga* y *Fred*^[30], de un tío en una pirámide, y les interesó.

—«Podemos pagarle *royalties*. ¿Podrá hacer la versión en dos meses?».

—«Seguro que sí, si me da el ordenador», respondió Domínguez.

Les convencí y traje un prototipo del primer Amstrad, el 464, una cosa cogido con soldaduras que se veían... un horror. Me hicieron firmar un acuerdo de confidencialidad y volví. Reuní a Paco y al equipo de chavales de *Fred* y les dije:

—«Aquí nos jugamos la vida. Tenemos que pasar los juegos a este nuevo sistema y hay que hacerlo porque es vital para la empresa, para todos. Quería sorprender a los ingleses para que me dieran la distribución de Amstrad».

Suárez recuerda perfectamente esa reunión y los meses que la sucedieron. «Teníamos dos o tres meses. Un tiempo récord. Vino con un prototipo de Amstrad bajo del brazo y nos dijo a los chicos de *Fred* y a mí:

—«Dejad todo lo que tengáis que hacer que en dos meses tenéis que hacer estos juegos. Sólo hay una máquina, que es esta. Aquí está el manual, aquí está la máquina. Haced lo que podáis, a ver si llegamos».

Abrías la máquina y estaba llena de cables, chips montados uno encima de otro. No era el diseño final aunque tenía la forma del definitivo por fuera. Nos turnamos [con la gente de *Fred*]. La máquina estuvo dos meses encendida día y noche; ellos estaban de día, yo estaba de noche. Juanjo [Redondo, grafista de la versión para Amstrad] también venía con su papel milimetrado pasando los gráficos en el ordenador. En dos meses hicimos los juegos. Recuerdo a José Luis que venía:

—«¿Ya está? Venga, que tengo el avión...».

—«No, un momento, ¡no me pongas nervioso!».

—«Vaya, he perdido el avión. Bueno, ¡cojo el siguiente!».

Domínguez vuelve a retomar la historia en el momento en el que los programadores acaban con las dos conversiones y marcha, rumbo a Inglaterra, a lidiar con uno de los tipos más complicados de la industria informática: el dueño de Amstrad, Alan Sugar.

«Cogí los casetes, los metí en el bolsillo y me fui a Londres. Me recibió Bob Watkins, el responsable de *software* de Amstrad, que me dijo que quería ver los juegos. Allí me jugué la carta más importante de mi vida»:

—«Mire, nuestro equipo ha hecho un esfuerzo infrahumano trabajando día y noche y se lo quiero enseñar directamente al señor Alan Sugar. Si no, le dejo aquí el ordenador y me vuelvo a Madrid».

—«Eso es imposible, el señor Sugar está muy ocupado».

—«Ya. Yo también y he venido hasta aquí».

«Llamó por teléfono y bajó un tío que parecía un energúmeno, con una cara de mala leche de cojones, con las mangas de la camisa arremangadas».

—«¿Qué pasa aquí? ¿Qué es esto?», preguntó Sugar.

—«Este señor dice que sólo se lo quiere enseñar a usted», respondió Watkins, «acojonado», según las palabras de Domínguez.

«En ese momento Sugar estaba personalmente involucrado en el *software* porque faltaban quince días para presentar el ordenador y sabía que tenía que presentar uno muy bueno. Me dijo que se lo enseñara y como siempre pasa en esos momentos, el casete no funcionó. Lo típico, no había manera de cargar el puto programa y yo de los nervios sudando como una bestia. Pero al final entró. Los vio, no dijo ni pío pero eran una maravilla, aprovechaban la capacidad gráfica de colores del ordenador. Pero no dijo ni pío».

—«Hable con Watkins para los *royalties*», respondió Sugar cuando acabó la presentación.

—«No. Le voy a regalar estos dos juegos. Sé que usted no tiene buen rollo con los españoles, que no quiere saber nada de nosotros por una mala experiencia años atrás».

—«¡Pero qué dice!».

—«Sí. Primero, para demostrarle que los españoles no somos lo que usted piensa. Somos capaces de hacer cosas tan buenas o mejores que ustedes. Lo segundo es que para el día de mañana, cuando piense en España como un mercado potencial para su ordenador, me llame. Piense en mí», respondió Domínguez. «Era la carta de mi vida», recuerda al explicar la anécdota.

—«¿Ha hecho todo para conseguir esto?».

—«Sí, en la vida hay que jugárselo todo cuando uno ve que hay un tema detrás. Hemos visto su ordenador, hemos trabajado con él y sabemos que es una máquina maravillosa».

«Sugar, muy serio, se quedó parado».

—«Acompáñeme».

«No tengo palabras para describirle. Es un tío irascible, a la prensa la odia. Sugar nunca hablaría con un periodista. Antes se pega un tiro. Lo odia todo. Es un personaje muy peculiar. Me dijo que subiera a su despacho y yo pensaba que sería como el despacho de cualquiera, en una oficina, cerrado. No, no. El edificio entero era suyo y en la última planta todo el mundo trabajaba a la vista. No había ningún despacho y él, en el medio, encima de una tarima. Trabajaba en una mesa de madera antiquísima que había sido de su padre y la tenía subida en un pedestal para que pudiera dominar a todo dios. Con todo el mundo a la vista. Ojo, que cuando digo todo el mundo me refiero a los altos ejecutivos: el director de marketing, el director técnico. Todos en sus mesas trabajando a la vista. Ir a su despacho significaba acompañarle allí y sentarme en una silla guarra que tenía».

—«¿Cuántos ordenadores quiere para el año que viene?».

«Recuerdo la cifra perfectamente. Tenía que lanzarme al vacío, si le pedía una cantidad pequeña me mandaba a la mierda, una grande no la iba a poder pagar. Fueron quinientas unidades. Casi se descojona de risa viendo la cara que ponía. Pero

me comprendió».

—«¡Para empezar!», dijo.

“Yo tenía para ir y volver a Londres, pero no para comprar quinientos ordenadores a 40.000 pesetas cada uno. En ese sentido Sugar era inflexible, me impuso unas condiciones leoninas. Yo tenía un arma guardada que era El Corte Inglés. Organicé una reunión con los altos directivos y les vendí muy bien la idea del Amstrad:

—«Os doy la exclusiva durante tres meses pero a cambio me tenéis que hacer un pedido firme de quinientas unidades».

Me salió bien. Hicieron el pedido en firme, con ese pedido fui al banco a abrir una carta de crédito y con ello Sugar me dio los ordenadores. Así cerré el mayor contrato de mi vida, gracias a esos juegos”.

Así fue como Indescomp se convirtió en la filial española de Amstrad y, por extensión, en la distribuidora en nuestro país del CPC 464, el primer micro de la compañía. También supuso el fin de la colaboración de Portalo con Suárez. Ambos querían hacer una versión de *La Isla del Tesoro* para Spectrum, pero el acuerdo de Domínguez quebró cualquier posibilidad de que Suárez se embarcara en un segundo proyecto paralelo al tener que escribir de nuevo el juego para Amstrad.

Ante esta situación, Portalo decidió volver a su tierra natal y montar un negocio con su hermano, Badasoft, dedicado al desarrollo de programas. «Hacíamos lo que nos gustaba sin fijarnos mucho en las perspectivas económicas. Entre estos proyectos estuvo *Koko Circus*, que era un videojuego contra corriente en algunos sentidos, como por ejemplo la apuesta por juegos sin tiros, ni peleas, ni nada por el estilo... que era lo que se hacía fundamentalmente por aquella época. La partida era entre dos jugadores al unísono, cosa rara para un Spectrum. El mercado dijo que sí, que era muy bonito, pero aquello no era lo que se llevaba^[31] (José Luis Domínguez me llegó a decir que eran los mejores gráficos que había visto, pero aunque me dio un equipo para portarlo no se llegó a finalizar). Fue quedando relegado por otros proyectos hasta que sobre 1987 se disolvió Badasoft y nunca llegó a publicarse».

La colaboración de Suárez y Portalo les reportó unos interesantes beneficios para la época de la que hablamos. Lo explicaba Suárez, no hace mucho, en un programa de Radio 3: «En Indescomp nos pagaban 50.000 pesetas al mes más *royalties*. Calculo que ganamos un millón en total^[32]».

Pero más allá de lo que ganaran en su día, *La Pulga* quedará marcado a fuego para siempre como el primer videojuego español de la historia. No es un hecho casual que el premio que ofrece la Academia de las Artes y las Ciencias Interactivas a los mejores juegos de cada año sea, precisamente, una pulga de color amarillo.

La Pulga se adjuntó de regalo con el Amstrad CPC 464 que llegó a las tiendas del continente en 1984. No lo hizo con el nombre español ni con el título inglés, sino que

para esta nueva versión se sacaron de la manga el epíteto *Roland in the Caves*. Curiosamente, otro de los juegos incluidos en el lanzamiento era *Roland in the Ropes*, que en España conocimos por *Fred*. Pero la historia de *Fred* merece hacer un pequeño salto atrás en el tiempo para trasladarse a una zona muy concreta de Madrid.

3. Fred. Tres amigos y una pirámide

Construida en la década de los setenta, la Ciudad de los Periodistas de Madrid es lo más parecido a una urbanización de extrarradio que se puede encontrar (casi) en el centro de la capital. La forman cinco edificios con tres torres por barba que cuentan con diecisiete pisos y que rodean una amplia zona ajardinada con parques, canchas de fútbol, piscinas... Lo dicho, un lujo situado a ciento cincuenta metros de la M-30.

No es extraño que en este entorno se juntara la chavalada que vivía en cualquiera de los cinco edificios para pasar las tardes, los fines de semana, para compartir el bocadillo de la merienda o echar unas partidas en las máquinas recreativas. Fue ahí donde surgió un grupo de amigos que acabaría desembocando en una de las cuatro grandes casas editoras de *software* de los ochenta: Made in Spain.

La historia de Made in Spain comienza cuando Carlos Granados, un adolescente más conocido por Charly, se embarca en un intercambio veraniego de estudios y acaba al otro lado del Atlántico. Charly, retirado del mundo de la informática, vive ahora en Galicia. Aunque se acerque a la cincuentena, su tono de voz, jovial, alegre, engaña. No es de extrañar que rememore los acontecimientos de aquellos años con la pasión de un adolescente.

«Cuando tenía catorce o quince años —en 1978— fui de viaje a Estados Unidos, a un pueblo al lado de Chicago. Aquí en España no se daba informática en ningún colegio, ni instituto ni nada. Fue un viaje de estos típicos de intercambio que ibas un mes a casa de alguien y luego un estudiante norteamericano venía un mes contigo. Nosotros íbamos a las clases que iban ellos pero podíamos apuntarnos a lo que nos apeteciera. Allí tenían ordenadores. No había visto uno en mi vida y me interesó. Eran unas antiguallas, unos ordenadores horribles, que tenían *floppys* no ya de 5 ¼, sino de ocho pulgadas. Eran como sábanas, más grandes que una hoja de papel. Aprendí un poquito de Basic e hice unos primeros programitas: un ahorcado, un tres en raya^[33]... Había un profesor que hablaba castellano, le caí bien y me enseñó bastante. Me divirtió mucho. A la vuelta^[34], resulta que el centro donde estudiaba era un instituto piloto donde se hacían cosas que se trasladaban luego a otros colegios. Fue uno de los sitios de España donde se empezó a dar informática. Compraron dos ordenadores y allí el que más sabía, porque había hecho algo alguna vez en la vida —ríe—, era yo. Más que los profesores, porque en aquel momento la asignatura la daban profesores de matemáticas. Eran unos Commodore, de los primeros que hubo, los PET. Tenían un casete para guardar los datos. Allí me junté con Fernando Rada y Paco Menéndez y les metí el gusanillo de la informática».

Fue en ese momento, a la vuelta de las vacaciones, cuando Charly reclutó para su nueva aventura a Fernando Rada y, en menor medida, a Paco Menéndez, del grupo de amigos de la Ciudad de los Periodistas y con los que compartía clase en el Instituto

Cardenal Herrera Oria.



Los creadores de Fred, de izquierda a derecha: Paco Menéndez, Charly Granados, Camilo Cela y Fernando Rada. La fotografía se publicó en Microhobby.

Rada, alto, delgado, de cara afilada, es uno de esos madrileños de toda la vida que posee la capacidad innata de hacerte sentir como un amigo a pesar de haberte conocido a los diez minutos. Nos encontramos en una gélida mañana de enero en el Hotel Abba de Plaza Castilla y es capaz de desgranar diez años de historia del *software* español tan panchamente con la sola ayuda de un café. Él mismo recuerda que, en sus tiempos de instituto, el grupo de amigos pasaba «todo el día junto» en el barrio y que el gusanillo que Charly les metió en el cuerpo unido a la llegada de los Commodore PET a su instituto les vino «como anillo al dedo».

«En los recreos —ilustra Granados—, cuando mucha gente iba a dar un paseo o comprar un bollo, nosotros pasábamos el tiempo en la sala de ordenadores que estaba en el bajo. Tenía los dos ordenadores para todo el instituto y ahí hacíamos nuestras cosas. Porque las clases de informática no eran prácticas, el profesor llegaba allí y daba una charla, explicaba un comando o lo que fuera y luego después, con suerte, íbamos una vez a la semana a los dos ordenadores. Lo que sí me pasó fue que en más de una ocasión el profesor me dijera, “Carlos, explícalo tú que lo sabes mejor que yo” —ríe—. Me sacaba a la pizarra y daba yo prácticamente la clase^[35]. Ellos aprendían igual que aprendíamos nosotros».

A principios de los ochenta la oferta de videojuegos era escasa. ¿Qué hacían esos tres chavales con un PET y la poca información que tenían a mano? «Empezamos jugando —ilustra Rada—. Evidentemente, lo más divertido que podías hacer antes eran juegos, así que con el Commodore hicimos algunos. Casi todo era en Basic. Muy básico, muy de aprender». Granados recuerda que se aficionó con «los manuales del ordenador y lo que íbamos encontrando en alguna librería, ya que no había casi nada editado. Aprendimos un poco, hacíamos nuestros programitas que eran juegos muy sencillos: un laberinto, un tres en raya, cosas súper básicas». El hecho de que se lanzaran a escribir juegos no fue casual; aparte de la relativa sencillez que suponía la

programación, todos ellos eran unos habituales de la sala recreativa^[36] del barrio”. «La llamábamos “los recreativos del jefe”, la llevaba un señor cojo, muy mayor» —apunta Charly.

Durante 1979, 1980 y gran parte de 1981, los tres amigos se dedicaron a trastear con el Commodore del instituto hasta que un ZX81 se cruzó en sus vidas: «Cuando estudiábamos COU fue cuando Sinclair lo lanzó a la venta —relata Charly—. En uno de los primeros SIMO^[37] que se hicieron, acudió a nuestro instituto una empresa que quería presentar unos planes educativos que incluían algo de informática y les preguntó a nuestros profesores si tenían chavales que supieran bastante de informática. Nos recomendaron a nosotros tres. Esta empresa tenía un *stand* y fuimos a explicar cómo se podía utilizar la informática en la educación, lo básico que había en esos momentos. A cambio de esa presencia, nos regalaron un ZX81».

El salto de calidad fue inmediato. Del tres en raya y el laberinto pasaron a productos algo más sofisticados. «Hicimos uno en el que caían unos perros del cielo y tenías que disparar. Cosas básicas totales», apunta Charly. Rada completa la secuencia: «También hicimos un *Pac-Man* muy sencillo que fue el primer contacto que tuvimos con código máquina. No había herramientas, claro, tenías que hacerlo todo con números y era muy fácil cagarla». El ZX81 permitía al trío comunicarse con el ordenador en su propio lenguaje, un hecho que les permitía crear programas de mayor complejidad y, de rebote, les colocó en Indescomp, mano a mano con Paco Suárez.

“En el SIMO siguiente —recuerda Charly—, mi hermano Jorge, que a través mío también había cogido bastante gusto a esto de la informática y había hecho algún programita con el ZX81, fue con un amigo suyo. En ese SIMO, Indescomp tenía un stand y tenían expuestos tres o cuatro ZX81 con algún programa. Mi hermano se puso a toquetear en los ordenadores, a meter un programita y alguna cosa así. Alguno de los que estaba allí le vio y le dijo:

—«¡Oye! ¿A ti te interesa esto? ¿Sabes de esto?».

—«Sí. Yo sé, y mi hermano sabe mucho».

—«Estamos buscando chavales que nos ayuden. Queremos traer juegos y programas a España y necesitamos que nos echen una mano para traducirlos y desprotegerlos».

«Así entramos en contacto con Indescomp^[38]. Mi hermano se citó con ellos y allá fuimos. Éramos los tres que te he comentado más otro amigo, Jorge Serrano, y Camilo Cela, que no estaba al principio pero que en ese momento ya estaba empezando a interesarse por el tema. Nos juntamos los seis, porque vino mi hermano, y nos hicieron la propuesta de trabajar allí. No era realmente un trabajo porque nosotros teníamos, para empezar, dieciséis o diecisiete años y no teníamos un contrato de trabajo como tal. Por ir allí tres horas, un par de días a la semana nos

daban un dinero^[39]. Estuvimos cerca de medio año con este trabajo.



Pantalla de carga de Fred.

El SIMO solía ser en noviembre o diciembre, si no recuerdo mal. Empezaríamos a trabajar en Indescomp en enero del 83 y estuvimos hasta que se acabó el curso, hasta junio o julio, haciendo nuestro trabajo. Lo pasamos muy bien, era una cosa muy divertida y hacíamos un poco lo que nos daba la gana^[40]. Llegó un momento en el que nos dieron las llaves de la oficina e íbamos ahí los fines de semana. Entrábamos y salíamos cuando queríamos. Nos trataban como a unos locos pero sacábamos el trabajo adelante y estaban encantados».

Llegó el verano del 83 y Granados, ya fuera de Indescomp, se fue de vacaciones. Pero lo que debían ser unos días de asueto se convirtieron en intensas jornadas de trabajo por culpa de una recreativa que le brindó la idea con la que iba a alumbrar el desarrollo de su primer juego comercial, *Fred*. “Fui a un salón recreativo donde vi un juego que se llamaba *Pengo*, de unos pingüinos que derribaban unas barras de hielo para salir de un laberinto. Ese mapa se dibujaba al principio. Cuando lo vi, me quedé con cómo se generaba. Volví a casa e hice un programa para generar laberintos basado en ese modelo y a partir de ahí me dije que con aquello se podía hacer un juego. Voy a meter a un personaje en un laberinto y a ver qué hace. Y ese fue el germen de *Fred*. Cuando volví en septiembre se lo comenté a los amigos:

—«He hecho este algoritmo para que se puedan generar laberintos, ¿por qué no hacemos un juego?».

«Indescomp nos había dicho que estaban dispuestos a publicar algún título si lo hacíamos nosotros. De hecho, sacaron un anuncio que es monísimo, gracioso, en las

revistas de informática de la época solicitando gente que tuviera juegos y nos hicieron una foto a todos los que estábamos por allí^[41]».

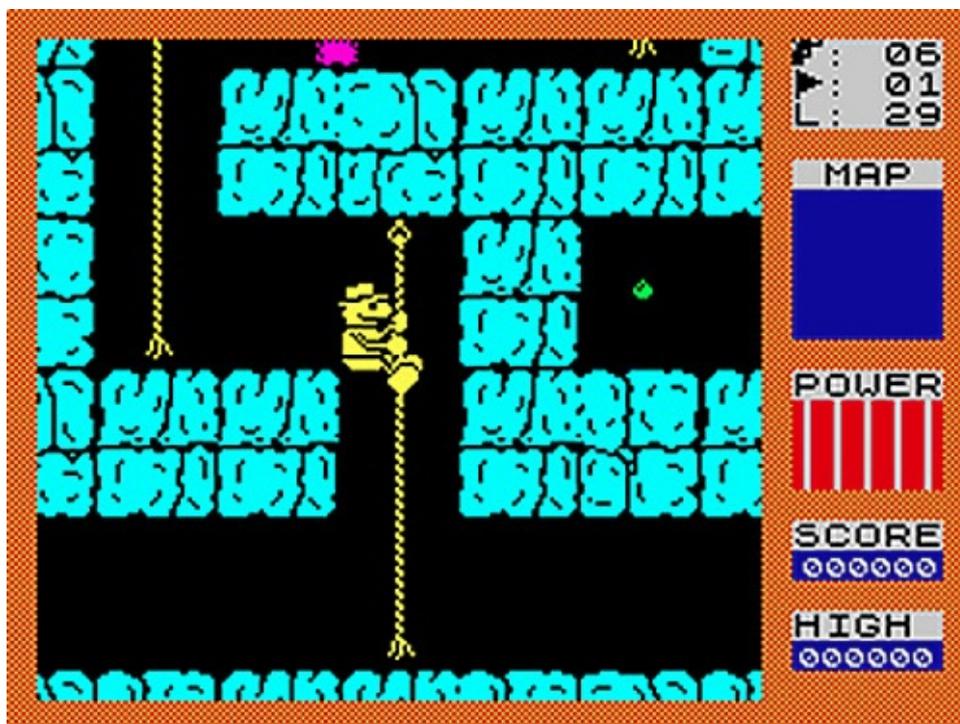
Con la idea en la cabeza y el juego en desarrollo, el siguiente paso era encontrarle un nombre y darle una ambientación al proyecto. ¿Cómo llegaron Charly, Fernando y Paco al nombre de Fred? «Creo recordar que salió de una muy breve sesión de *brainstorming*, hábilmente ambientada con algo de licor de dudosa procedencia. Y sin duda fue mi gran amigo Carlos Granados quién lo sugirió con gran acierto, y a mí me pareció fenomenal a la primera. No sé de dónde lo sacó, pero suena bien y es contundente e internacional», recuerda Rada. Es Granados quien sugiere que la idea de llevar a *Fred* a una pirámide egipcia fue por pura lógica: «La idea básica de la que surgió el juego es la de un laberinto. Pensando en sitios donde pudiese haber un laberinto, se nos ocurrieron las pirámides egipcias. Ésta es la razón de que esté ambientado en Egipto».

El primer proyecto comercial se escribió con el flamante Spectrum del grupo, ya que el ZX81, en palabras de Charly, «no daba para escribir un juego tan complejo». Rada recuerda la revolución que supuso, en aquel momento, el lanzamiento del micro: «Lo del Spectrum fue curioso porque era la primera vez que se ponía un ordenador personal al alcance de la gente a un precio asequible. Nosotros trajimos uno de Inglaterra, fue una revolución porque tuvo éxito entre un público que sentía fascinación por los cacharros y *gadgets* nuevos. Estaba a un precio asequible y permitió democratizar la informática. Y cuando llegó, con pantallas nuevas, a color, alta resolución... ya pudimos hacer cosas más divertidas. Pudimos hacer el primer juego, *Fred*».

A pesar de los años que han pasado, Rada sigue hablando de aquella época con precisión de cirujano. En septiembre del 83, momento en el que comenzaba la carrera de Física, la industria del videojuego en España era una quimera y la llegada de *Fred* una rareza de todas, todas. «En aquel momento no había industria, no había nada. Crear videojuegos era más una obra creativa o de aproximación. Tenía dos componentes: creatividad pura, porque no tenías ninguna limitación de la industria ni del mercado, que no existían y que te permitían plasmar en un proyecto lo que te apetecía hacer o lo que te venía a la imaginación. Y por otro lado estaba la investigación tecnológica, porque no había información. Podías traer algún libro extraño de Inglaterra, porque no había otra manera de conseguir nada. Era un reto tecnológico poner en marcha ese cacharro del que tenías tan poca información sobre las tripas y sacarle un poco de jugo. Y juntando ambas cosas hicimos *Fred*. Vimos que era pionero y que podía tener rentabilidad porque había poco sector o industria montada».

La mecánica del título es sencilla. Controlamos a *Fred*, un explorador que debe encontrar una serie de mapas para escapar de varios laberintos —seis, para ser más

exactos— dentro de la pirámide de Tootiecarmon con la única ayuda de una pistola, un número limitado de balas y su habilidad para saltar y sortear obstáculos. Como sucede con *La Pulga*, es un título bastante difícil si se juega casi treinta años después de su concepción.



Pantallazo de Fred en el que podemos ver al aventurero por los pasillos generados aleatoriamente por Charly Granados.

Su aspecto gráfico también es un alarde de sencillez aunque en esta ocasión el *scroll* de la pantalla es algo más torpe. Pero de la misma manera que el juego de Paco Suárez y Paco Portalo tiene una importancia más allá de por ser el primer título publicado en nuestro país, *Fred* también aporta un elemento muy interesante para el momento y que con el tiempo ha caído en desuso. Charly Granados, maravillado por la generación de laberintos que vio en el verano del 83, se sacó de la manga un algoritmo para crear mapas de forma aleatoria. Dicho en otras palabras, en *Fred* nunca había dos partidas iguales, ya que el camino a recorrer hasta la salida siempre era diferente.

Como dato curioso, Granados ilustra que el proceso de creación de *Fred* tuvo un alto componente de proyecto hecho entre grupo de amigos por amor al arte más allá de cualquier pretensión comercial.

«Colaboró incluso gente que no tenía nada que ver con nosotros. Por ejemplo, la pantalla de presentación la dibujó mi hermano pequeño, que no se ha dedicado a esto en la vida, y se la pasó, porque había que meterla píxel a píxel, mi madre —ríe—. A ella le gustaba hacer tapices y le dije»:

—«Esto es como un tapiz. Donde aquí hay esto, le das a esta tecla; donde hay una

cosa negra, le das a esta otra».

«Y ella, pin; pin; pin [hace la onomatopeya de la pulsación de un teclado] se hizo toda la pantallita, que es como una pirámide, a mano. Terminamos, lo presentamos a Indescomp y decidieron lanzarlo. Así comenzó nuestra aventura».

De nuevo, la fecha exacta de la salida de *Fred* es un misterio. Lo que sí recuerdan Charly Granados y Fernando Rada es que el desarrollo fue bastante rápido. La duración exacta la podemos encontrar en una cita de Paco Menéndez en MicroHobby: «Desde la idea inicial, cuatro meses, pero realmente, en hacerlo, quince días»^[42]. Sabiendo que *La Pulga* fue el primero en llegar a las tiendas, y que lo hizo alrededor de la primera semana de noviembre de 1983, *Fred* no debió hacerlo mucho después y siempre antes del 31 de diciembre de ese año coincidiendo, semana arriba; semana abajo, con la salida del ZX Spectrum en España. Lo certifica Rada: «Salió en el periodo de Navidad del 83, muy posible. Lo que es seguro es que el desarrollo de Amstrad lo hicimos en otoño, de cara a Navidad».

Con el compromiso de Indescomp de publicarles los juegos que hicieran, el trato para lanzar a la venta *Fred* fue un mero trámite que, eso sí, les llevó de la mano a su primera aventura en Inglaterra gracias a la jugada de José Luis Domínguez con Amstrad.

A Charly, Fernando y Paco se unió Camilo Cela^[43], del mismo grupo de amigos. Los cuatro tuvieron que ponerse las pilas para programar en un tiempo récord la versión para el nuevo microordenador, que debía estar lista para su salida. Además, el hecho de tener que trabajar en Indescomp para preparar la salida del Amstrad CPC 464, les hizo coincidir con otro programador ilustre: Paco Suárez. Lo recuerda Rada:

«En otoño de ese año [1983] teníamos el reto de tener la versión de Amstrad para Navidad. Lo hicimos en un mes, con un prototipo del Amstrad lleno de cables. Durante el día hacíamos la versión de *Fred* y por las noches Paco Suárez, que era más golfo que nosotros —ríe— y podía ser más noctámbulo».

La experiencia con Suárez también dejó huella en Granados. No hay que olvidar que mientras ellos eran unos adolescentes que acababan de entrar en la Universidad, Suárez ya superaba la veintena.

«Mientras hacíamos *Fred* él estaba haciendo la versión de *La Pulga*. Nos veíamos por Indescomp y era un tío que estaba bastante chalado, pero majísimo. Nos llevábamos muy bien y tenía unas ideas para juegos... Flipábamos, porque se le ocurrían unas marcianadas impresionantes. El propio juego de *La Pulga* era bastante marciano, porque es una cosa bastante rara. Pero era un tío muy gracioso, la verdad».

Con el título ya a la venta en España, y su salida en Inglaterra a punto de caramelo, Indescomp hizo la misma jugada que ya había realizado con *La Pulga* para distribuirla en el extranjero a través de Quicksilva. Pero en el caso de *Fred*, que pasó a llamarse *Roland In The Ropes* en la versión para Amstrad, el negocio supuso el

primer trago amargo de los varios que sufriría el equipo durante su periplo por los 8 bits, como explica Granados:

«El juego salió primero en España y luego en Inglaterra. Teníamos un compromiso de Indescomp que nos iba a pagar unas cantidades determinadas, pero luego nos pagaron menos de lo que habíamos acordado. Decían que en Inglaterra no se había vendido muy bien. El resultado final es que no quedamos muy contentos porque no nos pagaron lo que se había prometido».

Conseguir las cifras de venta en Inglaterra es una tarea imposible, pero sí que se puede certificar que *Fred* tuvo una excelente acogida en las islas, como los mismos programadores se encargaban de asegurar en una entrevista: «En Inglaterra, probablemente [hemos vendido] más de 20.000 [copias]»^[44], y así lo certificaban algunas de las revistas de la época, ya fuera *Crash*^[45] (83% de valoración), *Your Computer*^[46] (cuatro estrellas sobre cinco), *Your Spectrum*^[47] (ocho sobre 10) o *Home Computing Weekly*^[48] (cinco estrellas sobre cinco y un 100% de valoración en cuanto a jugabilidad).

Es cierto que, visto con perspectiva, hay aspectos de *Fred* que no le dejan en buen lugar comparado con sus contemporáneos (el *scroll*, como ya he dicho, no era precisamente suave). Aún así, el impacto fue tal que el título de Rada, Granados y Menéndez se coló, a primeros de los noventa, en el Top 100 de los mejores videojuegos de la historia de una clasificación elaborada por los lectores de *Your Sinclair*^[49].

Volviendo a las islas, si con Indescomp tuvieron problemas y no recibieron el pago acordado, la estafa de la primera y Quicksilva fue todavía mayor, ya que la relación entre el volumen de ventas y el dinero que recibieron fue bastante desproporcionada. «En Inglaterra vendieron bastantes copias. Ahí acabamos enfadados con ellos porque entendíamos que habíamos puesto todas las ganas para que el juego pudiera estar listo cuando lo necesitaban. Habíamos puesto nuestra parte y ellos no habían respondido», lamenta Charly.

Indescomp supuso la puerta de entrada de Charly, Fernando, Paco y el recién llegado Camilo en el mundo de la programación, pero el grupo no vaciló al desvincularse de lo que iba a ser Amstrad España. «Nuestra relación con Indescomp acabó cuando nos pagaron menos dinero del prometido», certifica Granados. ¿Qué sucedió a continuación? Primero, unos meses de merecido descanso, tanto por el tute que se dieron para tener a punto la versión de *Fred* para Amstrad como porque, no lo olvidemos, todos seguían cursando sus estudios universitarios.

Una vez finalizado el receso, se pusieron manos a la obra con su segundo proyecto. Pero antes de pasar a ello, debemos movernos tan solo unos kilómetros al oeste de Madrid para visitar a tres hermanos que trabajaban día y noche en una buhardilla de Boadilla del Monte para alumbrar el que iba a ser el estudio español

más importante de la década.

(II). 1984: Dinamic y ERBE entran en escena

Hablar de despegue del videojuego en España en este año es una quimera. Con dos títulos lanzados a finales del 83, todavía quedaban unos meses hasta que los títulos producidos en nuestro país comenzaran a llegar con una cierta frecuencia a las tiendas.

En Inglaterra, por ejemplo, la situación era bien distinta. El lanzamiento del Spectrum había supuesto un *boom* tal que en este año se produjeron títulos como *Knight Lore*, auténtico tótem de la industria durante este década y que ya en su día fue un éxito de ventas internacional.

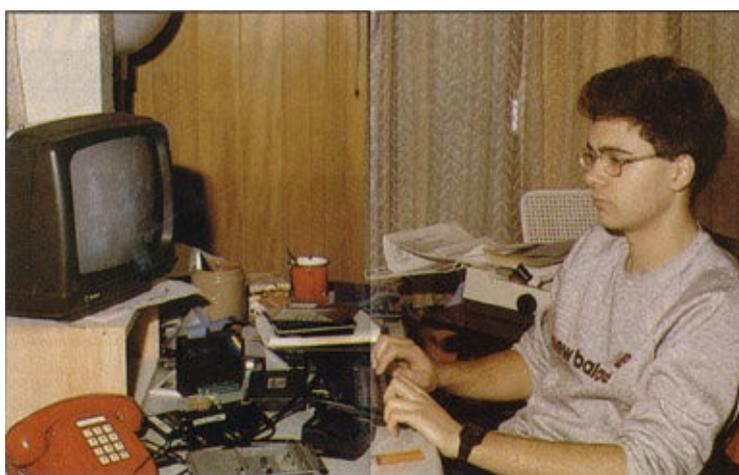
Este 84 fue, eso sí, el año en el que echaron a andar uno de los estudios más importantes, Dinamic, y la distribuidora que acapararía el mercado, ERBE.

4. Una buhardilla en Boadilla

La historia de Dinamic responde a la perfección al mito de las grandes compañías tecnológicas que comenzaron en un garaje. Con una pequeña diferencia, el estudio español no lo hizo en el lugar reservado para los coches de la familia; su fundación se produjo en la buhardilla de una casa de Boadilla del Monte, a las afueras de Madrid.

Pablo, Víctor y Nacho Ruiz fueron los tres hermanos responsables de levantar la compañía de videojuegos más importante de nuestro país durante los años ochenta y aún hoy, treinta años después, siguen siendo un referente en el sector del ocio electrónico. En la actualidad están al mando de FX Interactive, una evolución espiritual de lo que fue Dinamic en los ochenta y Dinamic Multimedia en los noventa, y que es la empresa desde la que se dedican a publicar y distribuir títulos propios y juegos de terceros.

Nuestro encuentro se produce precisamente en las oficinas de FX, donde los tres hermanos llevan el peso de la compañía, atendiendo cada uno a una faceta diferente del negocio, una constante que se ha repetido a lo largo de sus carreras (Pablo se ha encargado de la administración del negocio, Víctor de la producción y Nacho de la supervisión del apartado gráfico). Sobre los hermanos pesa la leyenda de ser tipos peculiares, más bien cerrados, algo huraños. Si bien Nacho es el más tímido de los tres en nuestro encuentro, su actitud dista mucho de la que se da por hecha en muchos foros del mundillo, Víctor y Pablo se encargan de romper el mito. Y aunque es cierto que en una primera impresión pueden transmitir cierta frialdad, en cuanto la grabadora comienza a registrar sus impresiones sobre lo sucedido hace casi tres décadas, las bromas y los chascarrillos se suceden con asiduidad.



Víctor Ruiz.

Los hermanos Ruiz podrían pasar por un imaginario equipo de basket de tres contra tres. Nacho, el más bajito, es también el más silencioso. Bebe agua a lo largo de la charla y, salvo excepciones, se dedica a dar apuntes y dejar que el peso de la

conversación la lleven sus hermanos mayores. Cuando ves a Víctor, alto, corpulento, escondido detrás de unas gafas de fina montura metálica, no dirías que estás ante un genio de la programación. Y eso que es, supuestamente, quien debería ser la voz cantante hasta que Pablo, alto como Víctor, casi igual de corpulento, entra en escena y suelta tan pancho:

—«Lo tengo todo en la cabeza. Me da igual si quieres plantearlo cronológicamente, hablar de desarrollos, éxitos, fracasos, dinero, ventas... Me da igual».



Pablo Ruiz.



Nacho Ruiz.

Hechas las presentaciones, entrar en materia con los Ruiz fue mucho más sencillo de lo previsto, a pesar de tener por delante un viaje de más de diez años y de que hayan pasado casi treinta desde los primeros escauceos con la informática. Manuel Moreno, responsable de comunicación de FX, amigo y vecino de los Ruiz de toda la vida, ya me había avisado de que Pablo es una auténtica enciclopedia andante, un hecho que el mediano de los hermanos no tarda en sacar a relucir.

Antes de terminar la primera frase, Pablo saca de una carpeta de cartón azul una hoja convenientemente resguardada por una funda de plástico en la que se aprecia un dibujo.

—«Ahí tienes el principio».

El principio, que dice Pablo, es un boceto de lo que fue la primera incursión de los hermanos Ruiz en el mundo del ocio, que no del videojuego.

Se trataba de una máquina hecha a mano, un *arcade* totalmente artesanal, en el que el objetivo es manejar un coche que (echándole un poco de imaginación) se

mueve por un circuito —un papel pegado a una hoja de aluminio—. El vehículo sólo se podía mover a derecha e izquierda, ya que la que avanzaba era la pista gracias a dos rollos situados en la parte inferior que se movían con una pila.

«Esto es del año 80 —prosigue Pablo—. Víctor no lo hizo en ordenador, lo hizo físico. Está hecho con piezas de mecano, de coches teledirigidos, con pilas, con motores. Al final, era un videojuego de conducción».

«Videojuego no era —corrige Víctor—, porque no había pantalla».

«Videojuego en el sentido de *arcade*^[50] —responde Pablo—. Era una máquina. Era físico. El coche tenía el control por volante, iba por la carretera».

Víctor aclara sobre este primer juego: «No tenía caja. En la recreación se la han puesto. Pero estaba todo al aire, estaba sacado de un Mecano llamado *Fisher Technic*. Era muy “friki” para ese tema. Cacharreaba todo el día con mecanos y con motores^[51]. Es verdad que en la sala recreativa en aquella época no tenían apenas juegos de vídeo, estaban empezando, había *arcades*, o juegos físicos».

«La carretera —prosigue Pablo—, estaba hecha con papel de aluminio y si te salías cortaba la corriente^[52], se paraba; decía “moc” y se encendía la bombilla. Pasamos horas y horas jugando. No teníamos conciencia de otra cosa, era tremendamente divertido».

Horas y horas, como indica el hermano mediano, con una máquina que sólo permitía partidas de unos pocos segundos. Lo apunta Víctor: «[El circuito] no era un *loop*. Duraba aproximadamente treinta segundos. No daba para más, ibas muy despacio y si te fijas era bastante sencillo de pasar. Había varios papeles, al principio hice uno muy bonito, muy ancho, pero eso era demasiado fácil. Luego ya hice uno que no parecía una carretera, que parecía un gusanillo».

La máquina de Víctor despertó el interés de amigos y vecinos^[53] por el mundo del ocio: «En aquel momento aquello era una revolución, bajar y ver que tu hermano había hecho eso. Te ponías a jugar y bueno... Aquello era la bomba, molaba un huevo», asegura Pablo. Hasta que, una vez más en esta historia, un ZX81 se cruzó en sus vidas.

«El hermano de nuestro padre vivía en Londres^[54] —narra Víctor—. Y en una visita nos trajo un regalo, un ZX81^[55]. En Inglaterra era la revolución, aquí ni siquiera había llegado».

«Éste es el comienzo —prosigue Pablo— porque es el año 81. Cuando llega el ZX81 se meten a saco con él^[56] y lo que hace Víctor es la versión de este juego, con mejoras^{[57]/[58]}. Le puso aceite, que te hacía derrapar. El circuito ya era continuo, también le puso puntuaciones. En un kilobyte. Claro, todo esto era de píxel gordo, no sé si has visto un ZX81. Lo conseguimos de Inglaterra (aquí lo trajo El Corte Inglés, pero nosotros lo recibimos del primero que lo sacó allí) y para conseguir la ampliación a 16 kbs nos costó una fortuna».

Con el ZX81, los hermanos hicieron los primeros pasos en el arte de la programación, hasta que las noticias llegaron a Boadilla: Sinclair tenía una nueva máquina entre manos que iba a dejar en pañales todo lo visto hasta ahora. Se trataba, como no, del ZX Spectrum, que rápidamente se convirtió en el objeto de deseo de los hermanos.

«En el 82 es cuando llega el Spectrum —recuerda Pablo—. Una pasta. Y también nos lo trajo nuestro tío desde Londres».

«Teníamos el ZX81 y nos llegó el panfleto del Spectrum, que ya se anunciaba —señala Víctor—. Lo teníamos destrozado. Ese recuerdo lo tengo: mirarlo, tocarlo, ver qué especificaciones tenía».

«Tenía colores, tenía 16 kbs de base, ¡no había que ponerle ampliación!», interrumpe Pablo.

«Lo desgastamos de tanto verlo —apunta Víctor—, del deseo de tenerlo. De hecho, reunimos dinero entre todos para pedirle por favor [a nuestro tío] que, esta vez ya pagado por nosotros, nos lo trajera. Porque el ZX81 nos lo regaló. Pusimos dinero para el de 16 kbs y él nos trajo el de 48 kbs».

El dinero para conseguir que su tío les trajera un ZX Spectrum lo recogieron, como cualquier estudiante, de las formas más diversas, ya fuera arreglando los jardines de los vecinos o de canguro en la urbanización.

«Currábamos cuidando a los niños de arriba de la calle, arreglando jardines —comenta Nacho—. Y lavando coches —ríe—. Mi padre era un amante de la jardinería».

«Lo que hacíamos era ver la peli del sábado por la noche mientras los padres estaban fuera», apostilla Víctor.

«Era muy sencillo hacer de canguro —remata Pablo—. En vez de estar en mi casa viendo la tele, estoy en casa de este señor...».

Juntada la cantidad de dinero necesaria para el Spectrum, los Ruiz consiguieron tener uno en casa en 1982, antes de que el ordenador se comercializara en España, como recuerda Pablo: «El Spectrum nos llegó en octubre del 82. Respecto al ZX81 aquello era mágico, estábamos desbordados, ¡todo el día, toda la noche!».

Los hermanos, sobre todo Víctor y Nacho, los auténticos jugones de la familia, comenzaron a trastear y escribir sus primeros programas en la buhardilla^[59] con la compañía de una televisión en blanco y negro —«No existía el color en nuestras vidas, la única [televisión] en color estaba en el salón. Teníamos una Philips pequeña, de 14 pulgadas, gris. Era horrorosa^[60]»—, ilustra Pablo. De repente, vieron que su trabajo podía tener una salida... aunque no fuera comercial.

“El primer intento real desde que llegó el Spectrum en el 82 hasta que salió el primer juego en el 84 fue crear un club de usuarios, que en aquella época, en el 83, estaba de moda. Hacer un *fanzine*, en fotocopias, y tener un listado de gente que se

comunicara gracias al mismo^[61].



Pantalla de Artist, el programa para crear gráficos.

Los dos primeros programas con los que querían iniciar el club de usuarios fueron los que, unos meses más tarde, se convertirían en los primeros dos programas de Dinamic. Uno de ellos, *Yenght*, tuvo además el honor de convertirse en la primera aventura conversacional en castellano^[62]. *Artist*, el segundo, no era ni siquiera un juego. Visto el potencial de lo que tenían entre manos, los hermanos decidieron que la mejor solución era introducirse de lleno en un mercado que hasta ese momento andaba muy escaso de oferta, y más en castellano. Lo explica Pablo:



Primer logotipo de Dinamic, al estilo de Ultimate.

«El primer producto que hicimos fue uno que programa Víctor para sí mismo para poder hacer gráficos^[63] [*Artist*]. Nacho hizo *Yenght*, inspirado en *El Hobbit*, que es lo que mandaba en ese momento, que fue la primera aventura en español. Así que dijimos, vamos a lanzar *Yenght* y saquemos también *Artist* para quien quiera esta

utilidad, ya que para nosotros era útil. En lugar de montar un club, hagamos una *software house*».

«De hecho, los gráficos de *Yenght* se harían con el *Artist*», supone Víctor.

En ese primer texto sobre *Dinamic* aparecido en *Microhobby*, Víctor también habla sobre la génesis de su programa: «Teníamos muchos programas empezados, *Artist*, por ejemplo, era sólo un montón de rutinas sueltas, de gráficos. A mí no se me había ocurrido nunca unir las, pero como ya teníamos *Yenght* empezado y estaba bastante bien, decidí unir todo lo del *Artist*^[64]».



Primera pantalla de Yenght.

Con dos títulos bajo el brazo, los hermanos tomaron la decisión, durante los primeros meses del 84, de crear una compañía de *software* al estilo de las que ya florecían en Inglaterra y que maravillaban a Europa y a parte del planeta.

«Estábamos montando el club de usuarios para intercambiar ideas —explica Pablo—, y el *fanzine* en el local que tenía mi padre para ensayar teatro. Fue en ese momento cuando vimos que *Yenght* tenía un aspecto soberbio. Y pensamos, ¿y si hacemos una compañía, que es lo que nos gusta, en lugar de hacer un club de usuarios? Como *Imagine*, como *Ocean*, como *Ultimate*^[65]. Pero no hubo una fecha en la que dijimos: hoy nos reunimos como los tres mosqueteros. Se fue gestando durante principios del 84».

Tomada la decisión de dar un paso más, el primer reto parecía sencillo: encontrar un nombre atractivo para su estudio tomando como ejemplo alguno de los que se contaban entre sus favoritos y buscar una imagen corporativa.

«Estábamos en mi cuarto —asegura Pablo— y dijimos que teníamos que buscar

un nombre. Teníamos el referente de Imagine, de Ocean, de Ultimate, que eran nombres cortos. Para nosotros, el referente mágico era Ultimate. Buscamos un término que se pareciera a estas tres empresas que eran nuestros ídolos, por este orden: Ultimate, Imagine, Ocean... y entonces surgió Dinamic. Las teníamos totalmente sacralizadas y queríamos un nombre parecido: Ultimate, Dinamic. Imagine, Dinamic» [cuando repite los nombres pone el acento en la musicalidad de Dinamic comparada con los de las casas inglesas para mostrar el parecido fonético].

Para el logotipo, los hermanos no se tomaron tantas molestias: «El que hicimos, el colorido que quisimos darle, fue el de Ultimate —prosigue Pablo—. Lo hizo lo mejor que pudo un vecino de Boadilla que iba a mi clase, era el mejor dibujante del colegio y ahora es arquitecto. Lo hizo como sabía, de arquitecto, usando escuadra y cartabón y haciéndolo en tres dimensiones. Claro, el de Ultimate era profesional y el nuestro era amateur, pero nosotros éramos felices...».

Una de las leyendas que corren por Internet acerca del nombre de Dinamic dice que la compañía estuvo a punto de llamarse NCM. Una leyenda alimentada por Microhobby, que en el primer texto que escribe sobre Víctor Ruiz^[66] asegura que uno de los nombres que se barajaron respondía a las siglas NCM.

«NCM era “Nacho Código Máquina” —responde el menor de los tres hermanos—. Pero nunca se barajó como nombre, nunca se planteó. No sé de dónde viene».

Pablo también recuerda la preferencia del trío por un nombre, más allá de un conjunto de siglas, a las que además él atribuye otro significado: «Para mí era “no código máquina”, pero no nos pusimos de acuerdo. Era un batiburrillo. Era Basic compilado y nos resultaba muy bien. Lo que al principio era un problema, no escribir en ensamblador, fue una constante luego que fue el sistema de trabajo. Vimos que era más importante tener un sistema que ejecutara en los distintos ordenadores que trabajar en ensamblador. [Con los años], creamos un compilador que escribías para un ordenador y te ejecutaba un código máquina para todos: te salían los juegos de Spectrum, Amstrad, MSX de golpe. Lo pasamos a PC y entonces la gente venía y veía cómo se ejecutaban en las distintas máquinas. De una cuestión que podía ser una debilidad, sacamos una de las fortalezas, y ahora seguimos así».

UNIDADES	CONCEPTO	PRECIO	IMPORTE
200	C-15 Sound on Sound Micro Ordenador	87,64	17.528 -
	20% Lujo		3.505
	5,5% I.T.E		964
			<u>21.997</u>

Pagado

Primera factura por importe de 21.000 pesetas en cintas vírgenes para el primer pedido de Dinamic.

EDICIONES Y
SUSCRIPCIONES, S. A.

Jerez, 3 - MADRID - 16
Tele. 457 45 66 - 457 26 17

DYNAMIC
P2 de los Pisos, nº 2 Chalet, 21.
URB MONTE PRINCIPE (BOADILLA DEL MONTE)
MADRID

FACTURA N.º 1266 ZX FECHA: 1-5-84.

CONCEPTO	IMPORTE
Importe de 1/2 página en negro de DYNAMIC, insertada en el nº 6 de ZX de Mayo de 1984.....	42.000,-
I.T.E 5%.....	2.100,-
TOTAL PTAS.....	44.100,-
=====	=====
FORMA DE PAGO: Recibo contra publicación.	

Factura del primer anuncio de Dinamic publicado en ZX.

En definitiva, lo que sí recuerda el mediano de los hermanos, es que a su creación querían darle un nombre y no un conjunto de letras: «No queríamos siglas, queríamos un nombre. No recuerdo exactamente cómo se llegó a Dinamic, pero sé que lo hicimos en el cuarto con esos tres referentes [Ultimate, Ocean, Imagine]».

Con un nombre, un logotipo y una cartera de juegos, la puesta en marcha de Dinamic era inminente. Además, en esos primeros meses de 1984 ya se publicaba la revista ZX, de la que los hermanos Ruiz eran lectores asiduos y que les pareció el mejor escaparate, lo admite Pablo, para darse a conocer: «Éramos lectores de ZX y la idea de anunciarnos ahí nos ponía cardíacos. Así que dijimos: hagamos el anuncio y, si alguien quiere *Yenght* o *Artist*, lo vendemos».

El primer anuncio de Dinamic también tiene su miga. Fue el esfuerzo de varias personas por sacar adelante un rótulo que ocupó media página de la citada ZX, ya que

sus ahorros no daban para más, y que se hizo en unas horas: «Lo hicimos en una noche y por piezas. Yo encargué el logotipo. Otro vecino, que también dibujaba bastante bien, nos hizo el dibujo del personaje de *Yenght* y el monitor de *Artist*. Lo juntamos entre todos y los puse yo con regla y varios modelos de letras. Nos tiramos toda la noche. Por la mañana, recogí el logotipo, lo recortamos y lo pegamos. La frase [del anuncio] que más me gusta de las que crearon esa noche es de *Yenght*, que viene de *youth* [juventud en inglés], y que en el juego era la fuente de la juventud. El protagonista se iba haciendo viejo y tenía que encontrar la fuente de la eterna juventud a tiempo o moriría de viejo^[67]», recuerda Pablo.

Con el anuncio ya creado, Pablo puso rumbo a la redacción de ZX para conseguir que se publicara en el número de mayo, previo pago de una cifra considerable. El dinero del anuncio no salió esta vez de los trabajos puntuales de fin de semana, la liquidez económica les llegó gracias a un concurso literario y ese fue el impulso definitivo, junto a la idea de montar su propia compañía y los dos títulos que habían desarrollado, para crear Dinamic.

«El concurso lo organizaba el Ayuntamiento de Alcorcón. El cuento, *¿Dónde están los dragones?*, lo escribimos entre los tres^[68] —explica Pablo—, y se presentó Víctor. Con lo que el premio lo ganó Víctor. Era una historia a favor de la naturaleza. De hecho, yo lo presenté en el colegio y también gané. Era un cuento ganador».



Primer anuncio de Dinamic, aparecido en la revista ZX en mayo del 84.

«Nacho se sentaba con la máquina de escribir —recuerda Víctor—, yo me tumbaba detrás en la cama y luego íbamos rotando, otro escribía... Sacamos 50.000 pesetas».

«A mí me suenan 40.000 —discrepa Pablo—. Yo lo presenté al concurso literario del colegio y también gané. Y, de hecho, el premio era una máquina de escribir, y ya teníamos una. Era una historia muy bonita sobre el ecosistema y mantener la naturaleza. En ese momento teníamos esas inquietudes y cuando lo leías, terminabas convencido».

Ya en la redacción de ZX, y gracias a los premios obtenidos por el cuento, Pablo pudo poner el anuncio de Dinamic.

“Tengo el original en la oficina enmarcado. Llevamos el anuncio a la revista para que lo reprodujeran a media página porque el dinero no nos daba para más^[69]. Si te fijas, se ve que el logotipo está hecho aparte y he puesto *tippex* para que no se vea el pegado. Me recibieron:

—«¿Qué quieres?».

—«Publicar este anuncio».

—«¿Cómo lo vas a hacer?».

—«Saqué mi carpeta y dije: “quiero esto” —ríe—. Costó 40.000 pesetas^[70]».

En el anuncio se hace referencia, por vez primera, a un lugar que no se puede disociar de la compañía: la Mansión Dinamic. Dicha mansión no era otra cosa que la casa de Boadilla en la que vivían los tres hermanos, pero su devoción por las casas de *software* inglesas les llevó a ponerle este nombre: «El concepto “mansión” viene de la palabra *house*. En vez de *software house* [el nombre que se les daba en Inglaterra a las compañías], pues mansión», aclara Pablo.

La visita del mediano de los Ruiz a la redacción de ZX se produjo en un momento indeterminado de abril, con la intención de que el anuncio se publicara en el mes siguiente. Sin ninguna experiencia comercial, la distribución la gestionaron ellos mismos: «La forma de comprar [nuestros juegos] era contra reembolso. El anuncio se publicó en mayo —rememora Pablo—. Lo que pasó es que las revistas siempre salían un poquito antes y lo hizo como el 29 o el 30 de abril. Pusimos el anuncio, vimos la revista y dijimos, ¡qué bien ha quedado, qué bonito! Estábamos entusiasmados».

A partir de ese momento, el paso de los días se hizo especialmente largo para los tres hermanos, que desconocían la reacción de los lectores de la revista.

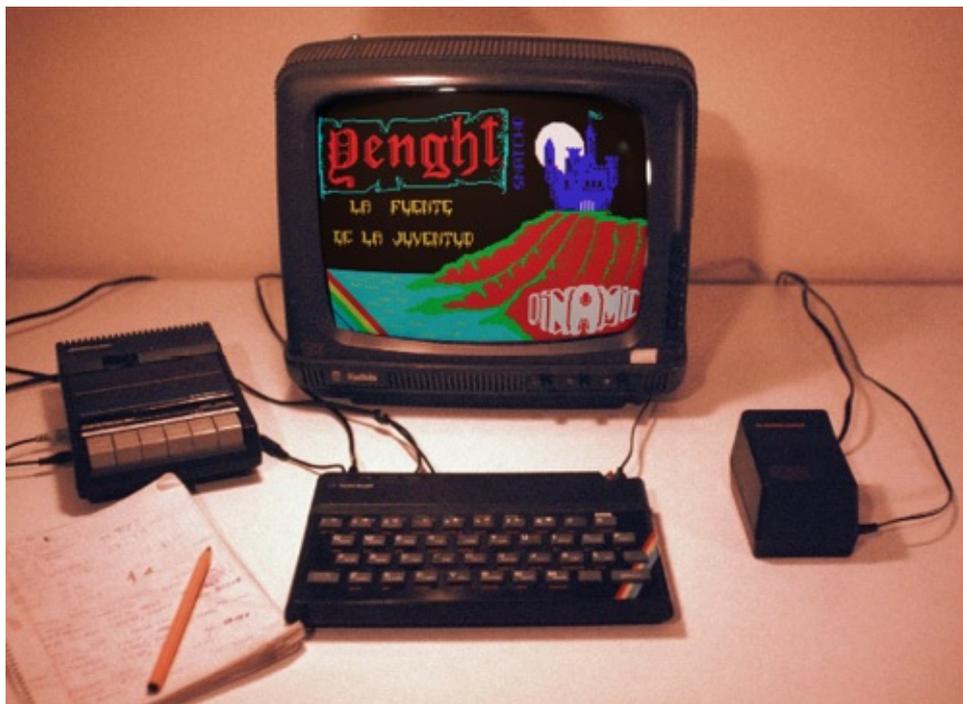


Detalle de Artist y Yenght, los dos primeros títulos de Dinamic.

“Día 30 de abril. Vamos al buzón, lo abrimos... y nada —relata, de nuevo, Pablo—. Día 1 de mayo, día 2... ¡Esto es un fracaso, hemos perdido todos los ahorros! —ríe—. ¡Día 4! Imposible, hablamos con el cartero. Día 5, ¡nada! Día 6... ¡nada! ¡¡¡Día 7!!! —ríe—. Y de repente el día 8... llegaron las primeras ocho cartas. Pero no fueron sólo esos primeros envíos. El lunes siguiente, pasado el fin de semana, llegó el cartero con un saco y nos dijo:

—«¡No caben en el buzón! ^[71]».

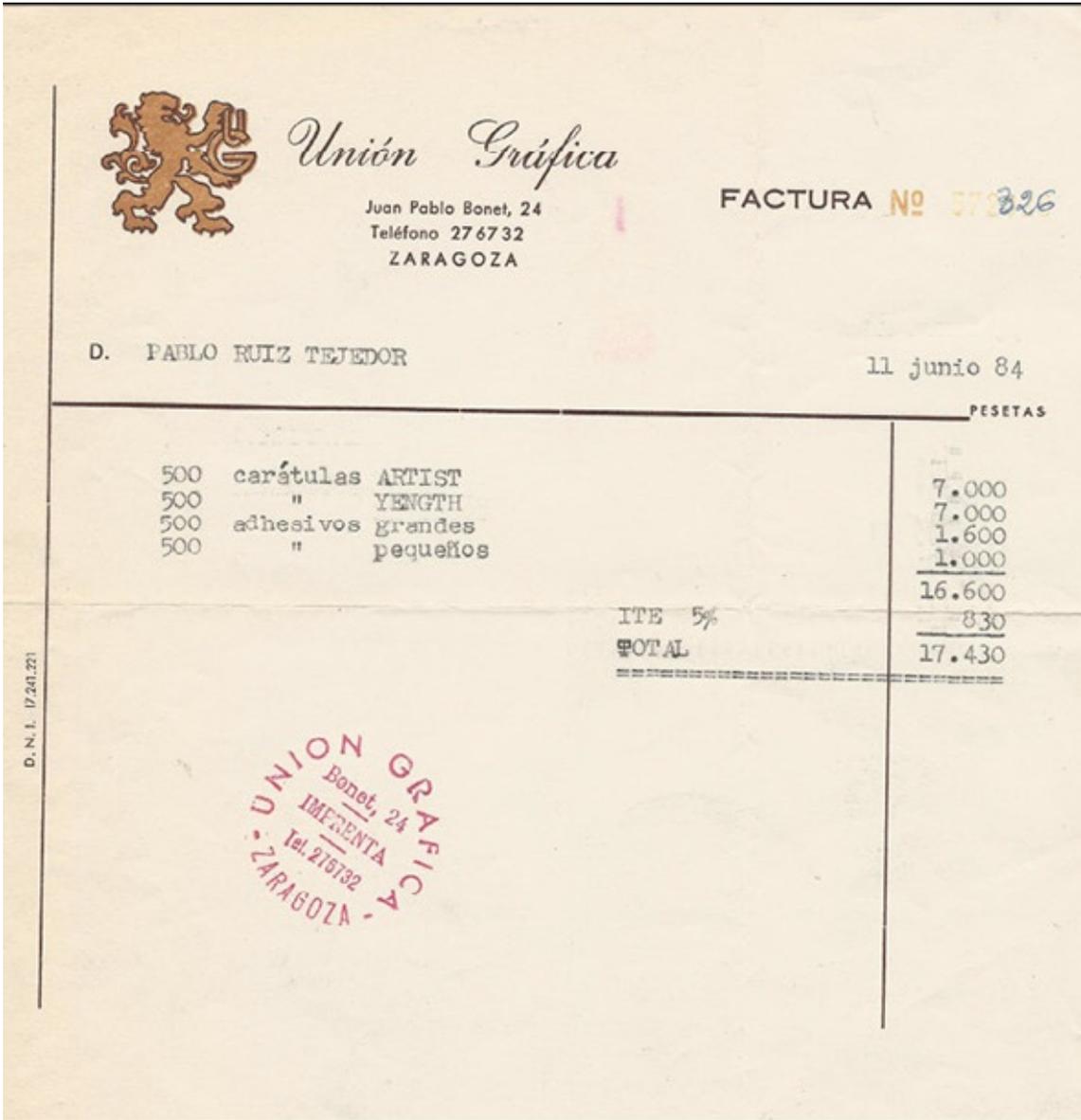
«Entre que la gente leyó la revista, mandó la carta».



Con este material se programaron los primeros juegos de Dinamic: un Spectrum 48K, un lector de casetes y un monitor.

«El correo de Boadilla...», se queja Nacho.

«O que había que llevarlo a casa de mis padres que no estaba en el centro... no sé la razón —razona Pablo—. El caso es que desde el día que se publicó en la ZX, a finales de abril, el 29, hasta el 8 de mayo fue un sinvivir. El problema lo tuvimos el 8 de mayo, porque tampoco lo teníamos previsto. [Cada juego] costaba mil pesetas. Fue otro sinvivir. ¡Y ahora cómo lo fabricamos! No sé [el número de peticiones]. El buzón estaba lleno, debieron ser como... ciento y pico de golpe. Grabábamos las cintas una a una en un casete que teníamos de Philips, pequeñito, y para que no dieran problema de carga lo grabábamos por las dos caras. Tres minutos y pico cada juego por cada cara. Siete minutos por cada juego, del Spectrum al casete, y de cada tantos comprobábamos uno^[72]. Para hacer el primer pedido tuvimos que ir a Correos para prepararlo, teníamos que hacer cajas con los pedidos y de aquella todavía se tenían que lacrar los paquetes, cosas que ahora ni te imaginas. Depende de los pedidos que llegaban cada día, nos pasábamos toda la noche grabando cintas».



Unión Gráfica

Juan Pablo Bonet, 24
Teléfono 27 67 32
ZARAGOZA

FACTURA Nº 572826

D. PABLO RUIZ TEJEDOR

11 junio 84

		PESETAS
500	carátulas ARTIST	7.000
500	" YLENGTH	7.000
500	adhesivos grandes	1.600
500	" pequeños	1.000
		<u>16.600</u>
ITE 5%		830
TOTAL		<u>17.430</u>

D. N. I. 17241.721

UNION GRAFICA
Bonet, 24
IMPERENTA
Tel. 276732
ZARAGOZA

Factura de 17.000 pesetas por las carátulas del primer pedido de Dinamic.

The logo for Dinamic, featuring the word "DINAMIC" in a stylized, blocky, 3D font with a metallic or embossed appearance.

SAIMAZOOM

Johnny es el héroe de SAIMAZOOM. La compañía a la que pertenece, sólo podía confiar en él para la misión que debía realizarse: la selección del mejor café a lo largo y ancho de la selva.

Johnny es el típico guaperas, musculoso, rubio y de ojos azules, y deberá afrontar solo, los innumerables peligros que le esperan: negros caníbales, serpientes venenosas, vegetación exuberante, montañas infrenqueables, templos en ruinas, desiertos desolados, ríos caudalosos y sobre todo, el agua que escasea y el tiempo impuesto por los ejecutivos de su empresa para la realización de la misión. Las únicas armas de Johnny son su pericia, valor y destreza y, bueno, por que no decirlo, de un revólver del 48, picos, machetes, cantimploras, cañas, etc...

Si Johnny consigue su objetivo, será recompensado con... pero mejor será que lo descubras tu mismo.

DINAMIC SOFT
AUTOR: VICTOR RUIZ
1984

Publicidad de Saimazoom que se incluía con los otros juegos de la compañía.

Así nació de manera oficial la primera compañía española de videojuegos, Dinamic, un 8 de mayo de 1984^[73], después de un proceso de varios meses en los que, para preparar quinientas copias de ambos títulos, los Ruiz tuvieron que poner de su bolsillo más de 80.000 pesetas: «Cuando teníamos decidida la idea, cuando compramos las cintas, fue el 13 de marzo del 84 —señala Pablo—. Y tengo también la [factura de] imprenta, hicimos quinientos ejemplares. Las hicimos en Zaragoza, vete a saber por qué^[74] —ríe—. Llegó en tren a Chamartín, fui a buscarlo tan ingenuo y cuando llegó la caja no había quien la moviera. El coste total fueron 83.527 pesetas: anuncio, carátulas y cintas. Lo que costó sobre todo fue pagar la publicidad. En marzo lo teníamos claro porque compramos las cintas, luego se retrasó porque salimos en mayo».

Dinamic debutó con un juego, *Yenght*, perteneciente a un género que no sería de los más habituales del estudio, una aventura conversacional basada en *El Hobbit* de Tolkien y en la que el jugador debía encontrar la fuente de la juventud no sin antes superar un laberinto y otros obstáculos por el camino. El juego venía firmado por

Snatcho, nombre que el menor de los Ruiz adoptó como pseudónimo a lo largo de los años de los 8 bits. «Viene de un juego de palabras entre Nacho y el título inglés de la película *La Invasión de los Ultracuerpos* o *Invasion of the Body Snatchers*, un clásico de la serie B», aclara.

Irónicamente, el tiempo no ha sido el mayor aliado de *Yenght*, y no es la mejor obra de Dinamic, pero es innegable su valor como primer juego de su género y como primer trabajo del estudio de reciente creación.

La primera reseña de *Yenght* la encontramos, obviamente, en la misma revista en la que Dinamic hacía su primera aparición: ZX. Y como sucede con las notas de prensa que encontramos con *La Pulga* o *Fred*, es más una explicación del juego que otra cosa. Lo que ZX sí destacaba de *Yenght* era su condición de pionero del género en castellano y además, remarcaba una «extensión considerable» para un título de la época^[75].

A pesar del éxito inicial de ese 8 de mayo y de no tener espacio en el buzón para atender a todas las peticiones de *Yenght* y de *Artist*, el volumen de ventas inicial era irrisorio comparado con las cifras que se manejaban en Inglaterra.

“Cientos, hablamos de cientos [de copias] —apunta Pablo—. Vendimos más de las quinientas iniciales, porque después de vender los casetes hicimos la versión a caja^[76], pero las cifras ya no las tengo. De hecho se vendían por correo y ahí es cuando pensamos que teníamos que venderlo en tiendas. Conocíamos una tienda de informática en el zoco de Majadahonda, en el piso de abajo. Tenía una bolsa Adidas de estas azules cuadradas para ir al colegio, así que la llenamos de juegos y nos fuimos en autobús. No teníamos coche ni nada. Le dije que vendía juegos de Spectrum y fue cuando [el vendedor] me dijo por primera vez:

—«Hazme una factura. Luego tendréis que ir a Hacienda. Deja los juegos aquí y, si los vendo, te los pago».

Y, efectivamente, se vendieron y los pagaron y me fui con el fajo de billetes. La tienda ya no existe, pero el zoco sigue en pie. Ahí es cuando tuvimos que hacer las facturas, que no iban con IVA todavía, era una cosa que se llamaba el ITE [Impuesto de Transacciones Económicas] que era el cinco por ciento. Emitimos el ITE y tuve que ir a Hacienda. Cuando llegué a la chica de la ventanilla le dije:

—«Es para una empresa de videojuegos».

La niña, muy maja, me contestó: «¡No sé lo que es!».

Fue a intentar tipificarlo y no existía.

—«Vas a tener que pasar al despacho del director».

Y claro, yo, un chaval de 17 años, me pasaron al despacho del director de Hacienda, sabiendo que vendíamos juegos... Él, híper maja, empezó a buscar y a dar soluciones para ver cómo codificábamos la venta de videojuegos, que no existía en España”.



Pantallazo de Saimazoom, donde se puede apreciar a Johnny Jones con su salakov.

«Prácticamente sigue sin existir», sentencia Víctor.

«En España no ha existido el código fiscal del videojuego en todos estos años — sentencia Pablo—. Empezamos como empresas de *hardware*, entendido por *hardware* y *software* profesional, y ahora estamos en el de editoriales / otros, porque tienes editoriales de cine, de música, de libros y otros».

Solucionados los problemas fiscales, Dinamic siguió a lo suyo, crear juegos. A diferencia de hoy en día, donde los desarrollos para consolas son procesos que acostumbran a realizarse a lo largo de un mínimo de dos años, programar un juego para una plataforma de 8 bits era una tarea relativamente veloz. Los juegos podían prepararse en un periodo de tres meses, por lo que el mercado recibía novedades constantemente. Dinamic no fue una excepción. El «éxito» inicial de *Yenght* y *Artist* les pilló por sorpresa, pero no afectó a su ritmo de creación, ya que sus dos siguientes proyectos estaban en marcha. Eso sí, esta vez con un empujón tecnológico gracias a esos primeros ingresos que les permitió jubilar el monitor Philips en blanco y negro.

DINAMIC

**POR 1200 PTS.
NO TE RESISTAS A TENER
UN ORIGINAL DINAMIC.**



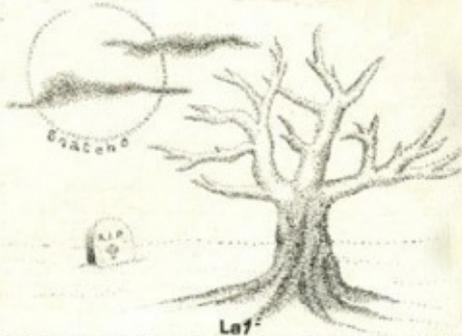
AUTOR: VICTOR SPECTRUM 48 K 100% M.C.
**LOS EXPERTOS EN VIDEOJUEGOS
PREFIEREN SAIMAZOOM**



AUTOR: SNATCHO SPECTRUM 48 K 100% M.C.
**VIDEO-ESTRATEGIA
SIN PROBLEMAS**



ARTIST:
Solución definitiva para tus diseños
 Ploter 210 udgs Gráficos 3D
Autor: Victor Spectrum 48k 100% M.C.



La7
aventura gráfico-conversacional en español 48k
Penght
Disfruta perdiéndote en el mundo de penght
AUTOR: SNATCHO SPECTRUM 48 K 100% M.C.

Venta exclusiva en tiendas especializadas
 Se buscan programas. Enviar originales al comité de selección DINAMIC
apartado de correos 50544 de Madrid
Cualquier idea, sugerencia, comentario enviarla al mismo apartado

Anuncio de Dinamic en el que se pedía juegos a terceros para hacer de editor. También se puede leer la famosa leyenda, en su momento, «por 1.200 pesetas no te resistas a tener un original Dinamic».

«Con el primer dinero que ganamos compramos un monitor Antares, que era un cacharro así de hierro, duro. Pesaba como un muerto», asegura Pablo. La descripción la completa Nacho: «Y tenía un metro de profundidad». Comparada con la pequeña televisión en blanco y negro con la escribieron sus dos primeros programas, el salto era de gigante.

Un salto que les llevó directos a su segunda hornada de juegos. «Mientras [preparábamos los primeros pedidos], Víctor ya había empezado a hacer *Saimazoom* y Nacho, *Mapsnatch*. Seguramente estaban empezados de antemano. Estoy hablando de días, si estábamos en mayo, *Saimazoom* salió en julio, íbamos a toda velocidad^[77]», apunta Pablo.

La idea de *Saimazoom*, y que iba a ser una constante en los juegos de la recién creada compañía, surgió de un batiburrillo de muchos referentes, ya fueran de la cultura popular, de sus vidas cotidianas, del día a día y de otros títulos que captaron la atención de los hermanos.

«*Saimazoom* se nos ocurrió porque en aquella época bombardeaban constantemente el anuncio de Saimaza, “el café de los muy cafeteros”, con el “guaperillas” este que decía, “yo voy a la selva y encuentro el mejor café”», recuerda el mediano de los hermanos.

En ese primer texto sobre Dinamic aparecido en Microhobby, Víctor también relata otros aspectos relativos a la concepción de *Saimazoom*: «Pensaba hacer una sola pantalla, pero después vi que no era demasiado liado lo del mapeado y me puse con ello. Diseñé una selva en grande con todos sus detalles y después me dediqué a mapearlo. El personaje de Johny^[78] Jones fue lo que más me costó diseñar^[79]».

El diseño debió ser un dolor de cabeza tal, que en el texto de Microhobby se asegura que «el personaje, en un principio, iba a ser un jeep». Afortunadamente para la historia del videojuego español, el primer protagonista de una franquicia no iba a ser un vehículo de cuatro ruedas sino alguien con un caché de verdad. «Ya se había estrenado la película de Indiana Jones^[80] —apunta Víctor—, que influyó a la gente. [Mezclamos] un tema de aventuras en la selva con el café Saimaza. Y había una serie de la tele que era una copia [de las películas] y un tío que llevaba un sombrero *salakov*, una imitación del que lleva Indiana Jones. Creo que se mezcló ahí todo. Eso es crear, todo lo que te influye...».

En ese caldo de cultivo nació *Saimazoom*, un juego de aventuras que se iba a convertir en la primera gran saga de Dinamic, la de Johny Jones, que se apellidaba de esta manera porque, supuestamente, era el hermano de Indiana Jones. En la primera entrega, el personaje, basado claramente en las películas del aventurero ideado por Steven Spielberg y George Lucas, debía encontrar cuatro sacos de café perdidos en una selva.

La figura de Johny Jones en pantalla era todo lo contrario a lo que aparecía en la portada. En ésta, era un tipo delgado, alto, rubio, con cierta pinta de “guaperillas”, tal y como comenta Pablo. El del juego, por las limitaciones del Spectrum, era algo más parecido a una pelota, todo cabeza, nariz respingona y, eso sí, pertrechado con un *salakov* que se distinguía perfectamente del cuerpo de su dueño^[81].

La selva era de un tamaño más que considerable, estaba situada en un mapa de

cien pantallas basada en una cuadrícula de diez por diez. ¿La dificultad del juego? Los sacos de café se distribuían de manera aleatoria por el terreno aunque, eso sí, siempre había uno escondido en una cueva a la que se llegaba después de encontrar una llave.

«En aquella época —interrumpe Pablo—, hacíamos lo que nos gustaba sin ningún tipo de consideración. Le encargamos a un amigo, que también era muy buen dibujante, los dibujos de *Saimazoom* y de Johny Jones [dos dibujos, uno para la portada y otro para un anuncio]. Luego hizo también *Babaliba* y *Video Olympic*».

De salida, la aparición de *Saimazoom* en los medios españoles volvió a ser similar a la de *Yenght*. De nuevo, ZX se hizo eco de su lanzamiento^[82] y, de nuevo, todo lo que encontramos en la reseña es una explicación de las aventuras de Johny Jones y del objetivo del título. Lo que ZX no le daba a los Ruiz, peso en los medios, sí se lo iba a proporcionar una revista de nuevo cuño que respondía al nombre de Microhobby. Gracias a dicha publicación, Dinamic logró la primera aparición mediática de importancia de las muchas que se iban a suceder a lo largo de la década.

Tan sólo cuatro meses después de haber lanzado el juego, en noviembre, llegaba a los kioscos la que iba a ser la biblia de los videojuegos y de las plataformas de 8 bits: Microhobby^[83]. En Dinamic eran conscientes del papel del marketing^[84] y de la importancia de darse a conocer en la incipiente prensa del sector, un hecho que ya habían comprobado con los primeros anuncios publicados en ZX, y tomaron la decisión de acercarse a la redacción de la nueva revista, muy enfocada desde el primer momento en cubrir el apartado lúdico de los microordenadores, para conseguir algo de autobombo.

«En noviembre arrancó Microhobby —relata Pablo—, y le pedimos que hiciera una primera portada, porque el videojuego de portada... [pone énfasis en la idea de lo importante que era, y es, conseguir una portada para publicitar un juego] Le dijimos que hiciera una con un juego español. Las portadas las hacía un dibujante con aerógrafo que era famoso y cobraba un potosí, y nos hizo el dibujo de *Saimazoom* a cambio de la joya de la corona, que era el mapa del juego. Todo el mundo se perdía. Estaba basado en cien pantallas de Spectrum [una cuadrícula de diez por diez], fuimos sacando en impresora cada una de las cien pantallas, las publicamos y luego le dimos color, porque en aquella época las impresoras eran en blanco y negro^[85]».

Mientras Víctor ponía a punto su juego de aventuras, Nacho se encargaba de recrear en la pantalla uno de los pasatiempos favoritos de los tres hermanos. Había nacido *Mapsnaatch*.

«*Mapsnaatch* surgió porque llevábamos años jugando al *Risk* —comenta Pablo—. Hacíamos unas partidas monstruosas. De hecho, cambiamos las reglas y sumábamos ejércitos de varios *Risk* que habíamos comprado y habíamos hecho unas normas “ultra-power”. Unas batallas de Mongolia contra Kamchatka brutales».

«Teníamos más dados. Y tirábamos varios cuando había que tirar sólo uno», apunta Víctor.

«Te podías pulir varios ejércitos... de una tirada», señalan a la vez, entusiasmados, Nacho y Víctor.

Y eso era precisamente lo que Nacho trasladó a la pantalla. Una versión en videojuego de *Risk* reducida al continente europeo. A diferencia de *Saimazoom*, *Mapsnaatch* apareció en la ya mencionada *ZX* en una reseña conjunta con la primera aventura de Johny Jones en la misma página del mismo ejemplar, y también tuvo su pequeño apartado en *Microhobby*^[86].

Después de ese doble lanzamiento, corretea por Internet un anuncio que no he sido capaz de localizar en ninguna de las revistas habituales, en el que Dinamic publicita sus juegos en el mercado (*Artist*, *Yenght*, *Saimazoom*, *Mapsnaatch*) y entre las novedades que anuncian se encuentra una de la que nunca se supo: *Pro Competition*. «Era de un programador, no recuerdo como se llamaba, que nos enseñó un juego de esquí y molaba bastante —recuerda Pablo—. Por aquel entonces estaba arrasando el *Horatio Goes to Sky* y dijimos, pues lo sacamos. El programador vino a casa y estuvimos hablando en el salón. El juego molaba y le dijimos, acábalo que nosotros lo sacamos. Ningún problema con él, la lástima es que no lo finalizara... Y no volvimos a saber de él. La portada la hizo un compañero mío de clase».

Dejando de lado la anécdota de lo que pudo ser y nunca fue —«A lo mejor [el programador] lee el libro y me llama. ¡Hombre! ¡Estoy esperando todavía! ¡Si quedamos en el McDonald's! ¡Llevo veinte años esperando en el McDonald's!», bromea Pablo—, los planes del estudio seguían su curso de producción propia a los que ya se unían algunos para convertirse en editores de terceros.

Con tres juegos en el mercado, en ese mismo mes de julio Dinamic lanzó su segundo anuncio en *ZX*^[87]. En él, se destacaban los tres títulos citados más la aplicación *Artist* para crear gráficos y se incluía una novedad. En la parte inferior de la publicidad se podía leer: «Se buscan programas. Enviar originales al comité de selección Dinamic». Aunque todavía tardarían unos meses en lanzar su primer juego de producción ajena, el documento de *ZX* demuestra que sólo dos meses después de haber lanzado sus primeros productos, Dinamic ya tenía en mente convertirse en un sello editor de títulos ajenos.

Pero no adelantemos acontecimientos. Llegados a este punto, Pablo avisó de la conveniencia de buscar un distribuidor que les ayudara a manejar el volumen de ventas. Aunque este crecía poco a poco, cada vez resultaba más complicado de manejar.

DINAMIC

SAIMAZOON

MAPSNATCH

PRO - COMPETITION

BABALIBA

VIDEO OLIMPIC

PROFANATION

DINAMIC

MONTEPRINCIPE, 8-4 25. BORDALLA DEL MONTE, MADRID

JOHNY JONES HERRANO DELFANDRO INDIANA, DE EL NOROCC DEL SAIMAZOON...
 LA COMPRA A LA QUE PERTENECES SOLO PUEDE CONFIRMAR EN EL PARA CERA MISERIA...
 SELECCIONAR EL MEJOR CAFFE A LO LARGO Y RANCO DE LA REGINA...
 JOHNY DOWNS AFORANAR SOLO LOS INHUMANOLES PELEDES QUE LE ESPERAN...
 HERRAS CARRIBALES, SERPENTES HONORABLES, TORILES DE RITMO, REGISTROCOM COMBATIVOS, ETC...
 LAS INECAS APARE DE JOHNY SON SU PERICIA VALER Y BUENO POR QUE NO DECIRLE...
 DE UN REVOLVER, PEGOS, CANNONS, ETC...
 SI JOHNY LO LOGRA SERA RECOMPENSADO CON...
 PERO HERRAS SERA QUE LO OCCURRAN TU HERRAS...
 LOS SPECTRUMAZOS DESPUES COMO SOCCO 28 OCTUBRE 1984

NO PARA EUROPA NI CENTRO DE EUROPA...
 LOS APENDICES TECNICOLOGICOS DESTACADOS EN EL CONTRAQUE CONOCION A SER UTILIZADOS...
 MORTERAS, BARRAS DE LANZAMIENTO DE MISILES DE OBRON PARA CAPTIVAR LAS CAPAS LECTRALES...
 NO PUEDES SER PARTICIPES Y JOKING DEL HERRAS...
 EN ESTE HERRAS EXISTE UN HERRAS PARA LA REGION...
 SI CONOCES ORGANIZAN HERRAS Y ESTUDIAN LOS EXCRETOS PUEDE ALLENAR LA VICTORIA...
 CON MAPSNATCH CONOCERAS QUE TODO ESTO OCCURRA SOLO DESPUES DE TU SPECTRUM...
 EL JOHNY PUEDE HAY DECRETOS Y DE UN HERRAS 28 OCTUBRE 1984

DISPONIBLES:

Penght

ARTIST

SAIMAZOON

MAPSNATCH

PRO - COMPETITION

BABALIBA

VIDEO OLIMPIC

PROFANATION

DINAMIC

MONTEPRINCIPE, 8-4 25. BORDALLA DEL MONTE, MADRID

BOLLETIN DE PEDIDO
 USGARIA RECIBIR:

PENGHT SAIMAZOON

ARTIST MAPSNATCH

INFORMACION

DINAMIC PONE A TU DISPOSICION UN NUEVO DEPARTAMENTO DE VENTA POR CORREO QUE INCLUYE LAS SIGUIENTES MEJORAS:

1. PAQUETES NORMALIZADOS DE ALTA CALIDAD.
2. SERVICIO DE ATENCION Y ENVIO DE PEDIDOS INSTANTANEOS, DOS DIAS A PARTIR DE LA RECEPCION DE TU CARTA DE PEDIDO.
3. PRECIO IGUAL QUE EN TIENDAS: 1800 PESETAS, INCLUYENDO GASTOS DE ENVIO.
4. PAGO CONTRAREMBOLSO. 6

Uno de los primeros anuncios de Dinamic donde se hace referencia a Pro Competition, juego que nunca vio la luz.



Anuncio de Babaliba y Video Olympic, donde se puede apreciar a Johny Jones corriendo contra una caricatura de Carl Lewis.

“Nos dimos cuenta de que si estábamos con los juegos no podíamos estar con las ventas y decidimos buscarnos un distribuidor. El paradigma en aquel momento era Sinclair Store, una franquicia de tiendas que era el no va más. Yo iba muy ilusionado pensando que nos iban a comprar un montón de juegos al ser españoles. Había salido el primer *review* de *Saimazoom* en *ZX* y decía que era muy bueno, e íbamos muy

ilusionados. Pero esta gente vendía máquinas. Importaban los juegos de Imagine y Ocean a través de una importadora que era ABC Analog. Nos llevamos un chasco y fui a ABC Analog. Hablé con el dueño y me dijo que lo iba a dejar porque no era lo suyo. Él vendía *hardware*, sobre todo, y los juegos empezaban a dejar de venderse porque ya se pirateaban.

—«Para lo que traigo, está todo en el Rastro...».

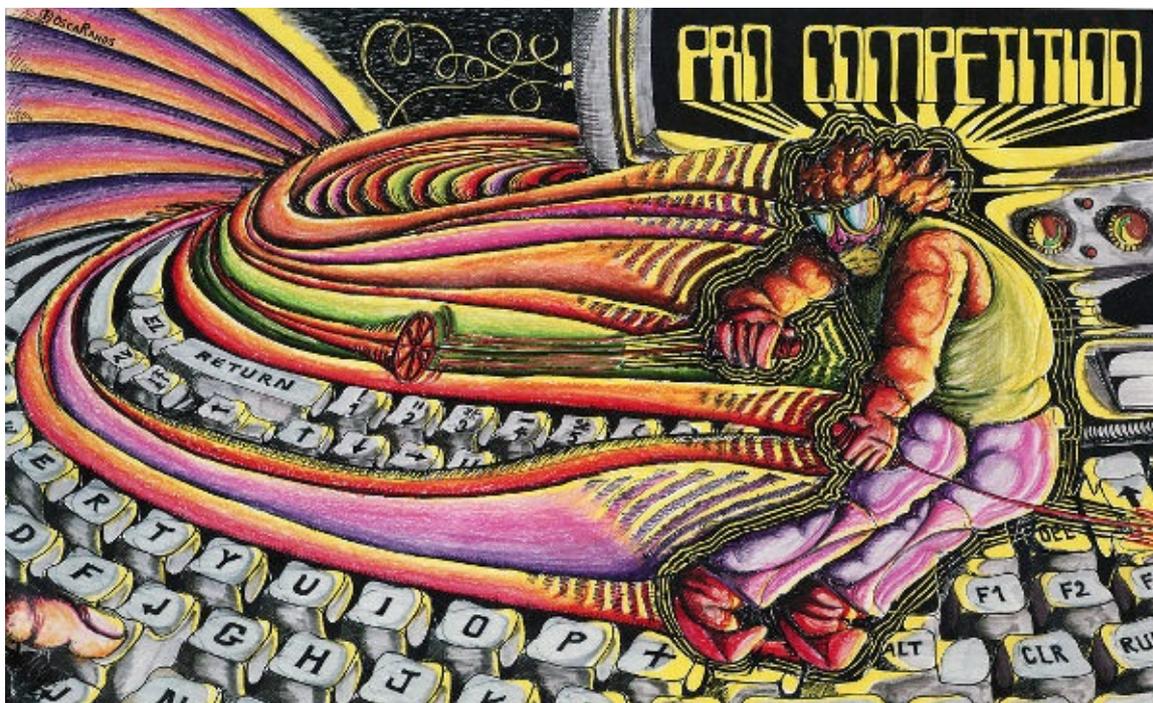


Ilustración de Pro Competition, título que Dinamic anunció pero que jamás se publicó.

Nos vendió los juegos muy poquito tiempo, muy poco, y la siguiente cadena que se organizó para competir con Sinclair Store era Microworld. Muy ambiciosos. No sólo querían tener tiendas propias sino distribución, que cualquier tienda les pudiera comprar. Montaron un negocio muy potente y firmamos con ellos. Nosotros queríamos hacer juegos, no venderlos. Nos pidieron la exclusiva para vender en sus tiendas. Se la dimos pero fue un error, porque nos dejó muy vinculados”.

En julio del 84, tan sólo dos meses después del primer lanzamiento, Dinamic podía jactarse de ser la compañía española más grande del momento con tres juegos en las tiendas y, de nuevo, un par más en producción que seguían la misma línea de los anteriores lanzamientos. Es decir, Nacho por un lado, Víctor por el otro, cada uno con un proyecto entre manos para sacarlos a la venta simultáneamente.

Aunque Nacho se adelantó ligeramente, vamos a hablar primero del nuevo título de Víctor, ya que ayuda a contextualizar mejor su historia sin dar tantos saltos en el tiempo. Hecha la aclaración, Víctor se retrasó unas semanas más que su hermano pero en diciembre, justo para la campaña navideña, tenía listo *Babaliba*, la continuación de *Saimazoom*.

El título, al igual que el de su antecesor, venía de un juego de palabras. Esta vez, jugaron con el nombre de un personaje literario. «Buscábamos toques. En vez de Saimaza, *Saimazoom*. Éste era algo como *Alí Baba*, *Babaliba*», apunta Pablo.

La segunda aventura de Johny Jones, a la venta cuatro meses más tarde que la primera, fue un título que bebía en gran medida de *Saimazoom*. El aspecto gráfico era bastante parecido (más colorido, sí, pero en las mismas líneas que su predecesor) y esta vez situaba la acción en Arabia, en el palacio de Hosmimumarack, en el que Jones debía adentrarse para hacerse con un tesoro y rescatar a una princesa a la vez que reunía las letras de un hechizo llamado Babaliba que debía juntar para poder escapar.

Pero la importancia de *Babaliba* radica en que se convirtió, junto a *Saimazoom*, en uno de los primeros títulos que se distribuyeron fuera de nuestras fronteras después de las mencionadas aventuras de *La Pulga* y *Fred* por ultramar. Los primeros, y no los últimos, de una larga lista de títulos que no sólo se iban a distribuir fuera de España, sino que también iban a ser, en ocasiones, auténticos bombazos críticos y de ventas. *Saimazoom* y *Babaliba*, desgraciadamente, no entraron en ese saco.

Siendo unos completos desconocidos fuera de España, y también dentro de nuestras fronteras salvo en los círculos jugones, les tocó llamar puerta por puerta a las distribuidoras del Reino Unido.

«Creo que mandamos los juegos, con dos cojones, a Ultimate, a Ocean —recuerda Víctor—. Contestó una empresa pequeña que había tenido éxito con un juego con una jugabilidad un poco diferente, que era de un barco que se hundía. *Worse Things Happen at Sea*, de Silversoft. Ese juego le dio un poco de impulso y el nuestro le vino como anillo al dedo. Recuerdo que me invitó allí a ver la presentación en la feria para esas navidades. Era la primera vez que yo salía de España, que volaba en avión incluso. Las cosas cambian mucho, en esa época yo creo que no volaba ni dios».

En ese viaje se cerró un acuerdo por el que Silversoft se encargaría de distribuir ambos títulos en el extranjero. «Sacó *Saimazoom* y *Babaliba*, pero no es que los juegos se vendieran bien o no se vendieran bien, es que Silversoft cerró. Pero no por nosotros. De hecho, de aquello nunca vimos un duro», explica Pablo.

Víctor intenta encontrar una explicación: «Quizás creció con el *Worse Things Happen at Sea*, dio el pelotazo y no mantuvo... Yo recuerdo eso, una sala como este restaurante [y el restaurante en el que tuvo lugar nuestro encuentro podía tener, perfectamente, cerca de 70m²] de dos pisos ahí, en el centro de Londres. Eso debía costar una pasta, te embarcas en esa movida y... Pero el viaje lo pagó».

«Nunca vimos nada de *royalties*, ni nos tocó nada... —completa Pablo—. No digo nada malo de él, era un tío majo, se arruinó y nosotros tampoco teníamos

ninguna necesidad de dinero ni ninguna expectativa. El simple hecho de salir en Inglaterra ya era para nosotros un orgullo tremendo».

En Inglaterra, donde la prensa del sector ya estaba más desarrollada e introducía elementos críticos a los análisis de los juegos en lugar de hacer meras descripciones como era el caso español, la acogida fue desigual, cosechando críticas tibias en gran medida^[88], pero llegando incluso a extremos que ensalzaron^[89] o tiraron por los suelos^[90] las aventuras de Indiana Smith. Sí, Indiana Smith fue el nombre que recibió Johny Jones fuera de nuestras fronteras. Víctor recuerda que la medida fue una decisión de Silversoft aunque desconoce los motivos. Seguramente, fue una manera de cubrirse las espaldas ante posibles pleitos por derechos de imagen.

A pesar de una primera aventura desafortunada en el extranjero, el segundo título de la nueva hornada iba a ser una historia bien diferente. Nos vamos un mes atrás, a noviembre de 1984, cuando Nacho se adelantaba ligeramente a su hermano y ya tenía listo su siguiente juego. Esta vez, Dinamic dio el salto al género deportivo y lanzó *Video Olympic*, para aprovechar el tirón que habían tenido hacía escasos meses tanto los Juegos Olímpicos de Los Ángeles como *Daley Thompson's Decathlon*, el primer juego de deportes que utilizó una cara conocida para aumentar sus ventas^[91].

El programa salió de las manos de Nacho. Era un juego de atletismo muy al estilo *Track & Field* o el *Hyper Sports*, que lo estaban petando en aquel momento, en el que el jugador tenía que superar seis pruebas del circuito olímpico: cien metros lisos, salto de longitud, lanzamiento de jabalina, lanzamiento de martillo, 110 metros vallas y natación, como explica Pablo.

«Nacho había hecho *Video Olympic* porque en aquel momento arrasaba *Daley Thompson*, que era un héroe nacional en Inglaterra, en videojuegos, y *Track & Field* en las máquinas».

«Por eso la portada se parece a Carl Lewis», interrumpe Víctor.

«¿Cómo que se parece? Luis^[92] dibujó a Carl Lewis. Era una caricatura^[93]», sentencia Pablo.

«Los derechos de Carl Lewis eran difíciles... Lo intentamos, pero no contestó», bromea el mayor de los hermanos.

De nuevo, como sucedía con gran frecuencia en estos primeros años, *Video Olympic* podía presumir de ser el primer juego español de su género y ello le valió buenas críticas de Microhobby en el momento de su salida^[94] aunque tres años más tarde la misma revista lo colocara entre «los peores juegos de la compañía española»^[95].

A pesar de que la acogida fue bastante tibia, quizá la más tibia de todos los juegos de Dinamic aparecidos hasta ese momento, el título de Nacho tuvo su momento de gloria un par de años más tarde. En concreto, en noviembre del 86.

«Nuestro primer éxito masivo fue *Video Olympic*. Fuimos a Mastertronic —

apunta Pablo— y ese sí que nos pagó. Mastertronic era [un sello] *budget*, vendía a 1,99 y 2,99 libras. El nuestro lo puso a 1,99 y las críticas lo pusieron como “*The budget Daley Thompson*”^[96]. ¡Un halago! ¡El *Daley Thompson* en barato!».

Esta vez sí, los Ruiz sacaron tajada de las ventas de su producto, al contrario de lo sucedido con *Saimazoom* y *Babaliba*. «Mastertronic nos mandaba declaraciones puntuales por telex y te vendía [en todo el mundo] —prosigue Pablo—. Cuando fui [a las oficinas], la empresa era inmensa. El tío, Frank Herman, era un *businessman* potente. Al final vendió 250.000 unidades en toda Europa y en todas partes donde había Spectrum. Incluso sumaban países donde había tenido algún éxito: Australia, Sudáfrica. No lo tuvo en Estados Unidos, por ejemplo, pero sí en la Commonwealth^[97]».

El que iba a ser futuro éxito de *Video Olimpic* a finales del 86 contrastaba con la situación de Dinamic a lo largo de 1984, donde pasó de encargarse por completo del sistema de producción y distribución a delegar, por vez primera, en un distribuidor. Con cinco títulos en el mercado, todos ellos de producción propia, Dinamic encaraba 1985 como el año de la consolidación del proyecto. Se había hecho ya un nombre en España y lo había conseguido con un producto de calidad y lanzando novedades cada pocos meses. Para los Ruiz aquello no dejaba de ser un entrenamiento sano y ellos no tenían ninguna percepción de liderar el incipiente mercado español del videojuego.

«Para nada —afirma tajante Pablo—. Siempre está el mito... Lo hacíamos absolutamente por diversión. En el 84 estaba en primero de carrera, iba a clase todos los días. Mi hermano estaba en telecomunicaciones y estaba estudiando todo el día. Nacho hacía COU, que COU en el CEU te meten un palizón... y luego por las noches, como diversión, nos subíamos ahí, venían los amigos y nos reuníamos haciendo lo que queríamos. Estábamos muy orgullosos de lo que hacíamos, pero por la diversión, la creatividad... en ningún momento había ahí algo empresarial. Programábamos en Basic y compilábamos. Para nosotros, los de *Fred* y *La Pulga* eran muy buenos. Nos veíamos como estudiantes, yo me levantaba por las mañanas y me iba a la universidad en autobús. Y mientras hacíamos *Yenght* yo estudiaba selectividad. En *Saimazoom* estaba haciendo una obra de teatro con mi padre, de figurante. Me tiraba todo el día ensayando. Cuando me escapaba, quedaba con un amigo para tomar copas en Pozuelo. Éramos felices, estábamos orgullosos y a la gente le gustaba. Posiblemente, si hubiéramos pretendido ser una industria nos habría ido peor. El cariño con que lo hacemos sigue estando ahí. Lo hacíamos porque nos gustaba».

Los siguientes doce meses iban a suponer la llegada de programas de terceros y el desembarco definitivo en el extranjero, con títulos que les auparía a los primeros lugares de las listas de ventas. Aunque Dinamic cerró 1984 con un acuerdo de distribución con Microworld, no iba a pasar mucho tiempo hasta que los hermanos

Ruiz se dieran cuenta de que el mejor socio para llegar a las tiendas en las condiciones óptimas era otra empresa española que había echado a andar, también, ese mismo año. Hablo de ERBE, el actor decisivo que conseguiría, con el paso de los años, que lo que era una generación espontánea de programadores diera lugar a una industria del videojuego.

5. Montar una industria a la vuelta de vacaciones

Para hablar de ERBE hay que presentar, primero, a Paco Pastor. A principios de los ochenta, Pastor era más conocido por ser el antiguo líder de Formula V. Sí, sí, el grupo de *Eva María se fue buscando el sol en la playa*. Disuelta la banda en 1975, Pastor entró a formar parte del departamento de marketing de CBS.

Pero no nos apresuremos. Dar con Paco Pastor es una misión altamente complicada. La leyenda dice que desde 1994, retirado de la dirección de Sega España, «disfruta de la vida con un pequeño velero, un ordenador portátil y con alguna canción de vez en cuando»^[98]. La realidad, como sucede con muchas de las habladurías que circulan por Internet referidas a personajes y situaciones de la época, es otra bien distinta. Después de Sega, aterrizó en Pearson, un grupo editorial: «Estuve durante cuatro o cinco años. Cuando terminé esa época, con mis hijos ya autosuficientes, decidí que era el momento de vivir la vida. No me fui a vivir a un barco, pero sí me compré un velero y me fui por ahí». De entre las muchas cosas que Paco Pastor hace hoy en día, volver a cantar con Fórmula V es una de ellas.

Nuestro primer intento de encuentro fue «saboteado» por una gira que el grupo ya tenía prevista de antemano: «Me voy un mes de gira a Perú y Colombia» —se excusa en nuestro primer contacto telefónico—. Pero con un poco de paciencia es posible dar con el hombre que consiguió levantar, a mediados de los ochenta, la inexistente industria del videojuego.

Que Pastor es un tío que se mueve en un registro diferente al del resto de personajes que pueblan este libro se ve de buenas a primeras. Nos encontramos en el hotel Miguel Ángel, en pleno Paseo de la Castellana, poco antes de llegar a Nuevos Ministerios. Una plaza en la que, de buenas a primeras, te reúnes en el *lobby* con una docena de pilotos y azafatas de British Airways junto a un puñado de hombres de negocios que utilizan la cafetería como lugar de encuentro informal.

Pastor, tipo de trato afable y muy cordial en las formas, se mantiene tal y como aparecía en las revistas de videojuegos de los ochenta. Bajito, delgado, cara enjuta, mirada avispada, tiene, en definitiva, esa actitud de niño travieso que acostumbra a analizar las situaciones y a ver las oportunidades antes que nadie.

Cuando nos encontramos bebe manzanilla porque ha sufrido algún problema digestivo durante el mencionado viaje por las Américas. Es un tipo que, como sucede con Pablo Ruiz, tiene una mente que recuerda con gran precisión detalles de hace treinta años, en especial sus primeros pasos en la industria del videojuego. No sólo eso, basta con escucharle hablar cinco minutos para saber que te encuentras ante un comercial en potencia y para entender que, con sus dotes de persuasión y de negociación, ERBE se erigiera como el gran actor de la distribución en España en los años ochenta.

El contacto de Pastor con los videojuegos se produjo de manera fortuita durante unas vacaciones de verano. Reciclado al departamento de marketing de CBS, su primer encontronazo con el mundillo no tuvo que ver, como en otros casos, con un ZX81. El culpable de que Pastor detectara un negocio en potencia fue Commodore. Un VIC-20.

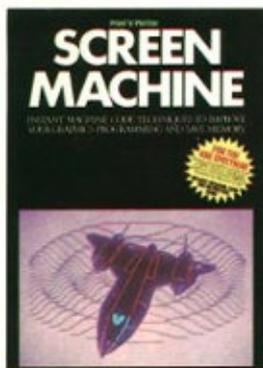


Paco Pastor, en una fotografía aparecida en Microhobby.

«La historia de cómo comencé y me metí en esto fue porque, en unas vacaciones en 1984, los sobrinos de un amigo que habían venido a pasarlas con nosotros a Málaga trajeron un VIC-20. Era un Commodore de los primeros que había y me acuerdo que les veía que hacían unas cosas: rayitas, dibujitos, coloritos, figuras geométricas en la televisión... Me llamó mucho la atención».

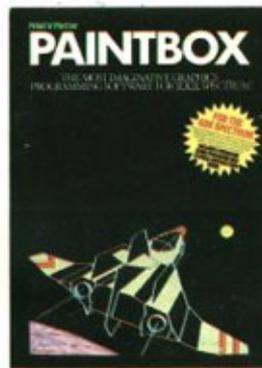
Fascinado por lo que acababa de ver durante las vacaciones, Pastor se puso manos a la obra nada más volver a Madrid. «Me interesé y me compré un Spectrum 48kbs por 48.000 pesetas. De aquella costaba mil pesetas el kilobyte, que era una barbaridad^[99]».

Este interés inicial no acabó con la adquisición del Spectrum, ya que Pastor hizo un barrido para tantear el mercado y ver cuáles eran las opciones de entrar con fuerza en un territorio prácticamente virgen.



SCREEN MACHINE. Código máquina instantáneo para gráficos y textos. Comprime archivos de pantalla ahorrando mucha más memoria. Compila gráficos, textos y UDG instantáneamente en código máquina. Aumenta y reduce todo o sólo una parte de las imágenes. Recolorea los gráficos total o parcialmente y los da movimiento. Cambia los dibujos a cualquier lugar de la pantalla. Superpone imágenes creando efectos increíbles. Guarda todo para posterior uso en tus propios programas. No hay duda de que es la más importante herramienta gráfica del Spectrum. Se acompaña de librito que explica su uso clara y sencillamente.

SCREEN MACHINE/48 K.
Ptas.: 2.700



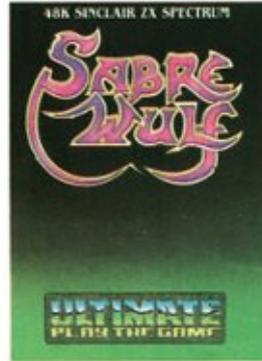
La crítica que de este programa hace la revista "ZX Computing", habla por sí sola: "Debo admitir que nunca lo he pasado tan bien con un programa de utilidades. PAINTBOX te permite crear tus propios gráficos, con simples movimientos del cursor, rellenarlos del color que elijas y grabarlos para utilizarlos en tus programas. La mejor inversión en software que puedas hacer". Estas son sus prestaciones: editor UDG, inversión y rotación de imágenes, "ventana" para controlar los UDG durante su desarrollo, plotter de precisión, fill de imagen y muchísimas más que se describen en el librito de 28 páginas que acompaña al programa.

PAINTBOX/48 K
Ptas.: 2.700



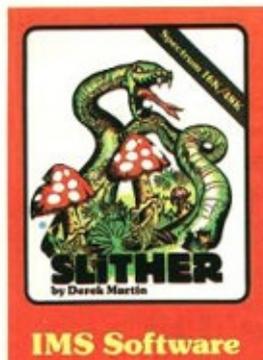
En un solo programa, cuatro divertidos juegos para niños, que les ayudará a mejorar sus matemáticas, ortografía y conocimiento del alfabeto de manera sencilla. Todos los juegos utilizan respuestas sonoras; los juegos matemáticos llevan incorporados un sistema que hace subir gradualmente el nivel de dificultad según se aciertan las respuestas. En todo momento, el niño puede abandonar un juego y seleccionar otro del menú con sólo apretar una tecla. Cada juego se puede realizar en cinco lenguas diferentes, sirviendo como inicio al aprendizaje de idiomas. Recomendado para niños de 3 a 9 años.

4 JUEGOS PARA NIÑOS/48 K
Ptas.: 1.600



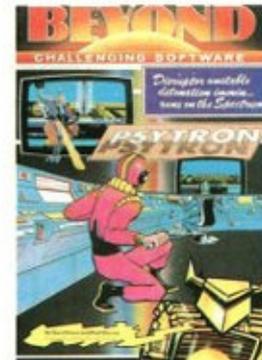
En su primera semana de venta ya ha entrado en los primeros puestos de las listas de software en la tierra. Nunca habrás visto gráficos tan sorprendentes como los de este increíble juego, último aparecido en el mercado de la firma que creo Jet-Pac, Psst, Atic-Atac, y Tranz-Am, entre otros, y a los que sin duda superará en gráficos, color, movimiento y estrategia. Tienes que atravesar la jungla con todos sus peligros, tarántulas, escorpiones, totos, indios, y así hasta 36 diferentes obstáculos que sorpresivamente aparecen en tu camino. Te garantizamos horas de apasionante juego.

SABRE WOLF/48 K
Ptas.: 2.500



Slither, la imparible serpiente con un insaciable apetito, a la que tendrás que conducir por infinitos jardines, alimentándola con las setas que en ellos encuentras. Pero, ¡ten cuidado! Por cada seta que coma, aparecerá entre las que quedan una envenenada que tendría sobre Slither graves efectos letales. Cuida también que no intente cruzar las vallas del jardín donde se encuentre, pues sería mortal. Un rápido juego de tipo "arcade", con sonido, color y gráficos de alta resolución, dificultad progresiva, y opción de modo demostrativo.

SLITHER/16 y 48 K
Ptas.: 1.500



La prestigiosa revista "What Micro" dice de este programa: "Psytron es un juego muy excitante que te hace sentir que alguien controla tus reacciones. Los gráficos son soberbios e incluso van mejorando según avanzas en el juego. Eres el defensor de una estación espacial controlada por Psytron —un ordenador que te proporciona visión total de las 10 zonas de la base—. Bajo tu mando tienes misiles, robots, equipos de reparación, de comunicación, etc., que te ayudarán en tu misión... ¡Menudo juego!".

Uno de los programas de mayor demanda actualmente en Inglaterra. Se presenta con estuche y librito de instrucciones.

PSYTRON/48 K
Ptas.: 2.500

ESCRIBENOS A **HERB** S.p.a., C/ PONZANO, 25 - 28003 MADRID,
INDICANDO LOS PROGRAMAS QUE DESEES, O SI LO PREFIERES LLAMANOS
AL (91)459 93 90 EN AMBOS CASOS, LOS HAREMOS LLEGAR CONTRA
REEMBOLSO A TU DOMICILIO **SIN QUE TENGAS QUE PAGAR GASTOS
DE ENVIO.**

Uno de los primeros anuncios de ERBE aparecido en la prensa especializada con Sabrewulf de Ultimate, uno de los pelotazos del momento.

«Vi que había una diferencia abismal entre el precio de lo que costaba un videojuego en Inglaterra y lo que costaban aquí. Todo eran copias piratas. Se vendían, digamos, de forma oficial. Tú en El Corte Inglés te encontrabas unas fotocopias maravillosas [con el catálogo de títulos disponible] y ellos lo vendían con toda la buena fe y la buena voluntad. Había unos distribuidores que hacían lo que les daba la gana. Y vendían lo que querían a unos precios brutales, cuatro o cinco veces el precio de un producto original. Recuerdo los programas de Ultimate: unas cajas y una

presentación preciosa, maravillosa. Esas cajas de Ultimate en Londres creo que costaban, no sé si nueve o diecinueve libras, y aquí se pagaban a 4.000 o 5.000 pesetas de aquella época, que era una barbaridad. Y no era una caja: era una fotocopia en blanco y negro, con un papelito y ya está. Me dije: aquí hay negocio, hay una oportunidad por la avaricia de una serie de gente».

Dicho y hecho. La idea de ERBE ya había echado a andar y Pastor la puso en marcha durante unos días de ocio junto a un socio que sería la otra cabeza visible de la compañía, Peter Bagney, compañero de trabajo en CBS: «Pasamos un fin de semana con Peter y su mujer, María Jesús López, en Tragacete, donde les conté la posibilidad de negocio que existía con el tema de los videojuegos. Les gustó la idea y decidimos ponerla en marcha. En principio lo hicimos compatibilizando nuestros trabajos en CBS y luego nos fuimos incorporando a ERBE y dejando de manera sucesiva nuestros trabajos, primero yo, el más inconsciente».

Fundada ERBE, llegamos a otra de esas leyendas que el tiempo ha ido alimentando por la falta de una confirmación oficial: el origen del nombre de la compañía. ¿La razón? Puro pragmatismo en un momento histórico en el que la libre circulación de mercancías todavía no existía en España.

«En aquella época no estábamos en la Comunidad Económica Europea y hacían falta una serie de permisos de importación, de licencias, de impuestos, etcétera — recuerda Pastor—. Era muy complicado [montar un negocio de importación]. El padre de la familia Bagney acababa de morir y tenían una empresa de importación de material de oficina. Se llamaba Elisabeth Richard Bagney España^[100], y las siglas eran ERBE. La compañía empezó realmente con Peter y conmigo. Luego, la familia Bagney distribuyó su 50% [de la compañía] entre tres hermanos, Andrew [con el que dirigría el día a día de la compañía], Peter^[101], la hermana, que se llamaba Yola, y la madre. Entre ellos tenían el 50%».

La jugada les salió redonda, ya que de un plumazo se quitaron de encima interminables trámites burocráticos para montar un negocio de importación. Pero ¿cuál fue el objetivo primordial de ERBE? Pastor y los Bagney, ni de lejos, intentaban crear una compañía que se encargara de distribuir *software* a nivel nacional. Su intención, como apunta el primero, fue importar juegos del extranjero a un precio competente y, además, montar una tienda para vender directamente al usuario.

«ERBE nació como una importadora y distribuidora de producto original. Lo hacíamos a través de una mayorista enorme que había en el Reino Unido, Centersoft, que a su vez eran los propietarios de U.S. Gold, una de las grandes, y que tenía una gran relación con Ocean, con Imagine, con Beyond^[102]... Centersoft tenía una gran relación con todas las grandes compañías, porque distribuía con todas. Empezamos como distribuidora, importando al principio juegos en su formato original y también

nacimos como venta directa. En ningún momento nos planteamos ni siquiera el distribuir en tiendas, sino como venta por correo y venta directa en la oficina que montamos^[103]. Y empezamos a hacer la publicidad. La primera página, que aún conservo, en la única revista que había entonces que era la ZX Spectrum^[104]. Aquellos que eran usuarios alucinaban con la presentación del producto. Veían una puesta en escena impresionante, la original, comparada con lo que encontraban en España. Nosotros traducíamos las instrucciones y las adjuntábamos al juego en español. Revolucionamos el mercado español porque no había, no existía».

El éxito de ERBE no fue inmediato pero se hizo velozmente con un hueco en el mercado con la pequeña oficina de Ponzano que se parecía más a un pequeño negocio familiar: «Al principio estaban mi mujer, mi cuñado y la mujer de Andy. Luego Peter, la mujer de Peter y yo» —ilustra Pastor—. Vamos, que aquello no tenía nada que ver con el emporio logístico de distribución de videojuegos que se avecinaba. Pero en cuanto se corrió la voz, tanto mayoristas como minoristas contactaron con ellos para conseguir su producto.

“Nos empezaron a llamar las tiendas y nos decían:

—«¿Quiénes son ustedes? Nos piden su producto y no lo tenemos».

“Empezamos a hacer algo que no habíamos previsto, que era vender a las tiendas. El mismo El Corte Inglés, que era el gran cliente a todos los niveles entonces, nos llamó desde la central de compras y nos dijo que qué pasaba, que no tenían nuestro producto —ríe—:

—«Vengan aquí. Queremos cincuenta de esto, cien de esto, doscientos de esto...».

Y nosotros en aquella época importábamos de cincuenta en cincuenta. Importando directamente de Inglaterra teníamos un margen de beneficio de un 20% o un 30%, porque comprábamos producto final acabado”.

Estas primeras cifras que comenta Pastor son un fiel reflejo de lo que era el mercado español a finales de 1984 y principios del año siguiente. El parque de microordenadores, con el ZX Spectrum y el Amstrad como abanderados, todavía crecía poco a poco durante este periodo y las cifras de ventas no eran muy elevadas^[105]. También jugaba un papel muy importante la piratería que comenta Pastor, una lacra que se instaló en el videojuego español desde los primeros años y que trataré con mayor profundidad según vayan avanzando las páginas del libro.

6. Indescomp se sube al carro del videojuego

La compañía de José Luis Domínguez era, en 1984, el lugar de trabajo ideal para todo aquel interesado en meterse en el mundillo de la programación. Una especie de Google a la española, vamos. Tenía los derechos de distribución de Amstrad para España, a los que sumaba varios meses siendo la puerta de entrada de gran parte de *software* para Spectrum en nuestro territorio. Además, ya contaba con un equipo de informáticos entre los que se contaban los responsables de escribir los dos primeros juegos editados en nuestro país.

Como sucederá en más de una ocasión a lo largo de este relato, tenemos que dar un pequeño salto en el tiempo para introducir a un nuevo personaje que responde al nombre de Pedro Ruiz. Natural de Guadalajara, Ruiz llegó a la informática en sus años universitarios y se las ingenió para aplicar sus conocimientos en el negocio familiar.

«Estaba en segundo de carrera, debía ser el 76 o el 77, y apareció alguien con una cosa que le llamaban microprocesador 6502 Rockwell, que era una placa que tenía un procesador, un teclado y una pantalla de *leds*. Ahí empezó la curiosidad por una cosa que se podía programar, a la que le podía dar órdenes, que se programaba en un lenguaje muy raro que no conocía. Poco a poco me fue interesando y convencí a mis padres para que se compraran un pequeño ordenador para llevar la facturación y las cuentas del negocio de venta de lanas que tenían. Compramos un Commodore, un PET de gestión. Yo trabajaba en Basic, que era el lenguaje que tenía el ordenador, y empecé a probar. Con los años me compraría un VIC-20 y un Commodore 64».

Ruiz es un tipo muy correcto en las formas. A nuestro encuentro llega directo desde la base militar de Torrejón de Ardoz en la que trabaja. Trajeado, con un hilo de voz, adelanta que la Edad de Oro del *software* español comienza en la primera década del siglo XXI y no treinta años atrás.

El que fuera fundador de Opera, entre otros, ha vivido toda su vida a caballo entre Madrid y Guadalajara. En su momento le picó el gusanillo informático durante sus estudios de Química en la Universidad: «La carrera la hice en Madrid y fue donde entré en el mundillo. A partir de segundo nos daban lenguaje de programación para los computadores de la Complutense. Me entusiasmó».

Los años del Commodore PET y del VIC-20 fueron los más complicados para conseguir juegos para ambas máquinas. Hablamos de un páramo en cuanto a la oferta, como sucedía con el ZX81. De la misma manera que la máquina de Sinclair permitía programar desde el terminal, era posible trabajar desde el mismo PET (y desde el VIC-20) para uso y disfrute propio y, sobre todo, para aprender en un mundillo en el que la información acerca de los lenguajes de programación escaseaba.

“Lo primero que hice que se parecía a un videojuego lo hice en el Commodore de mis padres. Leyendo revistas descubrí que había un juego de instrucciones en 6502^[106], un acumulador... todo un descubrimiento. Había un programa que no estaba documentado para un ensamblador en 6502. No sabía ni lo que era ensamblador en aquel entonces. Lo primero que hice fue una pelotita que iba de derecha a izquierda en la pantalla pero a tal velocidad que me quedé... Fue un shock. Si habías probado Basic y habías probado ensamblador era un shock, pasar de ver una cosa así en pantalla despacito [hace el gesto con las manos, muy lentamente], a no verla porque iba tan rápido... Empiezas a poner *delays, delays, delays*^[107]. Esto no puede ser.

Ahí descubrí la velocidad en los computadores y me entró el gusanillo para conocer más código máquina. Las cosas pasaban instantáneamente. Programabas muchas líneas de código pero el tiempo de ejecución era instantáneo. Si habías programado en Basic, aquello iba a su ritmo. El ensamblador te daba un clic en la cabeza y decías, coño, con esto puedes hacer cosas muy rápidamente, los ordenadores valen para algo más”.

Descubierto el lenguaje ensamblador y las infinitas posibilidades que permitía, el siguiente paso de Pedro Ruiz para acabar involucrado en la programación de videojuegos fue una feliz coincidencia que le llevó a conocer a Paco Suárez.

«La parte más seria de videojuegos llegó cuando me compré el VIC-20, un Commodore con tres kbs de memoria, un vídeo muy pedestre. Sólo Indescomp vendía juegos para estas máquinas en Madrid, y fui allí a comprarlos. Me encontré a Paco Suárez, que estaba haciendo *La Pulga*, y dije “¡qué genial! ¡Tiene un *scroll*! ¿Cómo se puede hacer esto?” Llegué a casa con mi VIC-20 y me puse a copiarlo, a ver cómo se podía hacer el juego. Me puse a hacer algo parecido: un *scroll* de pantalla, algo que saltaba... Quería hacer en casa algo parecido a lo que había visto».

El experimento no tardó en dar como fruto una versión de *La Pulga* para Commodore. “Tardé unas semanas, una cosa muy rápida. Fue mi mujer la que dijo:

—«¿Por qué no lo presentas a Indescomp? ¡A ver si lo compra!».

«En aquellos tiempos había que sacar dinero de debajo de las piedras. Yo pensé, cómo van a querer esto...».

De la misma manera que Suárez envió en su día *La Pulga* de ZX81 sin esperar nada a cambio, la visita de Ruiz a Indescomp le dio muchos más réditos de los que podía anticipar en un momento, principios de los ochenta, en el que la economía española no gozaba de muy buena salud.

“En aquellos tiempos la cosa estaba muy apretada. Mucho paro, pero mucho paro. Mi mujer me empujó y me llevé la cinta para que la viera José Luis Domínguez, que me dijo:

—«¿Cuánto has tardado en hacer esto?».

—«Una semana».

—«¿Lo harías para Commodore 64?».

—«No tengo Commodore 64».

—«Da igual, yo te lo regalo y tú lo haces».

Me llevé 200.000 pesetas por un trabajo de dos semanas —ríe—. El lenguaje del C64 era el mismo [que el del PET y el VIC-20], el 6502. El lenguaje de Spectrum era el Z80 y Paco no sabía utilizar el 6502. De ahí salió la versión de Commodore de *La Pulga*”.

Una versión en la que, además, el mismo Suárez poco tuvo que ver y que, de rebote, le proporcionó a Ruiz un trabajo mejor pagado que el que tenía hasta el momento. “La relación con Paco era de nada. Le vi un par de veces, veía el juego original, ni gráficos ni nada, todo era producción propia. Domínguez me preguntó:

—«¿Cuánto cobras en tu trabajo actual?».

—«Unas 100.000 pesetas...».

—«Te doy 110.000».

—«Pues vale», ríe Ruiz al recordar el acuerdo que le metía de lleno en una de las empresas punteras de la informática española.

Domínguez recuerda que contrató a Ruiz, al que puso al frente del equipo de programadores, porque parecía tener la mano izquierda necesaria para controlar a un grupo que iba demasiado a su bola: «Se incorporó en una segunda fase. Amstrad era una casa de cachondeo. A los programadores es muy difícil dirigirlos y controlarlos: llegan a la hora que les da la gana, no vienen en tres días. Es un lío. Hubo que poner un poco de orden y fue cuando fichamos a Pedro Ruiz, un tío muy serio que venía del mundo técnico».

Indescomp formó un equipo capaz de programar tanto para Spectrum y Amstrad como para Commodore con la llegada de Ruiz. «[José Luis Domínguez] quería formar un departamento de creación de videojuegos —recuerda el programador—. Entré en Indescomp con la gente que formaría Made in Spain, con Paco Suárez, con Paco Portalo. Las versiones de Commodore las hacía yo a pesar de que no se vendía mucho, porque no había muchos en España, y ellos eran expertos en la parte del lenguaje Z80 y Spectrum».

Pero el equipo sufrió bajas al poco tiempo de la llegada de Ruiz a Indescomp. Por un lado, el equipo de *Fred* abandonó la compañía por las desavenencias económicas con Domínguez que ya he explicado. También abandonaba la nave Paco Suárez, no sin antes programar su segundo juego para la compañía. El título llevó por nombre *La Plaga Galáctica* y, desgraciadamente, tuvo un éxito diametralmente opuesto al de *La Pulga*.

«*La Plaga Galáctica* tiene su historia —rememora Suárez—. Me dijeron, “haz un programa de marcianos clásico” y, pum, pum, pum, lo hice en una semana. Tenía una

rutina, medio ensamblador, medio Basic y lo publicaron no sé cómo. He visto en Internet que para muchos era el peor programa de la historia, o el peor juego, por lo difícil que era, ya que era impredecible. Aprendí que no había que hacer enemigos impredecibles en los juegos, que había que poder predecir sus movimientos. Me dijeron que hiciera un programa de marcianos que te atacaran, y pensé: pues que te ataquen aleatoriamente. Luego resultó que era un error porque nunca aprendías a defenderte. Eran puros reflejos, no valían trucos. En la mayor parte de los juegos avanzas por trucos que vas aprendiendo, no por reflejos. Es más que nada aprendizaje».

Una vez finalizado el encargo, Suárez decidió volar por cuenta propia y juntó un grupo para dedicarse al desarrollo de videojuegos con un nombre completamente diferente y sin tener que trabajar por encargo.

«Me desligué de Indescomp e intenté una aventura por mi cuenta con Juanjo Redondo [grafista de *La Pulga* para Amstrad] y otro compañero —explica—. Fundamos Cibernesis y nos pusimos a hacer otro juego. Aunque no salió muy bien, nos divertimos y estuvimos una temporada».

Esa temporada no dio ningún fruto palpable aunque Suárez trabajó en dos juegos. «Uno de marcianitos» que nunca llegó a ver la luz^[108] y *Los Ladrones del Tiempo*^[109], título del que en su momento llegó a aparecer una crítica en *MicroManía*^[110] pero que nunca llegó a las tiendas españolas. Acabó en manos de Indescomp en un movimiento hecho con el único propósito de recuperar a Suárez para volver a tenerle en plantilla.

«El problema en aquel entonces era que si no tenías detrás a alguien que te hacía una promoción y una distribución en España, no tenías nada. Quería que Indescomp me lo publicara, pero lo que les interesaba es que trabajara para ellos, estaban detrás de mí desde hacía tiempo. Al final lo consiguieron y volví. Me convencieron con dos cosas, que Pedro, al que tenía mucho respeto, estaba allí. Ya le conocía, había estado con él, le tenía mucho aprecio y valoraba mucho su capacidad. Otra fue que habían comprado una máquina, y esto fue original en España, incluso en Europa, creo, en el desarrollo de juegos, una máquina especializada en el desarrollo de *software* con microprocesadores».

Suárez se refiere a una máquina llamada PMDS, siglas que responden a Philips Microprocessor Development System, y que para mediados de los ochenta era un caramélazo para ese grupo de programadores formado por Indescomp.

Para explicarlo de manera sencilla, el PMDS era una especie de superordenador de la época^[111], una máquina que permitía programar para todas las plataformas desde un mismo terminal. Dicho en otras palabras, un programador podía escribir un juego para Spectrum y más tarde para Amstrad sin moverse de su lugar de trabajo ni cambiar de equipo. Todo desde el mismo teclado. La presencia de Pedro Ruiz, unida

a la llegada del PMDS a Indescomp, fueron, pues, las claves del regreso de Suárez. «El PMDS era algo muy profesional y fue uno de los motivos que me convenció, porque me apetecía trabajar con una máquina de esas que además costaba un dineral para la época. Allí es cuando se fundó un equipo interesante».

Ese interesante equipo al que se refiere Suárez era el germen de lo que sería, un par de años más tarde, Opera Soft. Pero aún tendría que pasar más de un año hasta la fundación del estudio, tiempo en el que Indescomp publicó varios juegos y en el que se sumó otro programador imprescindible para comprender a la futura firma.

(III). 1985: El software español pone la segunda marcha

Aunque todavía no podemos hablar de una explosión, sí que es cierto que en el 85 comenzaron a verse los primeros síntomas de que algo se movía en España, y no era precisamente una casualidad. Pero es importante tener en mente que, a lo largo de todo este capítulo, sigo hablando de compañías que son básicamente grupos de amigos haciendo juegos. Vaya, que el componente amateur seguía ahí a excepción, quizá, del equipo de Indescomp que sí que estaba integrado en una estructura profesional como era la de Amstrad España.

7. Algo se cuece en la mansión Dinamic

A principios de 1985, la posición de Dinamic en el mercado español era más que satisfactoria. No eran el único estudio español, porque ya hemos visto que los precursores de Opera Soft y Made in Spain también se movían, pero sí eran los más activos en cuanto a lanzamientos.

La firma, que había comenzado su andadura unos meses antes, en mayo de 1984, ya tenía en cartera cinco títulos a principios del año siguiente. Los juegos citados (*Yenght*, *Saimazoom*, *Mapsnatch*, *Babaliba*, *Video Olimpic*) fueron éxitos relativos para una industria que daba sus primeros pasos. Pero deben entenderse como un triunfo rotundo para tres hermanos que habían levantado Dinamic desde la buhardilla de una casa de Boadilla del Monte.

Si bien este año va a ser un *impasse* entre la creación de Dinamic y la profesionalización de la misma, los tres hermanos sí que pusieron en marcha varias ideas que ayudarían a dar una imagen mucho más seria al producto final. Poco a poco, conformaban el imaginario de lo que era la compañía: un estudio que lanzaba productos propios y de terceros y que comenzaba a cuidar de manera meticulosa tanto el acabado final de sus juegos como las campañas de prensa, que destacaban por ser mucho más espectaculares y vistosas que las de la competencia.

Simulación tridimensional de un combate de boxeo. Lucha contra CIMBEL-LIN, TED MATARE, JANSSEN SINO y FIGHTER BULL para alzarse con el título mundial. SPECTRUM PLUS y 48K. 1800 pts.

Servimos a tiendas y almacenes telef. (91) 447 34 10 Telex 22542 JAGA E
Pedidos contrareembolso (Sin G/E y adhesivos regalo) a:
"MANSION" DINAMIC: C/Tilos, 2,21 MONTEPRINCIPE, BOADILLA DEL MONTE, MADRID TLF. (91) 715 00 67

Anuncio de Rocky que incluye la primera ilustración que Azpiri hizo para Dinamic.

Pero no nos adelantemos porque el 85 comenzó con un nombre propio: *Rocky*. Un juego de boxeo muy en la línea del *Punch Out* de Nintendo, en el que controlábamos a un luchador del que nunca vimos el rostro, ya que la cámara se situaba justo detrás de él, y con el que debíamos medirnos a otros cuatro púgiles en repetidas ocasiones para alcanzar la corona mundial.

Rocky fue importante, sobre todo, por ser el primer juego de Dinamic en el que los hermanos Ruiz no estuvieron envueltos desde su concepción.

«El primero del 85 fue *Rocky* apunta Pablo—, y marcó mucho lo que sería Dinamic. Los programadores españoles veían cómo éramos y les gustaba. Precio barato, cómo lo hacíamos, no tenían otra [salida]... Fuimos como un faro en la niebla y todos los que quisieron, vinieron. Tratamos con muchos, con algunos llegamos a acuerdos y con otros, no. Hubo otra gente que cuando decidimos producir, no les

gustó nuestra producción y otros que sí. No te sé decir quién fue el primero que se acercó a nosotros, hubo uno que era un programador impresionante, que su padre tenía una empresa de grúas e intentamos que programara y no hubo manera, porque era buenísimo pero nunca tenía tiempo. El primer caso real fue *Rocky*, de un sevillano, Álvaro Mateos. Un tío encantador, con el que además aprendí yo la anécdota de que los madrileños tenemos acento. Íbamos paseando por el centro de Madrid y le dije»:

—«Oye, Álvaro, tienes un acento sevillano que no puedes con él».

—«Pablo, no te enteras. El que tiene un acento madrileño que no te aguantas eres tú», ríe Pablo.

«Yo escuchaba su acento, pero es que él escuchaba el mío. Me fui a Sevilla, Álvaro me trató a cuerpo de rey, me enseñó a sus amigas, la feria... yo acabé cocido —ríe—. Ahí me di cuenta por primera vez en mi vida de que la realidad es una percepción, tienes que ponerte en el lugar del otro para percibir la calidad o la diversión. Para un editor es muy importante: esto no me gusta pero no lo hago para mí, lo hago para el público».

La colaboración de Dinamic con Álvaro Mateos supuso el debut de la compañía en el terreno de la producción de terceros. Que el estudio comenzara a colaborar con otros equipos de desarrollo de España no significó que renunciaran a sus sellos de identidad.

«Ahí es cuando vimos lo que quería Álvaro Mateos: había montado una empresa, Armid Soft y quería que le editáramos los juegos —explica Pablo—. Siempre habíamos producido y pasamos a editar. Vimos que teníamos más *skills* y más experiencia que ellos, así que les dijimos que el juego molaba, pero que tenía unos gráficos que no pasaban el corte. Ahí comenzó la parte de edición. Nosotros hacíamos los gráficos, que nos salían mucho mejor. Se los dimos a Álvaro, que los integró en el juego. Los sustituimos y de repente parecía otro juego. Le llamamos *Rocky* por la película».

Como señala el propio Pablo, la mano de Dinamic en el aspecto gráfico^[112] era una marca de la casa que comenzaba a reconocerse incluso entre los estudios de desarrollo ajenos del país.

«Vimos que había equipos españoles que nos escogían para que sacáramos sus juegos y vimos que teníamos un *expertise* con los nuestros propios y que podíamos editarlos con gran calidad —resume Pablo—. Lo que era calidad para nosotros: haciéndole la portada, poniéndole unos gráficos mejores, testeándolo».

La mano de los hermanos Ruiz y de su particular universo plagado de mil y una referencias se vio de nuevo en *Rocky*, concretamente en la nómina de luchadores. Lo explica, de nuevo, Pablo: «Les pusimos nombres de lo que en ese momento utilizábamos para hacer gracias entre nosotros, como con *Saimazoom*. Cimbel Lin, el

chino, viene de Cimbel... cada uno eran tonterías tipo Gomaespuma, porque ahí escuchábamos Gomaespuma como posesos. Y esas tonterías las metíamos en los juegos, cada uno tenía un nombre específico que era una gracia^[113]».

Con Microhobby ya asentada como publicación semanal de referencia, *Rocky* fue el primer título de Dinamic al que se hizo referencia antes incluso de su lanzamiento^[114] y cosechó buenas notas tanto en esta revista como en ZX^[115].

Pero el hito que marcó al título y que supuso otro paso adelante en la historia de Dinamic no fue el producir un juego a otro estudio. El gran salto de calidad fue la portada. Es importante señalar la importancia de las portadas de los videojuegos en una época en la que los gráficos de los mismos palidecían ante las maravillas que se podían encontrar en las carátulas de los casetes.

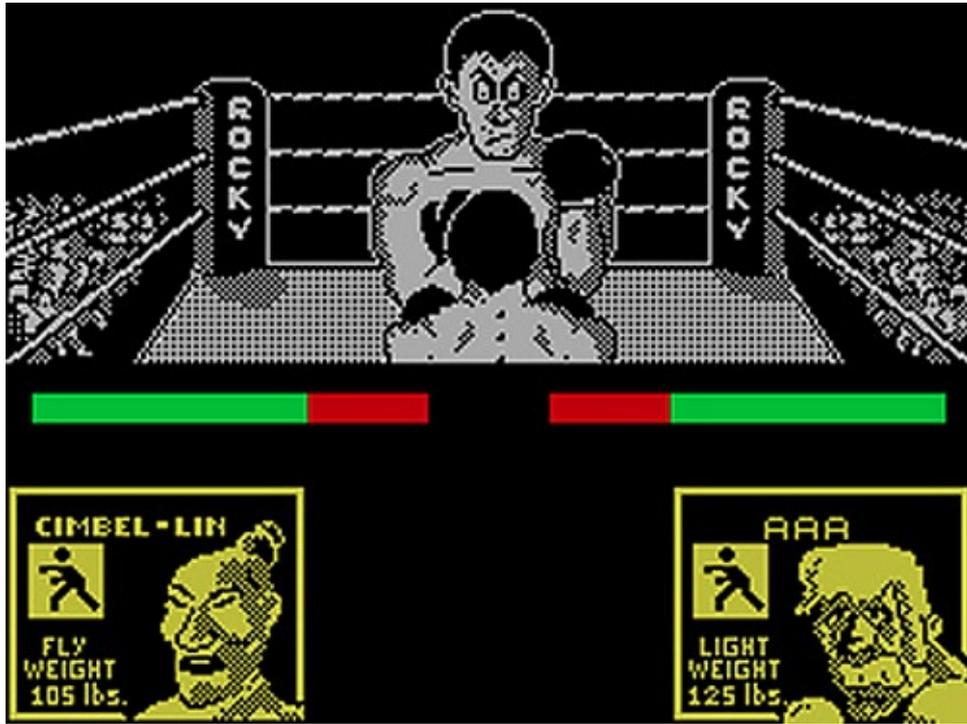
Una buena portada era capaz de atraer la atención del jugón de turno y de meterle de lleno en la historia. Es más, las buenas ilustraciones eran capaces de dar sentido a lo que se jugaba de la misma manera que, por ejemplo, existen adaptaciones cinematográficas que saben recrear con exactitud primorosa lo que leemos en las páginas de un libro. En Dinamic, ese salto de calidad tuvo nombre y apellidos: Alfonso Azpiri. Conocido dibujante de cómics, Azpiri se iba a convertir también en una leyenda del videojuego y en un icono de esta década gracias al acuerdo al que iba a llegar con los hermanos Ruiz.

“Con *Rocky* nos dimos cuenta de que queríamos más para las portadas. Éramos viciosos del cómic y del Cimoc^[116] así que dijimos: el del Cimoc. Les llamamos y nos dijeron:

—«Es Alfonso Azpiri».

“Llamé a Alfonso como a un héroe, era el tío que hacía las portadas de Cimoc. Para mí lo era todo. Ahora ya ni se entiende, pero Cimoc era... Un tótem absoluto. Me dijo, pásate por casa y lo vemos. Fui a su casa, que estaba en Cuatro Caminos, subí y me encontré una habitación enana, enana. Y estaba ahí. Él vivía del dibujo, Cimoc era muy famoso, pero no [daba para más], y era quien daba color a los dibujos de Forges, un trabajo que le ocupaba el 90% del tiempo. Me dijo:

—«Pablo, a mí esto de los videojuegos me gusta. El Spectrum y esto... Pero, claro, yo no sé si vas a poder pagar mis tarifas. Soy un dibujante de mucho prestigio y cobro mucho».



Pantalla de Rocky, claro homenaje al Punch Out! de Nintendo.

“Y ahí pensé: se me ha ido el mundo, no voy a poder pagarlo. Pero le pedí un precio:

—«Es que yo cobro 25.000 pesetas», respondió Azpiri.

“Puse cara de susto. Entre susto y sorpresa, y respondí:

—«Alfonso, da igual. Esto nos lo podemos permitir porque con los juegos vendiéndose a mil pesetas, 25.000 no son un problema».

«¡Pensaba que me iba a pedir un millón!» —explica Pablo.

Pablo resume lo que le pasó a Azpiri por la cabeza en ese momento: «Había cumplido dieciocho, estaba en la universidad y fui a su casa en metro porque no tenía coche. Y pensó, éste no va a poder pagarlo. Pero claro, llevábamos un año vendiendo juegos y vivíamos en casa de mis padres. [Con los años] hemos llegado a pagarle hasta 7.000 euros por una portada. Le encargamos *Rocky*, que para vestirlo de Alfonso no le iba nada, porque Alfonso era de estilo fantástico. Nos hizo un *Rocky* fantástico y, claro, [fue] un salto brutal. Y nosotros también saltamos».

Dinamic iniciaba así, con Azpiri en el bote, la transformación que le convirtió en el gigante del *software* español. Fue el mismo *Rocky* el que se anunció por primera vez a toda página^[117] en *Microhobby*, un hecho insólito hasta el momento ya que las compañías aprovechaban los espacios publicitarios que contrataban para promocionar la mayor cantidad posible de videojuegos. Por último, *Rocky* también significó el feliz encuentro entre el estudio y ese incipiente monstruo de la distribución nacional llamado ERBE, ya que *Microworld* no satisfacía las necesidades de los Ruiz.

«*Microworld* no funcionaba bien porque era competencia de muchos comercios —explica Pablo—. Queríamos vender en *Sinclair Store*, pero no nos dejaban porque

era su competidor, así que nos dimos cuenta de que Microworld no valía. Duró muy poco, meses. Para nosotros es como... ¿recuerdas los veranos de pequeño? Un verano era un mundo. Hacías de todo. Ahora dices, si estoy en octubre y todavía no me he puesto el bañador. Desde enero del 84, esas navidades, que comenzamos a fraguar las cosas, hasta *Rocky* me parece una extensión de tiempo increíble, como años y años... Recuerdo lo mal que lo pasamos [con Microworld], discutimos con ellos, los pagos, los no sé qué. Lo buena que estaba la recepcionista, impresionante —bromea—, me dejó impactado. Buena estaba buenísima pero es que además era guapísima, una cosa espectacular. Aún recuerdo su nombre, y ella se daba cuenta, que decía, a este le tengo... Acababa de cumplir dieciocho, me tenía perturbado. Todo eso, que fue muy rápido, a mí se me hizo larguísimo».

Pasados esos primeros meses de inexperiencia con la distribución, de primeras veces, de negociaciones con empresarios mayores que ellos y con mayor recorrido, llegó el encuentro con Paco Pastor. El estudio más importante del país se aliaba con el mayor distribuidor.

«Firmamos con ERBE^[118]. Nos separamos de Microworld para comenzar a trabajar con ERBE, que había nacido desde los videojuegos y quería dedicarse a los videojuegos. Con Microworld íbamos fatal, ellos iban a lo suyo, tenían miles de problemas y lo nuestro estaba manga por hombro. La realidad es que yo negociaba directamente con Paco Pastor, que me sacaba veinte años de experiencia, y aun así le negociaba y le intentaba sacar lo mejor posible. Yo no iba a decirle que Microworld era nefasta y que no hacía nada, yo le decía que era una gran cadena. La realidad es que ERBE lo hizo infinitamente mejor. Paco Pastor, en lo suyo, era un hacha. Lo hacía de maravilla, tenía una relación con El Corte Inglés espectacular, por eso ERBE era número uno con diferencia: en la relación con los extranjeros, con los clientes, las ganas que tenía de invertir y de hacerlo bien. Paco Pastor quería hacerlo bien en lo suyo, y nosotros en lo nuestro. Y si él se había fijado en nosotros, nosotros nos habíamos fijado en ERBE. Fue un hito muy importante firmar con ellos».

Hay una anécdota surgida de esa alianza entre Dinamic y ERBE que ilustra muy bien lo que eran esos primeros años del videojuego tanto en España como en Europa. Lo explica Paco Pastor: “Hubo un grupo inglés, The Stranglers, que en un casete incluyeron un videojuego en la pista final^[119]. Planteé en CBS que para el lanzamiento del nuevo disco de Mecano^[120] se incluyera un juego de Dinamic. En aquella época todo esto sonaba a chino y me miraron todos extrañados:

—«¡Pero esto qué es!», ríe al recordarlo.

—«Que sí, que esto está pegando fuerte y seremos pioneros», les contestó.

«La idea no cuajó».

Volviendo a *Rocky*, con el título se dieron todos los pasos para que Dinamic lanzara un primer producto de acabado más serio que los anteriores. «La suma de la

portada de Azpiri, el juego de boxeo que era una temática interesante, la producción que le habíamos puesto, los nuevos gráficos. Fue el primer lanzamiento profesional», apunta, de nuevo, Pablo.

Para conseguir ese acabado del que habla, Dinamic sólo tenía que salvar un obstáculo de la cadena de producción: la impresión de las carátulas. El mediano de los hermanos volvió a ejercer de administrador y se embarcó en una aventura para dar con los mejores del sector y procurar que *Rocky*, y los títulos que vendrían a continuación, tuvieran la mejor presentación.

“Imprimíamos en pequeñas tiradas, en imprentas pequeñas y nos dijimos que teníamos que hacerlo con calidad. Siempre me fijaba en las portadas de los discos de vinilo y en la mayoría veías: *Impreso en Indugraf, Alcorcón, Madrid*. La industria del disco lo cuida todo. Localicé Indugraf y le dimos la lata. Teníamos la intención de hacerlo bien. Le pregunté si me pasaba por la imprenta pero me contestó:

—«No te preocupes, voy a tu casa que vivo cerca, quedamos el sábado».

“Sábado por la mañana. Yo me había ido de marcha y, de repente, llamaron a la puerta. Mi madre me avisó:

—«Hay un señor que viene a verte».

“Y yo estaba así... de noche de fiesta. El señor, que de aquella para mí era mayor, de cincuenta años, muy trajeado, con gemelos. Abrí y [vi] un Mercedes en la puerta de lado a lado. Pensé, dios mío, dónde me he metido. Cómo vive este señor, no le voy a poder pagar. Y, de nuevo, [fue] un tío majísimo. Se sentó en el salón de casa, se arremangó y me preguntó qué quería. Le enseñé lo que habíamos hecho y dijo:

—«Muy bien, le vamos a meter la tinta aquí, te va a quedar...».



Anuncio de Abu Simbel Profanation, la primera vez que Dinamic anunciaba un juego a doble página.

«Tenía un pedazo de imprenta... Y eso quedó de vicio. Hicimos *Rocky* y *Abu Simbel Profanation*, que lo había programado Víctor. Los hicimos de golpe en Indugraf y ahí tuvimos el primer susto económico. El dueño no se preocupó de nada, nos hizo las carátulas y después llegó a casa un sobre con una factura. Eran cuatrocientas y pico mil pesetas. Le llamé y le dije que no tenía ese dinero —ríe—. Y eso sí, el tío fue majísimo. Su respuesta fue:

—«Tranquilo, Pablo, yo me fío de ti. Vete pagándomelas como puedas».

«Y lo pagamos poco a poco. Como habíamos hecho pequeñas cosas hasta ese momento, yo no caí. El tío quería hacerlo todo tan bien».

«Hay una etapa de aprendizaje», apunta Nacho.

«Ahí es cuando fue con su padre al banco... ¡Papá!», ríe Víctor.

«No, no. Le llamé y le dije que nos había dado un telele. No sé cómo se lo dije», aclara Pablo.

A pesar del susto económico, *Rocky* llegó a las tiendas españolas en junio del 85 y volvió a formar parte de un lanzamiento doble de Dinamic que, tal y como sucediera en la anterior hornada, llegó ligeramente espaciado en el tiempo. Un mes más tarde, en julio, Víctor tenía lista la tercera parte de la saga de Johny Jones, que se tituló *Abu Simbel Profanation* y que se convirtió en uno de los títulos icónicos de Dinamic durante esta década.

Esta vez Johny Jones viajaba hasta Egipto, donde caía presa de la maldición de Abu Simbel, que le convertía en una especie de figura redondeada con patas y le despojaba de su habitual *salakov*. Además, a diferencia de las dos primeras entregas, de vista cenital, *Profanation* se concibió como un juego de plataformas más tradicional.

El acabado gráfico sufrió un considerable lavado de cara respecto al dúo *Saimazoom / Babaliba*, aunque el número de pantallas se redujo hasta las cuarenta y cinco (por el centenar que tenía la primera aventura). Pero fue la dificultad la que aumentó hasta unas cotas insospechadas^[121]. *Profanation* era tan difícil, tanto, que para un tipo como el que esto escribe, jugador de videojuegos desde hace más de veinte años, fue una misión casi imposible pasar de la ¡primera! pantalla cuando me puse con él durante los meses de investigación previos a la escritura del libro.

El drama no finalizaba ahí. En Dinamic se pasaron tanto calibrando la dificultad que el asunto adquirió un punto de broma macabra. La aventura de Johny Jones comenzaba con nueve vidas y cada vez que el jugador perdía una, volvía a la entrada de la sala en la que había caído. ¿Dónde estaba la trampa? Muy sencillo. Si la pantalla en la que fallecíamos era una a la que habíamos llegado, por ejemplo, dando un salto desde la anterior y en la que ya no podíamos controlar la dirección de nuestro

personaje, todas nuestras vidas y nuestro progreso se iban al garete en poco más de cinco segundos. Pim, pam, pum. Horas de partida a la basura. Vamos, para lanzar el Spectrum contra el televisor cuando llevabas ya un buen rato de partida porque no hay que olvidar que no existía la posibilidad de grabar el progreso.

Pero el tema continuaba. A las mil y una trampas repartidas por todo el mapa con precisión de asesino en serie se unía una última jugarreta. Porque no olvidemos que estamos hablando de 1985, un año en el que las televisiones a las que se enchufaban los microordenadores eran, en su gran mayoría, en blanco y negro, por mucho que los juegos de Spectrum, Commodore y MSX tuvieran colores. Este hecho no fue óbice para que Dinamic inventara un nuevo concepto de dificultad al colocar un diamante, que podía ser de color verde, amarillo, rojo, azul o blanco, durante las primeras pantallas. Cerca del final, al jugador se le mostraban en una pantalla los citados colores y se le pedía que se situara sobre el color del diamante para poder avanzar. Ahora hagamos un ejercicio de agudeza visual para imaginar la misma secuencia en un monitor que sólo mostraba blancos, negros y una limitada serie de grises. Tener que descifrar la gama cromática fue otro motivo de pesadillas para los chavales^[122].

Que *Profanation* estuviera ambientado en una pirámide fue, de nuevo, consecuencia del imaginario de los hermanos Ruiz (como sucedió con la selva de *Saimazoom* y la Arabia de *Babaliba*), que trasladaron sus vivencias personales al campo del desarrollo. «Supongo que son sitios que siempre me han atraído. De hecho, he estado cuatro veces en Egipto y tres en alguna selva», comenta Víctor acerca de unos escenarios que iban como anillo al dedo para situar una aventura de este estilo.

De nuevo, *Profanation* supuso un paso más en el perfeccionamiento del método Dinamic. El estudio dio su primer golpe mediático, y consiguió la portada de Microhobby, con *Saimazoom*. Con *Rocky* lanzaron la primera campaña de publicidad apostando por un solo juego. *Profanation* multiplicó la jugada por dos. Vamos, que el estudio tiró la casa por la ventana y contrató una doble página en Microhobby.

«*Rocky* fue la contraportada de Microhobby^[123], que de aquella fue lo máximo, y en *Abu Simbel Profanation* dijimos: doble página —explica Pablo—. Eso era... El anuncio de *Abu Simbel*^[124] está sacado de la estructura de maquetas de un anuncio de U.S. Gold de un juego que se llama *Dam Busters*^[125], que era un simulador de vuelo. Si coges *Dam Busters* y *Abu Simbel Profanation*, tienen la misma maqueta. La estructura sorprendió porque era muy profesional».

«En esa época nadie hacía cosas así en España —aclara Víctor—, teníamos que buscar frases para poner debajo de los elementos de la página».

«No, no, es que nadie hacía páginas completas en aquella época —sentencia Pablo—. ERBE, que era la número uno y con los que ya distribuíamos, hacía una doble página y ponía veinte juegos^[126]. Y de repente veías la página de ERBE y [en

la misma revista] *Abu Simbel Profanation* a doble página para un solo juego».

La estrategia de marketing no acabó ahí. Dinamic se alió con Microhobby para convocar un concurso y retar a los jugadores a acabar *Abu Simbel*. El ganador se llevaría una pasta gansa para la época: 50.000 pesetas, que en 1985 equivalían a un Spectrum, sin ir más lejos. La prueba para comprobar que los aspirantes se lo habían acabado era un mensaje escondido al final del juego —«Nos vemos en el polo^[127]»— que anticipaba la llegada del hipotético cuarto juego de la saga. Juego que, por cierto, nunca vería la luz del día^[128]. Eso sí, la elevada dificultad de *Abu Simbel* unida al poco tiempo que tardaron los primeros en conseguir la frase requerida sigue despertando, varias décadas después, suspicacias entre los hermanos.

«Estoy convencido, y ellos no me lo negaron, que lo sacaron “pokeando^[129]», comenta Pablo.

«Había gente que enseguida encontraba los *pokes* para hacerlo más fácil, [para tener] vidas infinitas —confirma Víctor—. “Crackeando”, como quieras, pero no dijimos que no se podía hacer. Nunca sabías si era más fácil para un jugón que para un programador».

La combinación de todos estos factores hizo de *Abu Simbel* un título icónico para los que comenzaron a catar los 8 bits en aquellos primeros años.

«Creo que la combinación de la dificultad con el concurso de las 50.000 pelas por acabárselo generó una magia muy importante —opina Víctor—. Queríamos ser novedosos en temas de marketing. Aparte, que el juego estaba muy bien».

«Piensa que cuando el líder del mercado te ponía veinte juegos en una doble página y nosotros pusimos una doble página, generó un halo: el premio, la portada de Azpiri, era todo», remata Pablo.

Con la locomotora a todo trapo, llevar *Rocky* y *Profanation* a Europa era el siguiente paso en el proceso. Después de una primera colaboración fallida con Silversoft, el nombre de Dinamic se asoció a uno de los estudios más importantes del Reino Unido.



Primera pantalla de Abu Simbel Profanation. Comenzaban los sudores fríos.

«Dimos un salto muy importante con Gremlin Graphics —apunta Pablo—. Nuestro objetivo siempre era distribuir con Ocean, pero no llegábamos. Tanto *Rocky* como *Abu Simbel* se los propusimos a Ocean y dijeron que no. Ese día fue un duro golpe. Pero, por el contrario, Gremlin Graphics tenía muchas ganas y sí vio el potencial, aunque fuera un competidor que estaba por debajo en importancia».

«*Rocky* vendió un montón en Inglaterra. Fue un pelotazo^[130]», apunta Víctor.



Gremlin Graphics, Alpha House, 10 Carver Street, Sheffield S1 4FS. Tel: (0742) 753423

1st October 1985

Dinamic Software,
C/ Tilos 2-21,
Monteprincipe,
Boadilla Del Monte,
Madrid,
Spain

Dear Sirs,

Re: Royalties

During the month of August 1985, the following quantities of your programs were sold and the royalties payable to you are as follows.

<u>Program</u>	<u>Units Sold</u>	<u>Amount</u>
Rocco/Rocky - Spectrum 48K @ £1.00 per tape	963	£ 963.00
Rocco/Rocky - Amstrad @ £0.50 per tape	1445	£ 722.50
Abu Simbel Profanation - Spectrum 48K @ £1.00 per tape	2305	£2305.00
Total		<u>£3990.50</u>

less 10% withholding
tax £399.05

Total
Paid £3591.45

Yours faithfully,

Kevin Norburn
Financial Director

24-86

For amazing graphics and outstanding sound effects run a Gremlin through your micro.

Registered Office: Alpha House, 10 Carver Street, Sheffield S1 4FS.

Gremlin Graphics Ltd., Registration No. 1805165



Factura de Gremlin Graphics donde se pueden los ingresos y las unidades vendidas de Rocky y de Abu Simbel Profanation en el Reino Unido.

El pelotazo tuvo que cambiar su nombre por problemas de derechos de autor. «Le pusimos Rocky sin pensarlo y dijeron que podía tener problemas con la película — apunta Pablo—. Lo cambiaron por Rocco. Fue número uno de ventas en Inglaterra^[131]. En cambio, Abu Simbel Profanation, que en España había arrasado y

era el tótem, en Inglaterra no gustó tanto. Y ahí fue donde vimos que el mundo era muy amplio, que lo que triunfaba en España no triunfaba en Inglaterra, y viceversa. O que no se podía usar la marca *Rocky* porque sí. La experiencia con Gremlin fue muy positiva, porque en aquel momento era una empresa que era muy pujante, iban a sacar *The Way of the Tiger*^[132]».

«Recuerdo el viaje, creo que fui yo también —replica Víctor—. El estudio estaba en Sheffield y Liverpool estaba al lado. [El responsable de Gremlin] me llevó a Liverpool, fuimos a comer y estuvimos viendo Penny Lane, el submarino amarillo. Claro... esas experiencias no se olvidan. Con este hombre que, además, era muy mayor comparado con nosotros. A lo mejor tendría “treintaytantos”, pero es que nosotros teníamos “diecitantos”.

El choque cultural con Inglaterra se volvía a palpar. La industria del videojuego era una realidad en la isla. Su potencia era tal que se erigía en la primera alternativa que los estudios de otros países contemplaban cuando intentaban dar salida internacional a sus novedades.

«Todo el mercado arrancó en Inglaterra, [el Spectrum] era un ordenador inglés», recuerda Víctor.

«En Europa, el mercado surgió en Inglaterra y todos los demás fueron a remolque. Todas las compañías eran inglesas —aclara Pablo—. Es que ni te lo planteabas. En Francia, como tenía éxito el Oric^[133], había una comunidad, pero Alemania era absolutamente importadora de juegos ingleses».

«Luego Amstrad se afianzó en el mercado francés y creo que superaron el volumen de ventas del Spectrum —duda Víctor—. A lo mejor vendíamos más Amstrad en Francia que Spectrum en Inglaterra cuando cada ordenador se fue afianzando, aún siendo el Amstrad un ordenador inglés».

Abu Simbel no funcionó tan bien como en España, pero *Rocky* fue un exitazo para la compañía. Y no un éxito como el de *Video Olympic*, años más tarde, vendiéndose a un precio reducido, sino uno con todas las de la ley. Obviamente, para tres chicos que vivían en casa con sus padres, colocar un superventas en las listas del principal mercado europeo suponía unos considerables ingresos. El hecho de que llegara de forma tan esporádica camuflaba los meses de opulencia con otros de marcada sequía.

«La realidad es que era dinero para nosotros, que vivíamos en casa con nuestros padres. Pero no era ninguna cifra redundante», recuerda Pablo.

«Para esa edad era dinero, pero no era ni un sueldo constante siquiera. Creo que nunca tuvimos un sueldo, ya que cuando había ventas partíamos los ingresos», certifica el mayor de los hermanos.

«No, no, por aquel entonces, aunque ya teníamos la cuenta en hacienda y pagábamos, era algo de andar por casa —discrepa Pablo—. Y aunque la percepción era profesionalizada, y habíamos hecho acuerdos, y habíamos sido número uno en

Inglaterra... ser número uno en Inglaterra no era para tanto».

Aunque Pablo admita que alcanzar el primer puesto de las listas de ventas en la meca europea del videojuego no significaba un cambio radical en su estilo de vida, la imagen que los medios españoles proyectaban de los programadores era bien distinta. Estas daban a entender que el mundillo del videojuego era un billete de ida sin vuelta para vivir una vida digna de reyes. Y no hablemos ya de Dinamic, que a mediados del 85 era la compañía por excelencia del mercado del *software* español.

«[Los ingresos] eran algo puntual —reitera Pablo—. Estamos hablando de que ni había profesionalización. Trabajábamos en casa, en la buhardilla de mis padres. El garaje era el almacén y el comedor, la sala de montaje. Cuando llegaba un pedido de juegos teníamos las cajas por un lado...».

Víctor recuerda que esos ingresos les permitían «tener coche, independencia económica, ir a Inglaterra de visita». Pero Pablo matiza que esa libertad llegaba también de un trabajo que nunca consideraron una obligación: «La gente de nuestra edad te decía, ¿vas a Inglaterra? Sí, sí. ¿Te has comprado un coche? Sí... Pero no era nada, de decir, ¡un millón de euros! No teníamos conciencia tampoco, lo hacíamos porque nos gustaba».

En la segunda mitad del año la batería de lanzamientos de Dinamic se relajó respecto al año y medio anterior. Después de unos meses frenéticos de nuevos proyectos, los últimos seis meses sólo contemplaron la salida de tres títulos, de los que dos de ellos fueron obra de programadores externos.

Me refiero a *West Bank* y a *Sgrizam*, lanzados en octubre y diciembre del 85. El primero volvió a ser obra de Álvaro Mateos, responsable de *Rocky*, que decidió ambientar su nuevo juego en el lejano oeste estadounidense. El título de Mateos era una conversión de una popular recreativa, una práctica habitual de la época y que ya había hecho el propio sevillano con *Rocky*. Llámale conversión, llámale plagio. U homenaje. *West Bank* bebía directamente de *Bank Panic*, clásico de Sega en el que el jugador tenía que custodiar un banco de los forajidos a la vez que protegía a aquellos clientes que acudían a ingresar dinero.

La mecánica era sencilla, la pantalla mostraba tres puertas por las que iban apareciendo unos u otros personajes, a los que el jugador debía disparar o permitir el acceso al banco. Pese a lo sencillo del juego y de ser una traslación de un modelo ya existente en salones recreativos, cosechó buenas críticas tanto en España^[134] como en Inglaterra^[135], siendo estas últimas bastante mejores que las de *Rocky* a pesar de vender menos en dicho territorio.

Sgrizam, por su parte, fue un *arcade* diferente a todo lo que había publicado Dinamic hasta el momento. Lanzado en diciembre del 85, fue obra del otro miembro de Armid Soft, David Marín, y nos plantaba en una historia de ciencia ficción en la que el jugador viajaba a un palacio del siglo xxv para recuperar unas riquezas

robadas y salvar a una princesa. Los gráficos eran, de nuevo, de brocha gorda, pero si algo hay que destacar es que fue el primer título de *Dinamic* que no estuvo al nivel de anteriores producciones. Es un hecho que recogieron las mismas revistas de nuestro país, muy proclives a hinchar todo lo que llegara de estudios patrios. *Microhobby*, sin ir más lejos, le dio una puntuación ligeramente superior al siete^[136] cuando lo habitual para un juego de casa en aquellos momentos rondaba siempre el ocho.

Pero sin duda alguna, el lanzamiento más sonado de *Dinamic* en la segunda mitad del año llegó junto a *Sgrizam*. Hablo de *Olé, Toro*, un juego dedicado a la supuesta fiesta nacional, como su nombre indica y que, aunque hoy puede sonar a marcianada de las buenas, representa una interesante muestra de la libertad de movimientos que tenían las casas de *software*, capaces de lanzarse a la piscina con cualquier temática, por arriesgada que pudiera parecer.

El origen del título lo recuerda Pablo: «Le pedí a Nacho, que había hecho *Video Olimpic*, que lo hiciera. Un *Video Olimpic*, pero adaptado. A ninguno de nosotros le gustaban los toros, a mí tampoco. Pero éramos una compañía española, así que decidimos hacer un juego típico español. Un arrebato de la tierra, digamos. A mí los toros siguen sin gustarme, no es lo mío, pero cuando localizamos a los expertos... Nunca he visto a nadie que hablara de los toros con tanto amor, con tanta pasión como el hombre que nos hizo toda la parte de dibujo. Era cartelista de una plaza, un dibujante excepcional. Me impresionó cómo alguien podía estar tan y tan viciado a algo que a mí no me gustaba. Y eso también convenció a Nacho».

Esta vez es Nacho el que lleva el peso del desarrollo, en parte porque se trataba de una adaptación de *Video Olimpic*, juego que ya se había encargado de programar, y también porque Víctor estaba con la cabeza en otro proyecto que le estaba llevando más tiempo del habitual^[137]. Finalizado el desarrollo, *Dinamic* apostó una vez más por una campaña individualizada: «Con *Olé, Toro* se hizo campaña de tres semanas en *Microhobby*. Una de ellas decía, “el *software* español tiene una deuda con su tradición^[138]”, recuerda Pablo.

En España, tanto la publicidad como el título no generaron mayor controversia en las páginas de las diferentes revistas. Es más, tanto *ZX* como *Microhobby* pusieron buenas notas a un título que no dejaba de ser un *arcade*, al estilo *Video Olimpic*, y que simulaba una corrida a lo largo de las diferentes fases en una recreación de *La Maestranza de Sevilla*.

Pero Inglaterra fue otra cosa totalmente diferente. Allí el título sí que logró una gran repercusión mediática, y no precisamente por la calidad del juego, sino por su temática.

«La polémica en Inglaterra fue cultural —señala, de nuevo, Pablo—. Tuvimos dos polémicas en Inglaterra, una fue con *Olé, Toro* y otra con *Game Over*^[139], donde se veía un poquito de oscuro en un pecho, ni siquiera el pezón. Nos obligaron a

censurarlos. La portada de la revista en la que apareció *Game Over*, si lo buscas se ve, era un cerdo humanizado que andaba con una cortadora de árboles, cortando a un enemigo que estaba rompiéndose en trozos y salpicando sangre. Y esa era la portada de la revista que nos decía que tapáramos...».

«La doble moral», interrumpe Nacho entre risas.

«Puedes estar matando a 70.000 hombres en una guerra y un toro en una plaza... —se resigna Pablo—. El anglosajón acepta la violencia del cerdo humanizado y aceptaba cualquier juego de guerra o de asesinatos o de magia oscura, pero no aceptaba los toros».



Pantallazo de Olé, Toro.

Esa polémica cultural, como bien repite Pablo durante varias veces mientras tocamos el tema, ocultó cualquier crítica a la jugabilidad^[140] del juego o al toque exótico que proponía para un mercado tan alejado del toro como era el inglés y, por extensión, el europeo. El asunto tuvo cola hasta en las cartas de los lectores, donde había reacciones encontradas^[141].

«El juego, en mi opinión, era bastante bueno —zanja Pablo—. La crítica no venía por su calidad, en ningún caso. Y fue un juego hecho por expertos. Quizá era la primera vez que trabajábamos con uno. El dibujante nos hizo unos dibujos de cada movimiento, de cada pase, de cada verónica... Luego hemos llegado a tener hasta catedráticos, pero el primer experto en un juego fue él».

Si *Olé, Toro* llegó a Inglaterra, y además lo hizo junto a *Sgrizam*, fue por una llamada de una editora extranjera, no por el interés de Dinamic en darle bola a un título del que, probablemente, sospechaban que no iba a tener tirón fuera de España.

«*Sgrizam y Olé, Toro* no tenían comercialización en Inglaterra. Ni lo intentamos. De repente, U.S. Gold quería sacar una marca *budget* como Mastertronic y se puso a buscar juegos por debajo de los ladrillos por toda Europa. Vinieron a buscarnos y de los que no había vendido tenía *Sgrizam y Olé, Toro*. Les daba igual ocho que ochenta, era una cuestión de catálogo, ¡cien juegos a tantas libras! Como Mastertronic. Fue un tema comercial, sacaron la marca y fue un fracaso, como todo lo que se hace mal hecho. A nosotros nos hicieron la famosa frase de “hay que pedirles las dos orejas y el rabo a los programadores”».

A riesgo de romper la estructura del texto, vamos a adentrarnos ligeramente en 1986, concretamente hasta febrero, para hablar del último gran lanzamiento de Dinamic antes de su profesionalización. Me refiero a *Camelot Warriors*, en el que Víctor trabajó a destajo a lo largo del año mientras Nacho desarrollaba *Olé, Toro*. El título fue, además, el primero para el que se creó una campaña de publicidad más larga de lo habitual. Contrariamente a lo que se pudiera pensar en su momento, no fue una estrategia de marketing para generar expectación^[142], sino un gran error de cálculo. La primera aparición del juego en medios se remonta a mediados de diciembre del 85^[143], sólo una semana más tarde de la primera mención que Microhobby hizo de *Olé, Toro*, pero su lanzamiento no se produjo hasta finales de febrero del 86 por problemas en el desarrollo, como explica Pablo.

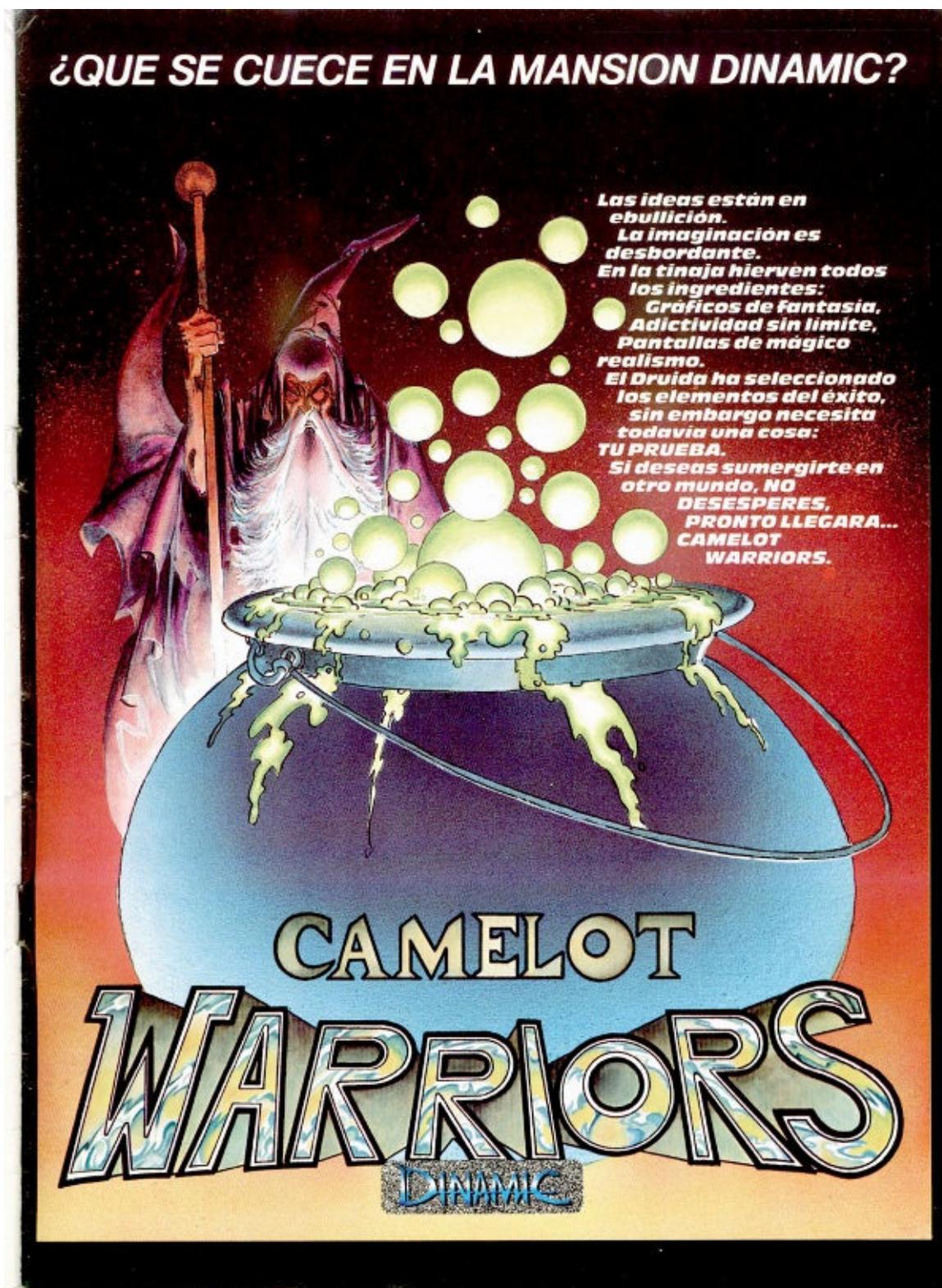
«Fue la primera vez que hicimos precampaña. El juego se nos retrasó. En teoría tenía que haber salido con *Olé, Toro* en navidades. Le dije a Azpiri que hiciera tres dibujos exclusivos, no para portada, para precampaña. Para aguantar la expectación provocada por el retraso íbamos metiendo [un dibujo] en Microhobby cada semana y aquello iba aumentando. Y resultó ser un exitazo, porque convertimos el retraso en una espera y en una expectación tremenda. [Azpiri] hizo un mago con un caldero que echaba pompas y decía —pone voz profunda— “qué se cuece en la mansión Dinamic^[144]”».

«El retraso de *Camelot*. Eso es lo que se cocía», replica, entre risas, Víctor.

El juego fue motivo de un extenso reportaje en un número especial de Microhobby^[145] de marzo de 1986, en el que la revista aseguraba haber pasado cuarenta y ocho horas en la Mansión Dinamic durante la programación de *Camelot Warriors*. Si bien el encuentro con los hermanos Ruiz (y también con Azpiri) se produjo, el texto, plagado de anécdotas, mentía sobre la localización de la entrevista. Los mismos Ruiz confirman que la visita se gestó en el estudio de Azpiri y no en su casa de Boadilla. «Nos citábamos con el periodista y con Azpiri porque no teníamos oficinas», recuerda Pablo.

En definitiva, el estudio de Azpiri fue el que sirvió de improvisado escenario en el que Víctor pudo escenificar ese papel que tanto le fascinaba del programador que se pasaba noches sin dormir, como asegura en la entrevista concedida a Retro Gamer

España: «Éramos fans de las revistas inglesas de ordenadores. Ese mito del programador nocturno totalmente volcado en su trabajo era algo fascinante para nosotros. Te daban datos sobre las pizzas que se habían comido programando, las cocacolas que se habían bebido, las noches en vela trabajando^{[146] [147]}».



¿QUE SE CUECE EN LA MANSION DINAMIC?

*Las ideas están en ebullición.
La imaginación es desbordante.
En la tinaja hierven todos los ingredientes:
Gráficos de fantasía,
Adictividad sin límite,
Pantallas de mágico realismo.
El Druida ha seleccionado los elementos del éxito, sin embargo necesita todavía una cosa:
TU PRUEBA.
Si deseas sumergirte en otro mundo, **NO DESESPERES, PRONTO LLEGARA... CAMELOT WARRIORS.***

**CAMELOT
WARRIORS**
DYNAMIC



Anuncios de Camelot Warriors con los que Dinamic hizo campaña y creó expectación ante el retraso del título.

Eso sí, el reportaje tiene su gracia porque permite echar la vista atrás y contemplar a los jóvenes hermanos Ruiz en su salsa. Un buen ejemplo de ello fue el momento en el que Pablo explica que el *Like a virgin* de Madonna^[148] es uno de los estímulos del grupo para superar los momentos difíciles durante el desarrollo.

«La que más sonaba era *Like a virgin*. Bueno y Police, por supuesto», apunta

Nacho.

Víctor corrige: «El que más sonaba era el disco de Alan Parsons. Todo pop inglés. *Crisis, what crisis?* de Supertramp. Ese sonó un huevo».



Pantalla de Camelot Warriors, último título de Dinamic antes de la profesionalización.

El hecho de citarse en el estudio de Azpiri también permitió en su momento conocer mejor su trabajo para la portada del juego: «Me basé en la película *Excalibur* para hacer la armadura, que debía ser un poco especial». De la relación entre el ilustrador y Dinamic, hablaba Pablo: «Ha sabido crear un estilo unitario y todo el mundo conoce nuestros programas».

Camelot Warriors salió, por fin, en febrero de 1986. Pero no lo hizo sin dar más de un quebradero de cabeza en los instantes finales antes de cerrar el máster, la versión definitiva del juego que era de la que salían todas las copias. «Recuerdo intensamente el momento de cerrar el máster. [...] Recuerdo irme a la cama hecho polvo, sintiéndome mal, sin poder dormir, con el frío metido en el cuerpo. Algo tremendo —rememora el mayor de los hermanos—. Las malas noches cerrando un máster eran tremendas. Pero sobre todo cuando los máster se hacían en cinta [...] Los errores se podían producir por mil causas distintas y el tiempo que tardabas en probar cada nuevo máster era brutal y agónico. Podías estar cuatro o cinco minutos escuchando aquellos chirridos de la carga del juego mientras rezabas para que no diera error. Entonces duplicábamos los juegos en Barcelona, y estaban esperando el máster allí. Teníamos billetes de Puente Aéreo para ir a Barcelona y pasaba toda la noche escuchando los ruidos de la carga: ñi, ñi, ñi... ¡y saltaba el error! Así que nada,

a volver a probar, esperar varios minutos, ver qué hora era en la madrugada... Todo el rato sin poder hacer nada^[149]».

El juego supuso, además de la primera incursión de Dinamic en el ámbito de las precampañas publicitarias, el primer —«primero y último», espeta, tajante, Pablo— título que llegó a las tiendas con un sistema de protección para evitar copias ilegales del juego. El sistema, todo sea dicho, sólo consiguió retrasar unos cuantos días la aparición del título en los circuitos habituales de compra-venta piratas.

«Tardó exactamente veintitantos días, y eso convirtió la venta en fulgurante —certifica Pablo—. Salió en febrero, después de Navidad, y aun así vendimos más de lo que teníamos previsto».

La culpa del retraso la tuvo un ingenio llamado SD1 y que fue el primer intento de capar, vía *hardware*, las copias piratas. Sin entrar en tecnicismos, el invento de Dinamic era una pieza que se conectaba al Spectrum antes de cargar *Camelot Warriors*. Si el ordenador comprobaba que el *gadget* estaba en su lugar, permitía jugar. De lo contrario, el juego cargaba la partida de manera normal pero en la pantalla inicial era imposible controlar al personaje. Cuando el primer enemigo aparecía en escena, un pájaro, acababa con cualquier pretensión de poder continuar con la partida.

El esfuerzo de los hermanos duró poco más de veinte días. Los piratas consiguieron construir una pieza de madera que replicaba al SD1 y que se vendía a un precio de risa. Ese fue el primer paso. El segundo, desproteger el programa de forma que no fuera necesario ningún accesorio adicional para jugar al juego. Dicho en otras palabras. Una vez sorteada la protección del juego bastaba con hacer copias ingentes de esa misma grabación, que creía que el SD1 estaba colocado, para hacerse de oro en el mercado negro.

«El juego generó una expectación bestial. Vendió mucho más de lo que estaba previsto, pero se le quitó la protección. De hecho, más tarde hicimos versiones sin el aparato, no tenía sentido», se resigna Pablo.

Camelot Warriors, que en un principio se iba a llamar *Excalibur*^[150], cogió su nombre prestado en parte de un proyecto que Nacho nunca llegó a finalizar, *Tokyo Warriors* (del que Víctor cree recordar que «sólo se hicieron algunos gráficos»), y que era una revisión de un clásico de aquellos años, *Way of the Exploding Fist* de Melbourne House, con elementos propios de la mitología artúrica.

Este último punto no es baladí, ya que el juego se ambienta en el siglo XIII, en el que un caballero tiene que destruir cuatro objetos venidos del futuro: el espejo de la sabiduría, el fuego que no quema, el elixir de la vida y la voz del otro mundo. Una vez hallados, debía llevarlos ante el Rey Arturo para descubrir, ojo al homenaje, que toda la historia había sido una pesadilla de... ¡Johny Jones^[151]! De esta manera, el protagonista de la trilogía de aventuras con la que Dinamic comenzó su andadura en

la industria del videojuego se despedía para siempre del mundo del ocio electrónico.

Si bien tanto *Sgrizam* como *West Bank* como *Olé, Toro*, y en especial el primero de ellos, habían tenido unas críticas más bien tibias, *Camelot Warriors* volvió a poner al estudio en la cresta de ola de nuestro mercado. Como muestra, Microhobby lo dejaba bien claro de buenas a primeras al analizar el juego: «Posiblemente sea el mejor juego que Dinamic ha realizado hasta el momento^[152]».

En el extranjero, *Camelot* le supuso otro cambio de aires a Dinamic. No el deseado fichaje por Ocean, pero un paso que, en lo económico, parecía muy satisfactorio aunque no lo fuera en el apartado relativo a las ventas.

«Ariola, la compañía de música, se encargaba de la distribución internacional de *Camelot* —explica Pablo—. Vieron que esto de los juegos se ponía caliente y se metieron como un elefante en una cacharrería. Nos hicieron una oferta imbatible y pasamos de Gremlin Graphics a AriolaSoft^[153]: unas oficinas *deluxe* en el Soho londinense, un ejecutivo majísimo... y nos ponen la carátula con colorcitos tipo música pop^[154]. Un fracaso de dimensiones cuánticas. Pero no sólo *Camelot Warriors*, todo Ariola. Tenían a los ejecutivos de la música metiéndose en videojuegos, un desastre. [Pasamos] de un Gremlin Graphics, que era un tío apegado al terreno, al negocio, a un ejecutivo londinense...».

Pese al fracaso que supuso el cambio a AriolaSoft, las críticas en Inglaterra fueron unánimes al remarcar la calidad del nuevo proyecto. No hubo esta vez altibajos como sí había sucedido en otros títulos, y las notas en *Computer & Video Games*, *Crash*, *Your Sinclair* o *Sinclair User* no bajaron del ocho.

Camelot Warriors marca en este relato la frontera entre los tiempos de la mansión Dinamic, el trabajo en casa, la ingenuidad de los viajes al extranjero con la profesionalización en toda regla. Ésta llegó por varios motivos, siendo el crecimiento del estudio uno de los más importantes, pero también por cuestiones puramente logísticas.

«No éramos profesionales ni en la estructura económica de la compañía ni en las remuneraciones. Lo éramos en la creación de productos y marketing», recuerda Víctor.

«Ahí es cuando nuestra madre dijo: “Por favor, ya no cabéis aquí”», apunta Pablo.

—«¡Quitadme todas estas cosas de aquí!»», dice Víctor, imitando los gritos de su madre.

Pablo remata la jugada materna: «La frase es “quitadme todo esto de encima”, porque ya eran varios años. Por más ilusión que tuviéramos, por más que mi padre viera que estábamos ilusionados, aquello era imposible. Imagínate el teléfono sonando».

«Es que [el de Dinamic] era el mismo teléfono que el de casa. Nadie lo quería coger. Será un usuario que le falla algo. Mi madre [decía], “¡cógelo tú!”», apostilla

Víctor.

Con su madre hasta la coronilla de cintas de casete y de jugadores llamando a casa a todas horas para pedir clemencia y conseguir alguna pista que les permitiera acabar *Profanation*, los hermanos aprovecharon el capital que habían reunido a lo largo de los dos últimos años y decidieron dar un paso más: emanciparse. Alquilaron una oficina en la espigada Torre de Madrid, en la Plaza de España, y se convirtieron, ahora sí, en profesionales del videojuego.

8. Sir Fred, un caballero Made in Spain

Con *Fred* en las tiendas españolas a finales de 1983 y en pleno primer año de carrera, la banda formada por Charly Granados, Fernando Rada, Camilo Cela y Paco Menéndez se tomó un descanso de unos meses hasta ponerse manos a la obra con un nuevo proyecto de nombre familiar: *Sir Fred*. He dejado a Dinamic a principios de 1986, pero toca dar un pequeño salto atrás en el tiempo, hasta otoño del 84. El grupo, que vio que su trabajo cosechaba éxitos, decidió organizarse por su cuenta^[155] y constituirse como un estudio hecho y derecho. Escogieron un nombre que les definiera, Made in Spain, para ser reconocidos tanto dentro como fuera de nuestras fronteras, un hecho que recuerda Fernando Rada:

«Después de *Fred*, vimos que eso era pionero y que podía tener rentabilidad porque había poco sector o industria montada. De cada juego que llevabas a Inglaterra sólo tenías que pelear las condiciones, porque todos lo querían. La calidad la tenías por supuesta, porque había poca competencia y los estándares tecnológicos, los que había y a los que habías llegado tú por tu camino, eran bastante similares. No había mucho más jugo que sacarle. De esa forma decidimos montar Made in Spain, que al principio era una desarrolladora de juegos pura y dura. Le llamamos así como marchamo de la referencia del producto español porque nos parecía interesante a nivel local, por supuesto, pero también a nivel internacional».

De la misma manera que sucedió con *Fred*, el primer proyecto de Made in Spain no se planteó desde cero sino que fue el fruto, como explica Charly, de los avances en programación que surgieron en el equipo.

“La historia de *Sir Fred* es parecida a la de *Fred* en el sentido de que todo comenzó con cosas que hicimos antes de plantearlo. No decidimos hacer un juego sobre este tema. Hacíamos cosas sueltas. Así como *Fred* comenzó con un algoritmo de un laberinto, [en *Sir Fred*] yo empecé haciendo un tío que corría de un lado para otro y dibujé el muñequito que iba de un lado para otro con la inercia, la típica inercia de *Sir Fred*, muy difícil de controlar. Corrías para un lado, corrías para el otro, y también hice que saltara para aquí, para allá. Se lo enseñe a los amigos y dijeron, “cómo mola”. Y es cuando Paco [Menéndez] entró y dijo:

—«No tiene que hacer sólo eso, sino que tiene que hacer muchísimas más cosas. A ver qué podemos meter».

«Una de las primeras cosas que hicimos fue el balanceo de las lianas, y eso nos costó un rato porque era algo bastante difícil. Otra de las que hicimos en seguida fue que nadase. Pintábamos una pantalla como si estuviera llena de agua y le hacíamos nadar. Hacíamos los movimientos básicos de personaje antes de pensar un juego para él. Ya cuando teníamos todo eso me acuerdo que recibimos una visita de Microhobby y lo que les enseñamos precisamente era eso, un muñeco que se movía, pero que no

tenía un juego detrás. Les encantó. Alucinaron^[156]».

Efectivamente, Microhobby se hizo eco de *Sir Fred* pero no avanzó ningún dato, no por un supuesto secretismo del estudio, sino porque este sólo mostró los movimientos que Granados había programado. «Claro, no podían hablar del juego porque no había juego —ríe—. Lo único que vieron fue un muñeco moviéndose para todas partes».

En la concepción de *Sir Fred* se pueden observar un par de elementos importantes para la historia tanto del juego como del *software* español. Por un lado, el gran avance en la programación que supusieron los movimientos del protagonista, que fue uno de los primeros en incorporar la inercia. Dicho en otras palabras, para llegar a un lugar determinado de la pantalla no bastaba con dejar de correr en un punto determinado, había que calcular también que el protagonista iba a necesitar un espacio extra para frenar. Una idea que con los años hemos visto en incontables juegos, siendo el primer *Prince of Persia* uno de los que mejor uso supo hacer de ello.

En *Sir Fred* también cobró gran importancia el papel de Paco Menéndez dentro de Made in Spain. Menéndez, que en el desarrollo de *Fred* había tenido un rol más discreto, comenzó a destaparse como el gran genio que era durante el desarrollo de este segundo título. Lo explica Charly: «Una de las cosas que tenía Paco era una capacidad de aprendizaje prodigiosa. Lo que a nosotros nos llevaba un mes aprender, él cogía en una tarde y te decía:

—«Ya está, ya sé cómo va esto».

«Te hacía un programa y te quedabas alucinado. Paco era muy bueno en ese sentido. Aprendía muy, muy rápido y eso que nosotros le llevábamos un par de años, o tres, de ventaja en aprendizaje».

El desarrollo de *Sir Fred* se inició en octubre de 1984 y se iba a alargar hasta el mismo mes del año siguiente^[157] con unas jornadas de trabajo que variaban en función de la época del año. No hay que olvidar que los componentes de Made in Spain seguían compatibilizando su afición con los estudios por lo que, por muy profesionales que fueran, sufrían retrasos en su ritmo de trabajo cuando llegaban las épocas de exámenes o los periodos de vacaciones.

«Estábamos empezando la carrera y en esos meses te ponías en marcha con ella. Pero después de sacar *Fred* y ver que lo que hacíamos tenía una respuesta entre la gente, nos daba mucho ánimo para seguir —apunta Rada—. Y *Sir Fred* lo hicimos cuando juntamos todas las fuerzas con Paco y Camilo, un proyecto que nos gustó mucho cómo quedó y fue un ejercicio más ambicioso respecto a las posibilidades que tenía el primero. En ese momento era muy avanzado por todo lo que podía hacer el personaje. Llevó bastante trabajo».

Con el movimiento del personaje ya creado, llegaba la hora de estrujarse los sesos

para decidir qué hacían con él. Buscar una ambientación, un título y pensar en el desarrollo de la historia. «Ahí fue cuando se nos ocurrió que fuera un caballero andante, que tuviera que rescatar a una princesa. Inventamos todo el tema de las distintas rutas que tenía el juego, porque podías tomar unas u otras. Fue entonces cuando me centré más en los gráficos y la programación la llevaron los otros. Estuve metido en programación sobre todo al principio, con todo el tema de los movimientos del muñeco. Ahí sí intervine bastante. Ya después, cuando programamos lo que fue el juego en sí me desconecté de esa parte, que llevaron ellos, y me centré en los gráficos», ilustra Charly.

En las palabras de Granados podemos ver otro de los aspectos que hicieron de *Sir Fred* un producto adelantado a su tiempo: la posibilidad de poder llegar hasta el final siguiendo diferentes rutas. El juego transcurre en el interior y los alrededores de un castillo, el de los Beni-Gómez para ser más exactos, en los que el protagonista, que además guarda un gran parecido con el de Fred^[158], debe rescatar a su amada y lo puede hacer por hasta cuatro rutas diferentes que variaban en dificultad en función de los objetos que se recogían por el camino. Esta vez el *scroll* era mucho más suave que el de Fred y el título, en líneas generales, se erigía como una gran mejora respecto a lo visto a finales del 83.

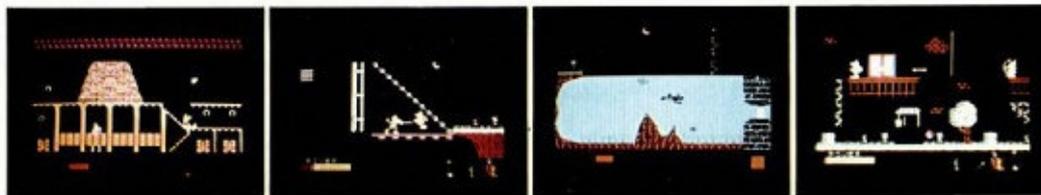
¡¡VUELVEN LOS AUTORES DE FRED!!



El silbido de las hojas con el viento del bosque se ve brutalmente interrumpido por la aparición de una figura solitaria entre el enramado de los arbustos. El aire cortante del norte amenaza con rasgar las vestiduras del gran caballero, SIR FRED. Su rabiosa preocupación por el rapto de la princesa, que ama no aparece reflejada en su impertérrito semblante.

Nunca vióse enfrentado a tantos y tan grandes peligros. En cada recodo, en cada estancia del gran castillo de los Beni-Gómez le, espera, acechante, la muerte.

Pero no hay ya espacio para la duda ni tiempo para echarse atrás. La decisión está ya tomada. La tierra corre, casi vuela bajo el empuje firme e implacable de sus pies...



MADE IN SPAIN

SOFTWARE

PARA SPECTRUM 48 K, PLUS O 128. (PROXIMAMENTE, AMSTRAD Y COM. 64).

Pídolo a tu tienda habitual de informática o directamente a: MADE IN SPAIN SOFT, Escuela de Informática Mr. CHIP, Av. Cardenal Herrera Oria, 171, bajo. 28034 MADRID. Teléfono 201 64 09.

Distribuido en Inglaterra por MICRO-GEN.

Anuncio de Sir Fred donde se puede ver el logotipo de Made in Spain.

Sir Fred, tipo de nariz más que respingona y barriga cervecera, necesitaba hacerse con una serie de objetos para avanzar por el camino hasta su amada a lo largo, ancho y, sobre todo, alto del castillo. El jugador tenía que pasear desde los jardines del exterior hasta la sala del trono, pasando por las mazmorras. Es importante señalar que el juego fue un claro exponente, como lo son otros que he citado ya en este relato (la trilogía de Johny Jones, *Camelot Warriors*), del género de la videoaventura, una especie más que extinguida en el panorama actual.

La videoaventura era un género a medio camino entre el *arcade* de plataformas y la aventura gráfico-conversacional. Más bien, un cruce con un 75% de *arcade* y un 25% de aventura, en el que el jugador, además de sortear a los enemigos que le aparecían por todas partes, debía recoger determinados objetos y utilizarlos en lugares precisos para poder avanzar por el camino (llaves, los famosos sacos de café de *Saimazoom*, etc).

En la charla que mantuve con Rada, el madrileño también hizo especial hincapié en que si bien hoy, treinta años después, existe una corriente artística que aboga por recuperar la estética minimalista de los 8 bits, el llamado *pixel-art*, en aquel momento no se planteaban la faceta visual de sus juegos atendiendo a parámetros artísticos, lo hacían por puro pragmatismo.

«Me sorprende la repercusión que tiene ahora y la gente joven que tiene interés en esos videojuegos. Es un referente a todos los niveles, [sobre todo] de creatividad. En aquella época, nuestra percepción del desarrollo gráfico artístico de los juegos era aprovechar la plataforma. Te daba la sensación de que estabas haciendo algo bastante completo desde el punto de vista gráfico, y cuando lo ves ahora, con la perspectiva y la tecnología actual, te parece muy minimalista, evidentemente. A lo mejor se distorsiona un poco la visión. No pretendíamos un ejercicio artístico para eliminar lo superfluo. La única manera de sacar rendimiento a las máquinas era ceñirnos a un marco relativamente restrictivo por las capacidades gráficas del cacharro que estabas usando, y es curioso comprobar cómo esa percepción cambia históricamente».

Pero a pesar de lo profesional del acabado del título, si lo comparamos con cualquier otro juego de un gran estudio inglés de ese mismo momento, no debemos olvidar que, lo recuerda Charly, tanto él como Fernando, Camilo y Paco seguían inmersos en sus estudios universitarios. Los tres primeros, cursando Física, y Menéndez, enfrascado en Telecomunicaciones. Para ellos, en el fondo, no dejaba de ser un hobby con el que se sacaban un sueldo extra muy de vez en cuando.



Primera pantalla de Sir Fred, donde se puede ver el parecido del protagonista con el de Fred.

«Era una afición que de pronto nos daba dinero, pero no lo concebíamos como un trabajo. Trabajábamos por las tardes en el tiempo que teníamos libre y tampoco era todos los días, eran los que teníamos libres, los que nos apetecía. Quedábamos muchos días, echábamos muchas horas, pero no era de lunes a viernes sí o sí. Ahí empezamos a trabajar en una academia que tenía el padre de Paco en la Ciudad de los Periodistas que se llamaba Míster Chip. Era una academia de informática que tenía tres aulas y una de ellas no la utilizaba porque no tenía suficiente volumen de alumnos, así que nos la cedió. Allí montamos nuestros Spectrum y fue dónde trabajamos. Teníamos una esquina en la que hicimos una torre gigantesca de latas de Coca-Cola, de todas las que íbamos consumiendo a lo largo del proyecto, en forma de árbol de Navidad».

Finalizado el juego en octubre del 85, a Made in Spain aún le tocaba hacer una serie de retoques para corregir el código del juego antes de lanzarlo a la venta durante la primera semana de 1986. Para no repetir los malos entendidos que surgieron con la distribución de *Fred* con Indescomp, se organizaron para buscar una alternativa que les permitiera comercializar su segundo título. La primera idea fue acudir a Dinamic^[159], que ya en ese momento despuntaba como el estudio español por excelencia, pero no llegaron a un acuerdo. Finalmente, Granados explica por qué optaron por otra solución:

«Miramos varias posibilidades. Hablamos con Dinamic, pensamos la posibilidad de volvérselo a ofrecer a Indescomp, pero no nos convencía. El padre de Paco, que era una persona muy emprendedora y que sabía mucho de negocios, daba clases de

economía en la Universidad. Había tenido varios tipos de negocios y se ofreció a distribuirlo directamente. Tenía buenos contactos con El Corte Inglés y con otras cadenas y dijo que lo podíamos vender nosotros directamente. Así fue como lo hicimos. Nos convenció; hicimos una autoedición; imprimimos nosotros directamente las carátulas; encontramos un sitio donde nos grababan los casetes y nos montaban los juegos; y así fue. Lo mejor que conseguimos fue que el padre de Paco tenía un muy buen contacto en El Corte Inglés^[160] y a través de ahí les vendimos muchas unidades. Les vendimos un montón de juegos. No recuerdo la cifra que llegamos a ganar pero para nosotros, que éramos unos estudiantes, era bastante dinero, era una cosa muy interesante^[161]».

Solventado el problema de la distribución en España, y que esta vez contentó a todas las partes, volvió a surgir la posibilidad de vender el juego en Inglaterra. Poco antes de finalizar el desarrollo del título, en septiembre, Made in Spain decidió contactar con varias casas inglesas, como recoge una Microhobby de primeros de enero del 86. El acuerdo, esta vez, se firmó con Mikro-Gen^[162]: «A finales de septiembre grabamos un vídeo y lo enviamos a doce casas inglesas, respondiéndonos ocho. [...] Seleccionamos cuatro [...]: Firebird, Elite, Mikro-Gen y Ultimate. Debido a dificultades de tiempo sólo pudimos contactar con Mikro-Gen y Elite. Nuestra idea inicial para la distribución era Elite, pero la oferta era un tanto pobre, a pesar de que en un principio fue similar a la propuesta por Mikro-Gen^[163]».

Lo que no contaron en dicha entrevista, pero sí recuerda Charly, es que con Ultimate no hubo reunión porque el estudio responsable de *Knight Lore* era lo más parecido a un estado autárquico. «Con Ultimate no llegamos a hablar nunca. En aquella época era una compañía súper cerrada en la que prácticamente nadie sabía ni quiénes eran^[164]. Vivían en su granja, apartada, hacían sus juegos, los vendían... Eran un poco el Salinger de aquellos tiempos. Una gente con la que era prácticamente imposible hablar. Lo intentamos, pero es que no recibían ni a la prensa, ni a otra gente, ni nada. Iban totalmente a su bola».

Charly Granados y Fernando Rada viajaron a Inglaterra con una cierta sensación de estar allí más en una aventura que en un viaje de negocios. Lo asegura el segundo: «Es muy curiosa la poca sensación de presión que teníamos. Ahora, en una empresa tienes 20.000 limitaciones o condicionantes en el mercado, que es muy complejo. Aquello era: venga, vamos para allá. Cogíamos cuatro o cinco distribuidoras, las que nos parecían más importantes o que podían tener más interés por el producto que sacaban, y a todas les gustaba. No había problema de que no te aceptaran el producto. Ahora es impensable con la competencia. Tienes que afinar mucho el tiro con la línea de distribuidor que buscas».

Desgraciadamente, y en una práctica que se estaba convirtiendo peligrosamente en el sino de Made in Spain, la jugada con Mikro-Gen volvió a salir rana. «Nos salió

de nuevo la cosa bastante mal porque también nos pagaron mucho menos de lo que nos habían prometido —comenta Charly—. También nos dijeron que el lanzamiento no había ido bien pero creo que ahí pecamos un poco de ingenuos nosotros. No aseguramos el contrato y nos pagaron mucho menos de lo que nos tenían que haber pagado».

Rada apunta: «Nuestro nivel de conocimientos legales era bastante limitado y las condiciones económicas o los acuerdos que llegamos a pactar tampoco eran muy sofisticados. El origen de la disputa pudo ser un problema de garantías. Llegamos a un acuerdo que tenía unas ventas garantizadas y se suponía que si se superaban [Mikro-Gen tendría que pagar una suma extra]... No se nos pagó y hubo una historia muy desagradable porque abusan, eres una empresa pequeña y te dicen que les demandes. Tú no tienes recursos para mantener un departamento legal y ellos son mucho más profesionales. Sólo con la pinta, cuando entrabas a la oficina, veías que allí había bastante más recorrido. Y, sobre todo, eran estudios y distribuidoras grandes. En España, las empresas como la nuestra eran muy parecidas, estudios pequeños de desarrollo con escasa capacidad administrativa o legal. Y casi ninguna con capacidad de distribución». Esta imagen que da Rada es un buen ejemplo de la diferencia entre una casa de *software* importante en Inglaterra y una en España, tanto en recursos como en organización.

La espantada de Mikro-Gen supuso a Made in Spain quedarse sólo con una cifra entre las 4.000 y las 6.000 libras de las 20.000 que habían acordado en su momento^[165] y, de nuevo, les dejó con una sensación aciaga y la idea de que no había mucho negocio que hacer fuera de nuestras fronteras porque la picaresca, por una vez, estaba del otro lado de los Pirineos.

A pesar del mal trago con el estudio inglés, las reacciones en Reino Unido fueron otra cosa bien diferente. De nuevo *Sir Fred* cosechaba buenas críticas y no es un hecho trivial si tenemos en cuenta la cerrazón de mente de las publicaciones hacia todo lo que no eran desarrollos propios. Crash, por ejemplo, destacaba «la increíble animación del personaje que corre, nada y se balancea por el castillo y sus tierras^[166]» a la par que le otorgaba el calificativo de «Crash smash», que lo adjudicaban a los mejores juegos analizados en cada número.

En España, la crítica fue aún mucho mejor. En el caso de *Sir Fred* no fue una cuestión de ombliguismo ya que, por todo lo que hemos explicado, el título representó un hito en el panorama del videojuego en el momento de su lanzamiento. Amstrad User destacó que fuera «uno de los pocos juegos que te sorprenden y agradan en cada pantalla»^[167] y Microhobby resaltaba la «gran cantidad de acciones que se pueden llevar a cabo», «el colorido y la variedad de los gráficos» y cerraba la crítica asegurando que «*Sir Fred* es un juego muy bueno en todos sus aspectos^[168]».

Con un segundo título en el mercado que, de nuevo, supuso un éxito para Made in

Spain, el grupo de amigos de la Ciudad de los Periodistas tomó la trascendental decisión de profesionalizarse durante los primeros meses de 1986, en un movimiento en paralelo al que tomó Dinamic.

«El resultado [de *Sir Fred*] —explica Rada— nos impulsó todavía más para pensar en montar una empresa y vivir de esto. Al principio de una forma muy modesta, invirtiendo mucho tiempo y con poca rentabilidad, pero ése fue el trampolín de lanzamiento. *Fred* es el camino de investigación, trastear con algo. El impulso definitivo es *Sir Fred*».

De ese impulso iba a nacer una nueva productora y distribuidora en España llamada Zigurat. Gracias a ella, Made in Spain sería capaz de vivir de la creación de videojuegos. Pero antes debemos volver a ERBE para saber en qué ocupaban su tiempo sus integrantes a lo largo del 85.

9. ERBE se pone jugueterón

Es complicado explicar el crecimiento de ERBE a lo largo del 85. La compañía liderada por Paco Pastor y Andy Bagney se fue haciendo silenciosamente con el mercado desde su aparición en 1984 hasta que en los primeros meses de 1987 rompiera la baraja y se hiciera (casi) con el monopolio de la distribución en España.

Es complicado, repito, explicar el crecimiento de una compañía que poco a poco se fue colocando como el referente de la distribución en España y que no lo hizo dando un puñetazo encima de la mesa si no con el trabajo del día a día, con una fuerte presencia en los medios de comunicación, un cuidado extremo por el producto y, por supuesto, aliándose con algunos de los mejores productores extranjeros.

Pero 1985 supuso, de tapadillo, la entrada de ERBE en el terreno de la producción de videojuegos, aunque fuese a través de títulos ajenos. Para comprender los primeros pasos de ERBE en este campo, tengo que introducir a dos personajes básicos para entender esta primera incursión de la distribuidora en el ámbito de la producción y las sucesivas. Me refiero a Javier Cano y Emilio Martínez.



Detalle de la Casio FX801 con la que Cano le cogió gusto a la programación.

Madrileños de nacimiento, o de adopción en el caso de Cano (emigró a la capital

a los 19 años abandonando su Galicia natal), ambos se conocieron en una empresa constructora, Corviam, de la que uno, Cano, trabajaba como delineante y el otro, Martínez, había entrado como conserje y había pasado a ser auxiliar administrativo. Por separado, ambos habían comenzado a hacer sus pinitos en el mundo de la informática por motivos diferentes.

«Tras casi dos años en la empresa constructora, en los que estuve dibujando casi exclusivamente planos, tanto de carreteras como de edificios, comenzaron a encargarme directamente proyectos completos para el departamento de edificación — explica Cano—. Un trabajo tremendamente laborioso, en el que cualquier error con la calculadora podía suponer un auténtico desastre. En las navidades de 1982 cayó en mis manos una de las primeras calculadoras programables en lenguaje Basic, una preciosa Casio FX-801P con teclado alfanumérico e impresora térmica integrada, que incluso contaba con un *microcasete* para almacenar y leer los datos y programas que se creaban en ella. Enseguida me apasioné por la programación, por las increíbles posibilidades que ofrecía poder “dar órdenes” a una máquina, y comencé a realizar pequeños programas de cálculo matemático en sus apenas dos kilobytes de memoria RAM, lo que me generaba un valioso ahorro de tiempo en mi trabajo... era pura magia».

Martínez recuerda los primeros trapicheos de Cano con la Casio, lo ensimismado que se encontraba con ella y cómo decidió apuntarse a un curso de programación: «¡Esto es el futuro!, me decía Javi. Me apunté en una academia en la calle Atocha para aprender Basic, con un VIC-20 de cuatro kbs de memoria, ¡la hostia! El primer día me dieron un libro y nos dieron un ordenador para dos o tres personas que estábamos allí. ¡Nos cobraban una pasta por el cursito! Y el profe leía el libro y poco más. Al segundo mes decidí que me salía más rentable comprarme un Spectrum y una televisión en color, porque en casa aún teníamos una en blanco y negro, que pagar la academia. La tele, no recuerdo... unas 90.000 pesetas. Pero el Spectrum fueron 52.000 pesetas, un Spectrum de 48 kbs. Así que la academia debía costar un pastón, ¡un pastón! Seguí con el libro en casa y me puse a hacer lo que quería».

Ambos, Cano y Martínez, comenzaron a ver, como ya lo habían hecho muchos de los personajes que han pasado por estas páginas, las posibilidades que les ofrecía ese ordenador con el teclado de goma. «Hacía los ejemplos del libro y veía muchas posibilidades al tema. Javi también aprendió^[169] y se nos quedaba corto. Lo del Basic del Spectrum... joder, era muy simplón. No se podían hacer muchas cosas que realmente queríamos. Compramos la ZX y venían artículos para hacer cosas en ensamblador que podías meterlo desde Basic. Empezamos a aprender cositas, cositas... y pensamos, ¡por qué no hacemos un juego!».

El siguiente paso, el mismo que ya dieron los fundadores de Dinamic, Made in Spain o los chicos de Indescomp: preparar un juego de cosecha propia. Lo que Cano

y Martínez no hicieron fue tirar de influencias o de recreativas de salón de barrio, sino que fueron bastante más pragmáticos: «Un buen día, Emilio me propuso que realizáramos un juego para que su sobrino aprendiese geografía de una forma entretenida, sobre todo que fuese un programa con el que pudiese competir con sus amigos a modo de concurso». El funcionamiento del juego no podía ser más sencillo. El título se basaba en una serie de preguntas pensadas para poner a prueba los conocimientos de geografía de España del jugador utilizando mapas tanto políticos como físicos de la península.

Al estilo del funcionamiento de Dinamic, Cano y Martínez también trabajaban como un equipo, encargándose Cano del apartado gráfico y Martínez de las tareas de programación. Este último confirma la intención inicial del juego que, además, pretendían colocar como una herramienta formativa: «Mi sobrino ya tiene casi 37 añazos. El tema era hacer algo para que jugaran los chavales. En aquellos tiempos estaba muy de moda decir que había que hacer juegos, pero que fueran educativos. Al final nos dimos cuenta de que eso fue un fracaso total, esos juegos no vendían nada de nada. De este tuvimos muy buenas críticas de los padres, de los chavales no te creas que tanto. Era una forma de que aprendieran jugando, que es lo ideal. Y dijimos Javi y yo, vamos a tirar “p’adelante”, que no parece muy complejo. Y muy complejo no era... pero no veas el curre que nos dio».

Un trabajazo, motivado en gran parte por la falta de herramientas en aquel momento, y porque los conocimientos de Cano con el código máquina eran escasos. Tanto, que él mismo se puso las pilas y de la misma manera que le sucedía a cualquier programador del momento, quedó asombrado^[170] con los resultados al cambiar el lenguaje en el que se dirigía a la máquina.

Finalmente, tras mucho esfuerzo y varios quebraderos de cabeza, Cano y Martínez dieron a luz su primer trabajo conjunto: *Mapgame*. Pero como el punto más complicado del proceso productivo, darle salida comercial, se antojaba un hueso duro de roer, los dos amigos comenzaron a buscar salida editorial antes de finalizar el título. El denominador fue común en la mayoría, los editores tenían más interés en sacar tajada que en dar salida a *Mapgame*.

«Teníamos que crearnos una marca —rememora Martínez—. Fundamos Action, registramos la marca y preparamos un local cerca de Sol. Alquilamos una buhardilla y comenzamos a arreglarla. Llevábamos el juego adelantado y buscamos a gente que nos lo pudiera distribuir. Fuimos a muchos sitios, a muchos. Por supuesto, todos desaparecieron en poco tiempo porque iban a engañar a la gente. Aquello era el chocolate del loro, pan para hoy y hambre para mañana».

Fue la casualidad, o el buen hacer de ERBE, que comenzaba a crecer en importancia, la que propició el encuentro entre la distribuidora y los programadores cuando Cano fue a comprobar el funcionamiento de *Mapgame* a una tienda: «En

aquel tiempo, yo sólo disponía de un pequeño televisor en blanco y negro de catorce pulgadas, por lo que me conformaba con imaginarme los diseños en color viéndolos dibujados en el papel, y no fue hasta que el juego estuvo casi finalizado que pude ver cómo quedaban realmente. Fue entonces cuando en una revista vi el anuncio de una tienda ubicada en la glorieta de Cuatro Caminos que se dedicaba a la venta de juegos para Spectrum, por lo que grabé una cinta de casete con el juego y me acerqué hasta allí para ver a todo color la “obra maestra” que habíamos creado. Tras obtener permiso del dueño para ver el juego, lo puse en el ordenador y no podía creerme lo espectacular que se veía. El dueño de la tienda, nada más verlo, se entusiasmó y me preguntó si lo habíamos hecho nosotros, por lo que me habló de una nueva empresa llamada ERBE dedicada a la importación y distribución de juegos, básicamente programados en el Reino Unido, y que posiblemente estaría interesada en fabricar y distribuir uno realizado íntegramente en España».

Después de visitar varias casas en las que no veían salida alguna, a Cano y a Martínez no les debió parecer mala idea probar fortuna en ERBE, que en la segunda mitad del año ya comenzaba a destaparse como un actor importante del videojuego español: «Fue aproximadamente a mediados de 1985. Decidimos acudir a ERBE para ofrecerles el juego, y aunque se trataba de una empresa que no llevaba mucho tiempo en el mercado, ya en aquella época comenzaba a despuntar sobre las demás como un distribuidor potente y serio. Nos recibió personalmente Paco Pastor y realmente nos atendió muy bien. Su cordialidad y entusiasmo hicieron que desde el primer momento me sintiese muy identificado con él, empatía que creo que fue recíproca. Cuando vio el programa le gustó mucho y nos hizo saber que estaba muy interesado en distribuirlo. A Paco se le ocurrió que al tratarse de un juego educativo resultaría perfecto para lanzarlo en Navidad, para lo cual habría que realizar antes una fuerte campaña publicitaria, pero que en vez de orientarla hacia los niños debería de estar dedicada a los padres, que son los que al fin y al cabo lo comprarían, ofreciendo el juego como el regalo perfecto para las navidades y con el que sus hijos aprenderían geografía española de un modo rápido y divertido. Efectivamente no se equivocó... el juego se vendió muy bien y conseguimos unos *royalties* realmente suculentos para aquella época y para el tipo de juego que era^[171]».



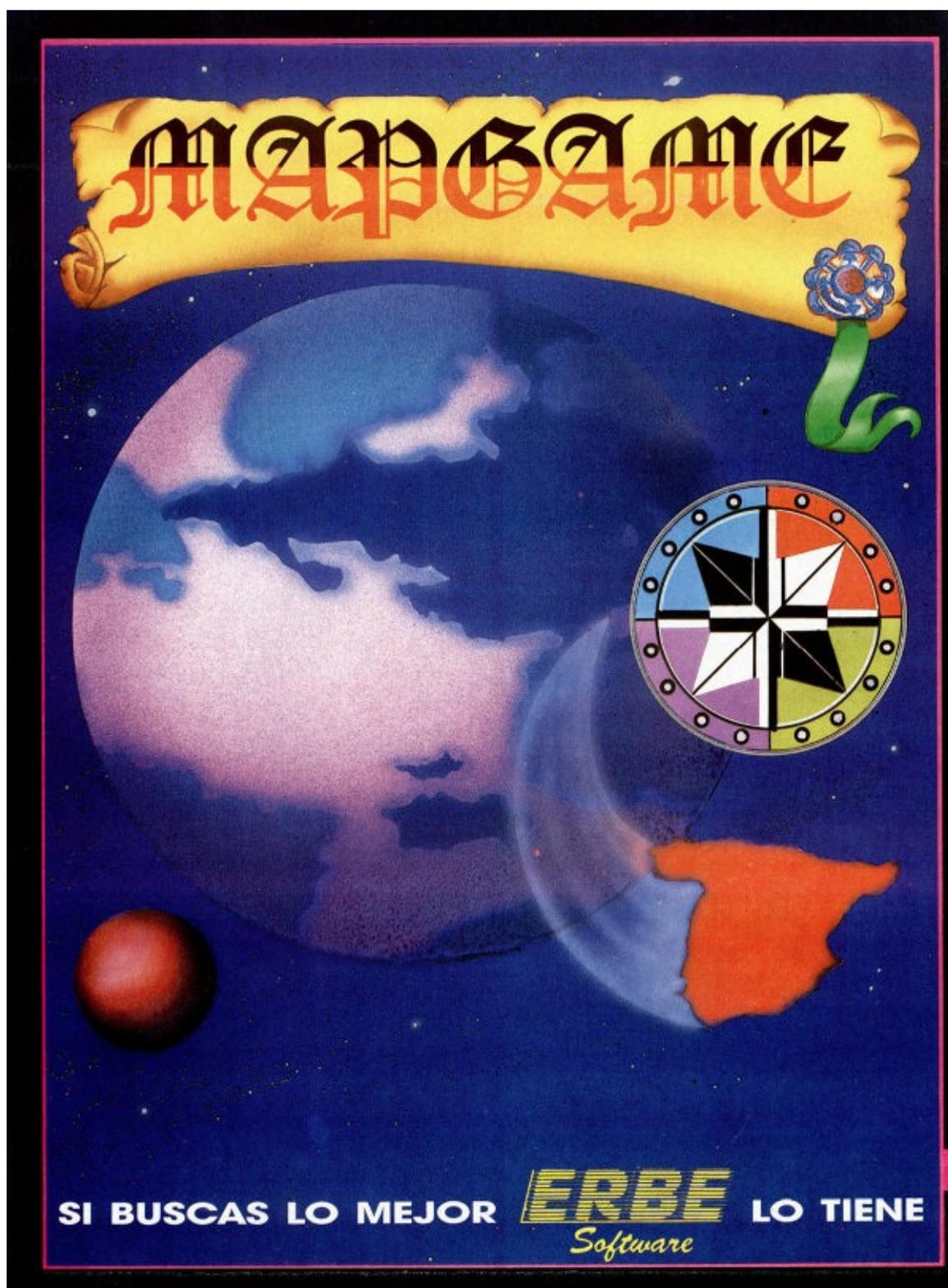
Pantallazo de Mapgame donde se puede ver un mapa físico de España.

El mismo Pastor recuerda la llegada de Cano y Martínez a ERBE. Es más, recuerda cómo la incorporación de programadores españoles era una pieza básica para el proyecto de negocio que tenía en mente. «Como venía del mundo del disco, tenía una mentalidad de compañía discográfica. Siempre tiene por una parte su producto internacional y luego, en cada país, tiene su propio producto. Vi la necesidad de que el siguiente paso era crear nuestro propio equipo de programación. Se cruzaron con nosotros Javier Cano y Emilio Martínez. Y el primer juego que hicimos fue *Mapgame*. Tratamos de vendérselo más a los padres que a los chavales. La publicidad con un *claim* que era algo así como “y tu padre se creerá que estás estudiando^[172]”. A los padres les decíamos que era un juego educativo, porque además no había juegos educativos y era una demanda que teníamos por parte de El Corte Inglés y las grandes distribuidoras».

La visita de Cano y Martínez a ERBE no sólo fue productiva en un sentido. De hecho, el lanzamiento de *Mapgame* fue sólo uno de los acuerdos a los que llegaron con Pastor que, en su idea de comenzar a hacer desarrollo interno, vio en los programadores una oportunidad de oro para comenzar a construir un equipo propio.

«Llegado el momento nos ofreció trabajar allí a uno de los dos. Joder, la disyuntiva de decir, ¿quién va, Javi o yo? —narra Martínez—. Al final llegamos a un acuerdo y le dijimos, “mira, Paco, esto no puede ser: o somos los dos o no puede ser”. Javi sabía unas cosas, yo sabía otras. Le intentamos convencer diciendo que la suma de los dos no es uno y uno, la suma de los dos da tres: lo que no sabe uno lo sabe el otro y así resolvemos todo. De la otra manera uno sólo iba a poder hacer lo que uno sabía. Al final le convencimos y nos fuimos ganando menos dinero del que

ganábamos en Corviam, creo que el primer sueldo fueron unas 72.000 pesetas, del 85».



Anuncio de Mapgame.

Así, el «21 o 22 de noviembre del 85», como recuerda Emilio Martínez, ambos pasaron a formar parte de ERBE, en una posición técnica, preparando y afinando los productos que se lanzaban. De repente, se encontraron en un lugar en el que el dinero

no era inconveniente para trabajar, como recuerda Cano, y que además, de rebote, les permitió lanzar su juego en todas las versiones posibles.

«Pastor era un hombre muy inteligente, una persona alegre, tremendamente activa y con mucho sentido del humor, y desde el comienzo nos trató muy bien. No reparaba en gastos cada vez que le pedíamos material nuevo, sobre todo al principio, ya que para realizar las conversiones de *Mapgame* tuvo que hacer un importante desembolso económico en equipos^[173]. En un tiempo récord conseguimos adaptar el juego para MSX y Amstrad».

Así, *Mapgame* salió al mercado en diciembre de 1985, en plena campaña navideña. Siempre se ha pensado que fue el primer juego español que ERBE lanzó al mercado hasta que, mientras escribía este libro, aparecieron pruebas de lo contrario.

No fue *Mapgame* el primero, no, ese honor^[174] corresponde a un juego de MSX llamado *The Wall*, programado por un tal Álex González, gallego como Cano, para más señas, y que era un *arcade* en el que teníamos que avanzar por un muro en mitad del mar a la par que sorteábamos diferentes obstáculos. Cano no tiene ningún recuerdo de la existencia de *The Wall* ya que, él mismo lo indica, «se publicó unos meses antes de que entrásemos en ERBE. No llegué a conocer personalmente a Álex González pero lo que sí sé es que ERBE lanzó el juego para MSX y no se hicieron versiones para otras plataformas».

Año y medio después de su lanzamiento, con una posición ya importante en el ámbito de la distribución, ERBE se hacía un hueco, muy pequeño de momento, en el terreno de la producción de videojuegos. Si el 85 fue el año de sus primeros pasos, el 86 vería la llegada de un nuevo programador y la aparición del primer juego parido dentro de sus oficinas.

10. Opera Soft germina en el seno de Indescomp

Habíamos dejado al grupo de programación de Indescomp a finales de 1984, con Paco Suárez de vuelta al redil. Tras una fugaz experiencia por cuenta propia, montó Cibernesis y se enfrascó en el desarrollo de *Los Ladrones del Tiempo*, que nunca llegó a las tiendas a pesar de acabar en manos de la misma Indescomp.

El equipo comandado por José Luis Domínguez contaba con un experto para Commodore, Pedro Ruiz, y otro capaz de escribir tanto para Spectrum como para Amstrad, Suárez. Pero la marcha de los miembros de Made in Spain dejó cojo al equipo, una situación que la propia Indescomp intentó arreglar a través de un anuncio publicado en 1984 en ZX^[175] y en el que pedía programadores para unirse al equipo ya existente.

Una de las pocas incorporaciones a ese equipo iba a ser un tipo que respondía al nombre de José Antonio Morales. Andaluz de pura cepa, es una de esas personas que, al estilo de Pablo Ruiz o Paco Pastor, puede recordar hasta el más mínimo detalle de historias sucedidas hace ya más de veinte años con una labia digna de admiración. Morales me recibe en la cafetería de Vértice 360, su actual lugar de trabajo y productora audiovisual de programas como *El Hormiguero* y departe durante más tiempo del acordado sin que nos dé tiempo a tocar casi todos los temas mientras un España — Islandia del Mundial de balonmano se encarga de poner el sonido ambiente, o ruido, de la sala.

Aunque la historia de Morales guarda muchas similitudes con la de otras, es extraordinaria porque muestra como ninguna las carencias con las que se encontraban los primeros programadores y lo excepcional que supuso que ellos mismos se abrieran camino en un mundillo en el que prácticamente no había manuales ni referencias a las que atenerse. Por supuesto, Internet era un sueño. En un nuevo salto temporal, volvemos de nuevo a principios de 1984:

«Estudié arquitectura técnica y empecé [con la informática] en la mili. Me pillé un VIC-20. Las razones de la mili las vamos a dejar: tenía tiempo, estaba en el bar de tropa y me traje un VIC-20 de mi pueblo. Soy de Granada y, como no tenía mucho que hacer, [me puse] a copiar programas. Aquello era todo picar lo que venía en las revistas y, al principio, sin ninguna otra intención que el asombro. Te sentabas allí, picabas un montón de números, le dabas a algo y salía un programa. Personalmente, me sorprendía. Dejé el VIC-20 y me compré un Commodore 64 porque algo intuía».

No hay que olvidar el momento histórico en el que Morales comenzaba a trastear con los microordenadores. En ese año, *La Pulga*, *Fred* y los primeros títulos de *Dinamic* ya estaban en el mercado. «En el 84 terminé la mili y empecé a hacer juegos en mi pueblo, Loja. Y estaba solo. Tenía un amigo con un Spectrum que estudiaba química y le dio por la parte formal de la carrera. A mí me dio por la parte de los

videojuegos, sobre todo por los que pillaba, que no era como ahora».

Ya lo explicaba Fernando Rada unas páginas atrás, la única información que les llegaba la mayoría de las ocasiones provenía de las revistas, de algún libro que pudiera llegar desde Inglaterra o de alguna academia de informática que se encontrara en las inmediaciones de su casa. La situación de Morales era doblemente frustrante, ya que a excepción de las revistas de informática, todo su contacto con el mundillo se reducía a ese otro compañero apasionado por los mismos temas.

«En un pueblo de Granada que se llamaba Loja, tener acceso a videojuegos en el 84 era complicado. Acceso a juegos profesionales. Yo intentaba hacer juegos en Basic, que es lo que sabía. Empezaba a notar una diferencia clara entre lo que hacía y lo que veía. Porque lo que yo hacía se movía lento, no llevaba a nada pero veía juegos que hacían virguerías en el Commodore. Fíjate qué época, no había Internet, que se dice pronto. No te puedes imaginar, era terrible. La única información que yo recibía eran dos revistas de informática anteriores a MicroHobby, de Commodore, a las que estaba suscrito. Me pasaba desde el día 25 hasta el día 30 del mes visitando hasta cuarenta veces el buzón de correo de casa de mis padres. ¿Ha llegado? ¿No ha llegado? Necesitaba información de algún tipo».

La obsesión de Morales por el videojuego y por recopilar toda la información posible sobre el tema no viene exclusivamente de los tiempos de la mili. «Tengo una anécdota muy simpática, de abuelo cebolleta. Cuando [era] más pequeño apareció la primera máquina del *Pong*. Aquello me marcó. Pensé, ¿cómo coño se hace esto? Y como no se me daba mal la programación hice un comecocos en Basic. Pero claro, un comecocos en Basic (lo repite para dar a entender las limitaciones del lenguaje de programación). No es lo que yo veía cuando ponía una cinta. Me acuerdo de *La Venganza de los Camellos Mutantes*, que fue un juego analizado cuando salió por cómo se movía, todo en tiempo real, a toda velocidad, con un *scroll* que no hacía pantallazos. Todo limpio. Te estoy diciendo que yo no sabía que había una cosa que se llamaba ensamblador ni código máquina. Creía que el lenguaje de programación de un ordenador era el maldito Basic».

Afortunadamente para Morales, un encuentro casual le iba a brindar la posibilidad de descubrir que el mundo de la programación no comenzaba, ni acababa, en aquel maldito Basic. «Un día salió el tema hablando de ordenadores con un amigo de mi padre que era profesor de FP en Granada».

—«¿Sabes que creo que hay una cosa que se llama código máquina?».

«Y le dije: ¿Qué cojones es eso?».

—«Eso es lo que de verdad entienden los ordenadores y hace que vaya a una velocidad bastante superior al Basic».

Morales se lanzó al momento a la búsqueda de información. «En la escuela de ingenieros encontramos unas fichas amarillas en las que venían las instrucciones en

código nemotécnico, sin más. Me pasé seis meses metiendo instrucciones “a boleo” en el ordenador^[176]. Las escribía con *pokes* y luego ejecutaba. Los pepinazos que se pegaba el Commodore... cuelgue tras cuelgue».

Poco a poco, Morales comenzó a entender el nuevo lenguaje, aunque nunca con el resultado esperado: «Me puse a hacer programas en ensamblador, seis meses. El programa era muy simple: quería llenar la pantalla de la letra a. Lo hacía en Basic. La pantalla del Commodore tenía 40x25, cuarenta caracteres por veinticinco líneas, hacías un bucle y veías como empezaba A-A-A-A (representa la aparición de las letras en pantalla mientras las va nombrando). Quería hacer una rutina en ensamblador que hiciera lo mismo. Seis meses... cuelgues... Nunca vi una A. Hasta que un día di con la tecla. Hice una pequeña rutina con números, escribí las instrucciones en un papel y lo traduje en la ficha que te daba las instrucciones (un *randomize* o no sé qué puñetas) para que lo ejecutara el ensamblador. Y un día, por la noche, lo conseguí. ¿Qué pasó? Lo ejecuté y se llenó la pantalla con la letra a. Al instante. Le di a la tecla y ¡pum! aparecieron las letras sin ningún tipo de *delay*. Y pensé: otra vez la he cagado. ¿Qué he hecho mal ahora que veo las letras pero no he visto cómo aparecen en pantalla?».

Lo que Morales no sabía, de buenas a primeras, es que no había hecho nada mal. Al revés, acababa de descubrir, por pura casualidad, de lo que era capaz el código máquina. «[Pasaron] otros dos meses para darme cuenta de que no la había cagado, sino que era así, que daba igual que la pantalla tuviera cuatrocientas, que 2.000, que 5.000 letras. Es que yo no las veía. El ordenador había pasado de interpretar un lenguaje a algo que entendía, por lo que se había modificado la velocidad por millones. Me tuve que convencer a mí mismo. Empecé a meter bucles de tiempo en ensamblador entre cada letra hasta que después de muchos bucles empecé a verlas de la misma manera que las veía en Basic. A partir de ahí empecé a hacer videojuegos, de lo que era capaz con Basic, metiendo las rutinas gráficas en ensamblador».

Descubierto el filón, Morales vislumbró el potencial de lo que tenía entre manos cuando, de repente, llegó a sus manos aquel anuncio de Indescomp. «Un día apareció un mensaje de Indescomp que decía algo así, “se buscan programadores de videojuegos”. La desventaja es que era en Madrid y yo vivía en mi pueblo muy tranquilito. Se lanzó una campaña en España para montar un equipo de programadores. Creo que fue la primera que se hizo desde una organización más seria que lo que sería Dinamic, que era un grupo de amigos que estaban haciendo videojuegos. A mí me llegó la revista, [pero] decidí que no me iba a Madrid: en Granada tenía a mi novia, mi vida, yo era más de pueblo...».

¿Qué sucedió para que Morales cambiara de idea? La intervención de un tercero. “El destino te juega unas pasadas... Este amigo que tenía el Spectrum, Ángel Godoy, echó la solicitud a mi nombre. Éramos un montón. Fui a Amstrad. Hice la entrevista

con Pedro [Ruiz] y después de un cuarto de hora me contrataron. Con Pedro tuvimos un encuentro muy simple:

—«¿Cómo harías esto en ensamblador de Commodore?», le inquirió Ruiz.

«Y pensé, si me preguntas esto... —ríe Morales—. Si me preguntas en otra me vas a pillar, pero por aquí no. Llevaba seis meses dándole al ensamblador todos los días, muchas horas. Y acabé en Amstrad».

Aunque Morales diga que se presentó mucha gente a la entrevista, el propio Ruiz, responsable de ese proceso de selección, corrige esa percepción. «No [llegaron] tantas [solicitudes]. Las recibía y las filtraba y no te creas que [eran] tantas, no más de cuarenta o cincuenta. Rechacé muchísimos currículums y peticiones porque eran inviables. Gente con el perfil adecuado con ensamblador... En aquellos tiempos no se podía trabajar en Basic. No entrevisté a más de diez».

El proceso de selección surgió a raíz del crecimiento exponencial de Indescomp, ya convertida en Amstrad España a lo largo del 84, que trajo consigo un cambio de oficinas —«nos mudamos a la Avenida del Mediterráneo», apunta Ruiz— y que reunió al equipo que formaría Opera Soft unos meses más tarde. Lo recuerda el líder del grupo: «Ahí es donde formé el equipo que luego fue Opera. Llegó José Antonio [Morales], Fernández Maquieira y un grafista».

Entre esos diez que hicieron la entrevista estaba Morales —«un fenómeno», apostilla Ruiz—, que venció su miedo a abandonar la apacible vida de Loja por el interminable agobio de la gran ciudad gracias, en parte, al famoso PMDS que ensimismó a Paco Suárez en su momento. «Me convencieron cuando vi las máquinas. Cuando vi Amstrad, las oficinas, vi las máquinas, dónde íbamos a trabajar, los videojuegos... ¡Ahí voy, Madrid! ¡Lo pasé fatal! Creo que estuve seis meses sin deshacer la maleta. Venía de un pueblo pequeño, era terrible, se me hacía un nudo aquí. Pero era el trabajo que yo quería: hacer videojuegos. ¿Cómo no iba a venir? Porque la diferencia entre Amstrad y la gente de Dinamic o Topo es que ellos trabajaban directamente en Spectrum o el ordenador al uso. Amstrad nos montó a nosotros una máquina, el PMDS, que tenía terminales: el micro del Amstrad, el del Spectrum... Tú pinchabas el brazo de la máquina y tenías control absoluto. Eso hizo que me quedara: cuando vi aquello no me lo podía creer. Venía del pueblo y me sacaron una máquina que tenía un brazo y que desde el terminal te permitía arrancar y parar el Commodore, instrucción por instrucción... surrealista. Esa es la manera que teníamos de trabajar y a la que nos acostumbramos».

Si bien profesionalmente el fichaje por Amstrad no le supuso ningún trauma a Morales, más bien todo lo contrario, el cambio a la gran ciudad fue otro tema bien distinto. De esos problemas, y de la incontinencia verbal del andaluz, puede dar fe hasta Paco Suárez. «Con sus costumbres, le parecía que Madrid era demasiado grande. Contaba la anécdota de que se equivocaba en el metro y se iba al extrarradio.

Recuerdo la primera vez que le vi, teníamos unas charlas con Philips, que nos había vendido el PMDS. Todo el mundo decía, “qué rápido habla este”. Me decían, “¿te has enterado de algo?” Y yo... “Sí, pero ya se me ha olvidado”», rememora.

Llegamos, ahora ya sí, a 1985, año en el que el equipo de programación de Amstrad tenía cara y ojos. «En ese momento estábamos en el equipo Pedro, Fernández Maquieira, y yo», recuerda Morales. «Paco [Suárez] pululaba por allí, porque Paco siempre ha pululado por allí —ríe—. Es el prototipo del videojuego, es un genio. Y Carlos Alberto Díaz de Castro, Charly, que era un grafista de Madrid que Amstrad contrató para hacer juegos, además títulos desconocidos».

Amstrad España publicó ese año un buen puñado de juegos. Títulos que pasaron sin pena ni gloria por los medios españoles pero que le demostraron al grupo que tenían la suficiente calidad para hacer un producto decente y que podían embarcarse en una aventura por su propia cuenta.

¿Cuáles eran estos desconocidos? En total no llegaron ni a la decena, fueron ocho para ser más exactos (nueve si contamos también *La Plaga Galáctica*, desarrollado un año atrás), y se editaron bajo el sello AmSoft pese a estar programados en la misma Indescomp.

Hubo juegos de todo tipo, desde apuestas clásicas y que no suponían grandes retos técnicos (*Blackjack*, aparecido en 1984; *El Bingo*, en 1985, que se encargó a «un programador externo», recuerda Suárez) hasta otros más cercanos a temáticas tradicionales.

Morales estuvo involucrado en un juego de deportes, concretamente de hockey sobre hielo. «El primero [que hice] fue *Hockey*^[177]. Alguien le encargó a Amstrad una versión para Commodore y fue una versión que hice en ensamblador. Las pasé putas porque era el primer trabajo que me encomendaban. Y costó». Sobre la base de *Hockey* también se escribió *Fútbol*, del mismo Morales, y que era un calco del primero sobre un tapete verde y un balón en lugar de un puck.

Campeones fue una idea de Paco Suárez por trasladar el rally al videojuego con un planteamiento que hoy nos parecería atípico: en lugar de introducir un *scroll* de pantalla que siguiera al coche durante su recorrido, al estilo de lo que estamos acostumbrados a ver en cualquier juego de conducción, las pantallas del circuito se presentaban separadas unas de otras, por lo que el jugador nunca sabía qué se iba a encontrar al final de cada camino.

Los juegos restantes fueron una nueva revisión del clásico matamarcianos, *Wrangler*, que salió de la mente de Morales en exclusiva para MSX^[178], *Dip Dip*, ideado por Fernández Maquieira y que era un plataformas en el que controlamos a una ardilla que, de nuevo, sólo vio la luz en MSX (y éste no fue un hecho casual). y *Supertripper*, que volvió a surgir de la mente de Paco Suárez (con colaboraciones de Pedro Ruiz y el citado Maquieira) y que era otro título de gran dificultad en el que

debíamos encontrar unos disketes esparcidos por el mapeado con, y ojo al dato, una sola vida. Ahí es nada.

El grupo formado por Pedro Ruiz había demostrado su solvencia más que sobradamente para poder realizar juegos en un plazo de tiempo aceptable. En otras palabras, viendo el ritmo de lanzamientos a lo largo de 1985, no era una idea descabellada pensar que ese mismo grupo, en solitario, pudiera sacar adelante un estudio de desarrollo de *software*.

La situación en Indescomp, además, les empujaba cada vez más a ello. Las cosas no iban mal en Amstrad España, todo lo contrario. El éxito a raíz de la comercialización en España del ordenador de Alan Sugar hizo que el gigante creado por José Luis Domínguez se centrara cada vez más en el *hardware*. Cuando uno ve las gigantescas cifras que movía Amstrad, lo entiende al momento.



Imagen de Hockey, el primer juego de José Antonio Morales para Indescomp.

«Pasamos de facturar cien millones el primer año a cuatrocientos el segundo, 1.100 el tercero, 14.000 el cuarto, 21.000 el quinto y de ahí a 28.000 millones — explica Domínguez—. Fue un crecimiento enloquecido^[179]. Luego vino la música, Sugar se empeñó y nos la quitaban de las manos. Vendíamos un equipo de música con dos casetes para copiar las cintas, los bafles, el mueble de madera y la de dios por 29.900 pesetas. El *software* tenía mucho menos valor. Lo manteníamos pero hacíamos muchas más cosas, no sólo juegos, también programas más serios. Ellos vieron que tenían que buscarse la vida por otro lado».

«La venta de ordenadores era la que, de lejos, daba más ingresos a la empresa — apunta Pedro Ruiz—. La parte de desarrollo dejó de tener importancia. Éramos un grupo de doce o trece personas dedicadas al *software* en Indescomp: unos a los

videojuegos, cuatro o cinco, y luego gente para el soporte, aplicaciones, *consulting*. Ese grupo era cada vez menos importante».

El descenso de importancia de la división de *software* no deterioró las relaciones con Domínguez —«recuerdo que bajaba por las mañanas a tomar café con nosotros porque le encantaba el tema, había muy buen ambiente^[180]», asegura Morales— pero sí abrió los ojos del grupo y les enseñó que su rol en la compañía perdía peso: «Veíamos que no tenía mucho futuro», señala Ruiz.

Fue en ese *impasse* en el que el grupo se dio cuenta de la situación, y en el que no sabían muy bien cómo redirigir sus esfuerzos, cuando se produjo un feliz encuentro con Philips. “Los cinco del equipo, Pedro, Paco, José Ramón, Charly el grafista y yo —narra Morales— empezamos a decidir que queríamos algo más de la empresa, algo sobre ventas. Estuvimos de negociación un año y no llegamos [a un acuerdo]. En esta película se cruzó Philips Ibérica. Habló con Amstrad para que le hiciéramos las versiones para MSX. Y era lo que hacíamos, porque además era un trabajo muy cómodo. Hacíamos un trabajo para Amstrad y luego sacábamos la versión de MSX. Y de esa relación con Philips salió una propuesta decente:

—«¿Qué os haría falta para dejar Amstrad España y montarlo por vuestra cuenta?».

“Si no recuerdo mal esa propuesta salió de mí. Muy fácil: un PMDS, ¡que era de Philips! Nos dijeron:

—«Bien, ¿y si además os damos trabajo?».



Campeones, el juego de rallies atípico programado por Paco Suárez.

«¿Qué trabajo? Hacer el equivalente de lo que hoy es Windows para MSX2, que lo estaban lanzando. Y, a cambio, las versiones de nuestros juegos para MSX2 durante un tiempo. Dicho y hecho. Nos sentamos los cinco y pensamos, si encima

nos vamos con un PMDS... Valía una pasta y nosotros no podíamos ni comprarlo ni asumirlo en aquella época». La historia, que no podía salirles mejor, la remata Pedro Ruiz: «Como nos gustaba aquello, montamos una empresa. Los cuatro programadores y el grafista. A José Luis ni le sentó bien ni mal, no puso muchas reticencias a que nos fuéramos. Salimos de Indescomp y creamos Opera».

La fundación de Opera, que no se producirá hasta 1986 aproximadamente, coincidirá con la profesionalización de Dinamic y de Made in Spain. En poco más de tres años, el *software* español había pasado de la nada más absoluta a convertirse en un tejido en el que, poco a poco, comenzaban a asomar estudios con ideas propias y con el descaro para asaltar un mercado virgen hasta el momento a la vez que tenían éxito en países con mayor recorrido, como Inglaterra.

A partir de 1986 iba a llegar la citada profesionalización y la explosión del modelo de negocio gracias al aumento del parque de microordenadores y a la cada vez mayor oferta de juegos.

1986-1989
CLASICISMO PIXELADO

(IV). 1986: Profesional, muy profesional

No deja de ser curioso que en el año que el *software* español comienza a dar signos de estar viviendo una época de bonanza, el resto del mundo asistiera a la llegada de las primeras máquinas de 16 bits que serían las encargadas, entre otras muchas cosas, de acabar con las compañías que centran el objeto de debate de este libro.

Presentadas en el 85, fue a lo largo de este año cuando el Commodore Amiga y el Atari ST comenzaron a penetrar en el mercado, poco a poco como sucede con todos los lanzamientos, pero de forma segura. De hecho, no se puede hablar de un impacto real en la industria hasta el 87, pero es conveniente señalar que la alternativa ya estaba ahí. Por ello, a partir de este momento los 16 bits irán apareciendo a lo largo de las páginas, como la promesa de ese futuro tecnológico más avanzado.

Pero no hay que olvidar un dato, España podía estar viviendo una Edad de Oro en lo relativo al desarrollo, pero seguía estando en pañales en eso de adelantarse al mercado para pillarlo por sorpresa. Puede que no lo consiguiéramos, pero a lo largo de este año dimos alguna muestra de que aquí también había talento para competir de tú a tú con los grandes sellos del continente.

11. Las tropas de Dinamic se mueven

No podían ir mejor las cosas para Dinamic a principios de 1986. Daba igual que la protección de *Camelot Warriors* hubiese durado menos que un caramelo en la puerta de un colegio, el juego había funcionado más que bien a nivel de ventas y alargaba la racha de los hermanos Ruiz en la cima del videojuego desde su primera aparición en mayo del 84. Ese éxito, no lo olvidemos, seguía teniendo su cuartel general en el domicilio de Boadilla del Monte. Llegado el momento, fue imperativo un cambio de ubicación para no romper la armonía familiar.

Dinamic siempre cuidó la imagen por encima de todo. Lo demuestra la publicidad a toda página en medios especializados o las portadas de los juegos diseñadas por Azpiri, por citar dos ejemplos. Si tenía que alquilar una oficina, el estudio sabía que necesitaba un icono que diera más fuerza a la marca. El lugar escogido, uno de los edificios más emblemáticos de la capital: la Torre de Madrid.

«Alquilamos las oficinas en la Torre de Madrid por cercanía. Bajábamos en autobús hasta Plaza de España», explica Pablo.

«Yo bajaba en coche. Tenía un Renault 7», interrumpe Víctor.

«Las oficinas de la Torre eran muy baratas, un alquiler muy —Pablo enfatiza la expresión— bajo, eran pisos que nadie alquilaba. Antiguos pisos y muy malas oficinas. Era como un sueño, porque costaba muy poco y daba una imagen tremenda. Estábamos encantados, era un sitio muy grande. Teníamos la sede en la planta 29, oficina 1. Al lado había una agencia de modelos y, claro, subías veintinueve pisos en ascensor al lado de lo mejor de la oficina».

Uno de los trámites que comportaba la profesionalización era el registro de la sociedad y de la marca comercial, un hecho que nunca queda claro en las revistas ya que a la compañía se le llama por dos nombres: el ya conocido Dinamic y, en ocasiones, Microdigital Soft. La explicación, sencilla: el primero era la marca comercial; el segundo, el nombre de la empresa que se creó oficialmente en marzo de ese año.

«Dinamic pasó por tres etapas —explica Pablo—. Al principio éramos un grupo de amigotes y, como no sabíamos, todo era economía sumergida. Era la fase *amateur*, lo hacíamos por hobby. Mandábamos los juegos contra reembolso, pagábamos nuestras facturas y teníamos el ITE, que en teoría lo debíamos ingresar en Hacienda, pero no lo hacíamos porque no sabíamos qué hacer con eso. No por nada, no teníamos sensación de continuidad ni de que íbamos a seguir. De ahí pasamos a una fase en la que había que hacer algo. Seguía siendo un hobby pero teníamos un ITE que ingresar y estábamos juntando un dinero. Me di de alta como empresario individual, autónomo. La última fue cuando decidimos profesionalizarnos de verdad, porque la segunda sólo era para ser legales. Se creó la sociedad: Microdigital Soft. Lo

de micro era por los microordenadores, digital porque era informático, y soft por *software*. No la llamamos Dinamic porque ya estaba cogido. Dinamic siempre ha sido una marca comercial, no una empresa».

Modelos de infarto, marcas y nombres de empresa aparte, la independencia económica descubrió a los tres hermanos un presente con el que no estaban familiarizados en Boadilla. Cuando la sede del estudio era su propia casa, el nivel de gastos era mínimo.

«Descubrimos miles de problemas. Un shock. El primero, que había que tener ingresos permanentes para tener gastos permanentes. Hasta ese momento, cuando había ingresos bien y cuando no los había, bien también. Ese mismo verano me acuerdo de pensar que no teníamos ni un duro: pagábamos unas oficinas en la Torre de Madrid y se celebró un Mundial de fútbol con el que vimos que los mundiales eran malísimos para la venta de videojuegos porque si la gente veía la televisión no consumía juegos. Nosotros no teníamos sueldo. Teníamos gastos fijos de oficina y de secretaria, que era la única con contrato».

Además de los gastos implícitos que generaba el traslado, desplazarse a la oficina supuso pagar la novatada de montar un negocio por primera vez. El asunto llegó hasta tal extremo que las negociaciones con las firmas extranjeras, por ejemplo, salieron adelante gracias a los compañeros de planta, ya que Dinamic no se podía permitir ningún gasto adicional.

“Enfrente estaba una empresa de importación y exportación de telas que nos dejaba el télex^[181] —apunta Pablo—. Nosotros no teníamos para un télex y todavía no se utilizaba el fax. Las declaraciones de *royalties* o las negociaciones con U.S. Gold las hacíamos con télex. Cada cierto tiempo llamaban de la puerta de al lado:

—«El télex es para vosotros. ¡Si lo usáis más que yo!».

«Lástima que no lo tuvieran las modelos», bromea Nacho.

«De repente, empezaba la negociación de un contrato por télex: tan tan tan tan —Pablo simula el ruido de la máquina mientras la hoja aparecía, lentamente, por la salida—. Y luego tú, en inglés: pim, pam, pim, pam, enviar».

«Aquello tardaba un huevo —recuerda Víctor—. Había que escribirlo allí mismo. Veías las líneas en un *display* como de calculadora. No tiene comparación con nada. Ahora, con el fax, lo imprimes, lo revisas y lo envías».

No hay que olvidar que la incipiente profesionalización de Dinamic no comportaba que los hermanos Ruiz al completo se dedicaran en cuerpo y alma a la compañía. Pablo seguía con sus estudios mientras sus hermanos se adaptaban al trasiego de las oficinas para preparar los siguientes juegos.

«Dimos un salto muy grande no por dinero, porque muchas veces no llegaba para el alquiler, pero sí trabajando. Muchas veces estábamos en la oficina nueve, diez, once horas», enumera Pablo.

«Los juegos no los podíamos hacer durante el día en la oficina porque había mucho jaleo, mucho movimiento de cajas —explica Víctor—. Íbamos por las noches, a las siete de la tarde y a las ocho, nueve, cuando se iba todo el mundo...».

«Al Vips a cenar y...», interrumpe Pablo.

«Nos quedábamos toda la noche programando —continúa el mayor de los Ruiz—. Había un programa de radio que repetía las canciones a la misma hora, siempre tenían una programación similar».

«Yo iba a clase por la mañana —ilustra Pablo—. Iba a la oficina, luego a la Universidad y volvía. Estudié tres años de publicidad, tres de marketing y dos de administración de empresas. Hice lo que quería, pero me fui yendo a lo que necesité. Nunca me lo planteé, pero fue por necesidad».

Víctor se había enrolado en Telecomunicaciones, carrera que dejó a medias en pos del desarrollo de videojuegos mientras que Nacho aparcó los estudios tras la selectividad —«lo que quería era seguir haciendo juegos», aduce—, ingresó en la UNED y con los años hizo cursos de música y de cine: «Hice uno de iniciación al cine, de director de foto y de dirección^[182]».

En resumidas cuentas, si en la mansión ya estaba claro el papel de cada uno en la compañía, la llegada a la Torre potenció ese rol individual. Pablo, la labor administrativa; Víctor, la investigación y el desarrollo; Nacho, todo lo relacionado con lo audiovisual. Vamos, que en tres personas reunieron la capacidad para controlar aspectos muy dispares pero tremendamente necesarios para el día a día de un estudio de desarrollo.

Pese a que la situación económica de Dinamic no era muy boyante, la prensa vendía una imagen muy diferente. Y no sólo de Dinamic. Ya he explicado que las grandes casas de *software* españolas (Made in Spain, Opera) aparecían en las revistas especializadas mostrando una imagen más cercana al joven empresario montado en el dólar que al autodidacta que se abría camino a duras penas a base de echar horas, horas, horas y más horas. Culpa de ello la tenían, también, los estudios extranjeros, que movían volúmenes de negocio mucho mayores y que permitía a sus responsables vivir con ciertos privilegios, no como en el caso de los hermanos Ruiz. Uno de los causantes de este mito fue Codemasters, empresa que hoy en día sigue en el desarrollo de videojuegos. Codemasters fue el proyecto de dos hermanos, Richard y David Darling, que habían creado su propio negocio, muy lucrativo, después de haberse escindido de Mastertronic, aquella compañía con la que Dinamic colocó *Video Olympic* en el número uno de ventas.

«Lo que todo el mundo sabía es que los hermanos Darling habían vendido millones de copias de sus juegos con la compañía Mastertronic, habían ganado mucho dinero y tenían cochazos», aclara Pablo.

«Cuánto daño hizo lo de Codemasters. Lo más claro era que teníamos Ferraris y

Porsches. Y nosotros ahí, con el Renault 7», se lamenta Nacho.

«En aquella época, en España, un Toyota casi ni se veía y un Toyota Celica era un súper-deportivo. De hecho, todavía sigue siendo un gran coche. La verdad es que fueron inteligentes. Compraron un Celica en lugar de un Ferrari y montaron Codemasters para vender directamente sus juegos. Y tenían un Toyota Celica que había comprado el padre porque no dejaba a los hijos tocar el dinero. Les decía que aquello eran cosas de mayores».

«El padre llevaba las finanzas», puntualiza Víctor.

«Todo, todo —enfatisa Pablo—. Y para tenerles contentos les compró un Celica, que es un coche que está muy bien».

«Lo del coche lleno de sándwiches nos impactó. Un día nos vino a buscar Richard. Venía a buscarte de la misma manera que tú vas a buscar a un programador, lo he hecho mil veces, y tenía toda la parte de atrás llena de papeles de sándwiches usados, una montonera... el *look* era muy auténtico», recuerda Víctor.

Hecha ya la introducción a lo que era Dinamic a principios de 1986, vamos al meollo de la cuestión, los juegos. Unos títulos que al estudio, cuando se plantó en la Torre de Madrid, comenzaban a desbordarle. Muchos equipos pequeños que desarrollaban en sus casas por mero pasatiempo vieron en Dinamic el estudio ideal para darles salida.

Fruto de la saturación de ofertas, los Ruiz pensaron una estrategia para dar salida a algunos de esos títulos que les parecían interesantes pero que no tenían el nivel de calidad que querían para Dinamic. Había nacido Future Stars.

El primer anuncio de este nuevo sello auspiciado por Dinamic apareció, cómo no, en Microhobby, cuando la revista se hacía eco de la salida de *Sgrizam*, *Olé*, *Toro* y *Camelot Warriors* durante el 85^[183]».

La idea era crear un sello *budget* que a la vez fuera una cantera de jóvenes talentos. Dinamic podía dar así salida a juegos que quizá no reunían la calidad que ellos creían necesaria para su marca pero en los que veían que había potencial de cara a futuros proyectos. Lo explica Pablo.

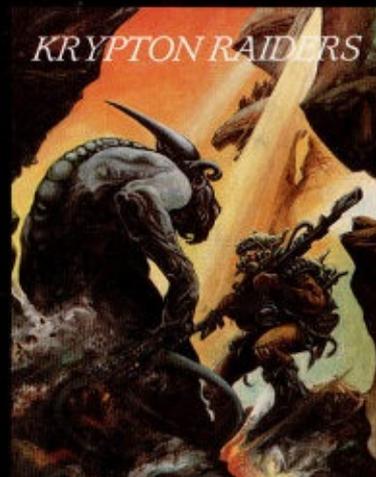
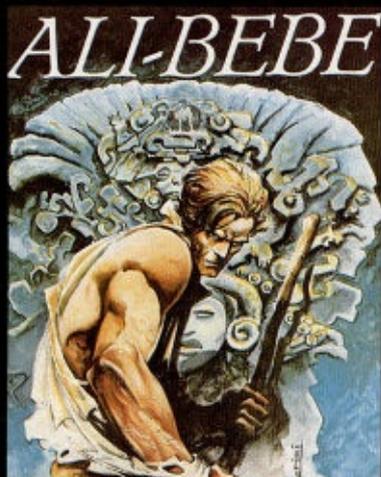
«Nos seguían llegando juegos y el problema era que no todos nos gustaban. No llegaban a la posibilidad de ser lanzados. Entendíamos que era un tema de gustos, pero vimos que un equipo o un programador tenía recorrido, podía ser una futura estrella. De aquella, se decía que un grupo de música no estallaba hasta el tercer elepé, que era cuando se sabía si el grupo merecía la pena. Se hacía el primer disco, el segundo y con el tercero explotaba o se abandonaba el grupo. Intentamos hacer eso, pero el público no quiso comprarlo. No funcionó. Hicimos anuncios a página completa, uno de ellos del propio Azpiri que era lo que el público quería. Los pusimos a mitad de precio, a mil pesetas, pero no funcionó. Hicimos los tres primeros y ahí se quedó».

De esa primera tanda fueron *Alí Bebe*^[184], *Tommy*^[185] y *Krypton Raiders*^[186], lanzados entre marzo y abril de ese año, que se convirtieron en los primeros y últimos Future Stars. El proyecto no cuajó por la falta de apoyo del mercado y las relaciones con los programadores tampoco fueron las mejores.

«En lugar de ir a mejor, las relaciones fueron a peor —explica Pablo—. Ellos querían Dinamic, no pudo ser, nosotros queríamos que se vendiera para dar el segundo salto, no vendió y ahí se quedó^[187]».

Además de los tres Future Stars, Dinamic lanzó un buen puñado de títulos. El año anterior había sido el primero en el que el estudio editó títulos de terceros y, doce meses más tarde, la producción de juegos ajenos triplicaba a los propios. Una maniobra más que lógica para los hermanos Ruiz, que necesitaban generar beneficios con una regularidad mucho mayor que en los años de Boadilla.

AYUDANOS A CREAR ALGO GRANDE



En DINAMIC tenemos una idea: ayudar a las nuevas promesas del software español. Con este fin lanzamos una nueva firma: FUTURE STARS. ¿Quiénes tienen cabida en ella? Todos los programadores españoles que envíen sus obras en un cassette y que superen el nivel de calidad requerido por nuestro Comité de Selección. Este experimento comercial parte de un principio innovador: los programas saldrán al mercado a un precio sin competencia: 999 ptas. ALI-BEBE y KRIPTON RAIDER son un ejemplo práctico de lo que deseamos hacer. Todas las grandes ideas de tantos locos maravillosos del software pueden al fin ser comercializadas con la dignidad y calidad que se merecen. Si te interesa, tu programa puede ser el siguiente. ¡¡¡ANIMATE!!! No es tan difícil. Recepción de originales: «MANSION DINAMIC», Tilos, 2, 21, Monteprincipe, Boadilla del Monte, Madrid. Tel.: (91) 715 00 67.

999 • 999 • 999 • 999

Future Stars

Porque el software español es algo grande.

**Contacto tiendas y distribuidores: (91) 233 07 35
Pedidos contrarreembolso: (91) 715 00 67.**

Publicidad de Future Stars con los primeros, y únicos, títulos: Alí Bebe y Krypton Raiders (falta Tommy).

Para la campaña de verano, Dinamic preparó tres títulos, entre los que se encontraban una aventura conversacional y dos videoaventuras. La primera fue *Cobra's Arc*^[188], uno de esos títulos que llegaban de un tercero y al que los Ruiz aplicaban poco más que chapa y pintura. «Nos lo mandaron, cambiamos los gráficos y le pusimos una portada de Azpiri», recuerda Pablo. Es un caso interesante de

analizar porque, para haberse lanzado en 1986, fue un acercamiento bastante interesante a lo que más tarde serían las famosas aventuras gráficas.

Y, ojo, digo acercamiento porque *Cobra's Arc* no era lo que se conocería como aventura gráfica, aunque sí utilizó un sistema basado en iconos para narrar una historia en la que teníamos que encontrar un tesoro escondido. Lo dicho, no llegaba a ser una aventura gráfica pero sí que intentó deshacerse en gran medida de los ladrillos de texto que poblaban las aventuras conversacionales hasta ese momento.

Ese texto lo eliminó en gran manera digitalizando la voz para que pareciera que el juego leía los textos que aparecían en pantalla^[189]. Aunque a título personal me parezca un horror, en su día fue un salto considerable a lo que el jugador estaba acostumbrado.

Pero si algo lastró a *Cobra's Arc* fue su rigidez. Una queja que los aventureros han mantenido todos estos años y que se traducía en que el jugador no tenía mucha libertad de movimiento.

Los dos títulos que acompañaron a *Cobra's Arc* ese verano fueron dos de esos que aún tienen su lugar en el corazón de los jugones: *Phantomas* y *Phantomas 2*^[190]. Con ellos, Dinamic hizo una jugada impensable en la actualidad pero que en su momento parecía tener toda la lógica del momento: lanzar dos partes de una misma saga en un espacio de tiempo mínimo.

Aunque pueda parecer pensada de antemano, la realidad es bien diferente. «Cuando Víctor hizo *Profanation*, utilizó toda su inteligencia —recuerda Pablo—. Mi hermano es una máquina, es un pragmático. Es un ejecutor, productor. Más que creador, es creador y productor, tiene ese binomio. Cuando ves *Abu Simbel Profanation* te das cuenta de que es un juego con una historia brutal y una ejecución súper sencilla. Muchos programadores vieron ese juego y pensaron que hasta ahí podían llegar. Los de *Phantomas* eran dos programadores que se quedaban un poco rígidos, copiaban un poco el esquema de bloques y saltos del *Abu Simbel*^[191]. Puedo parecer prepotente pero no quiero, lo reconocieron. Los juegos eran de dos programadores, amigos, pero que no tenían nada que ver entre ellos. Con la misma estructura de bloques, son clones de *Abu Simbel*. Sin decirlo como algo malo, al revés, qué orgullo que se fijan, pero habían copiado esa estructura. Eran totalmente distintos el uno del otro, pero cuando los recibí pensé que no iba a sacar esos juegos porque no llegaban al nivel».

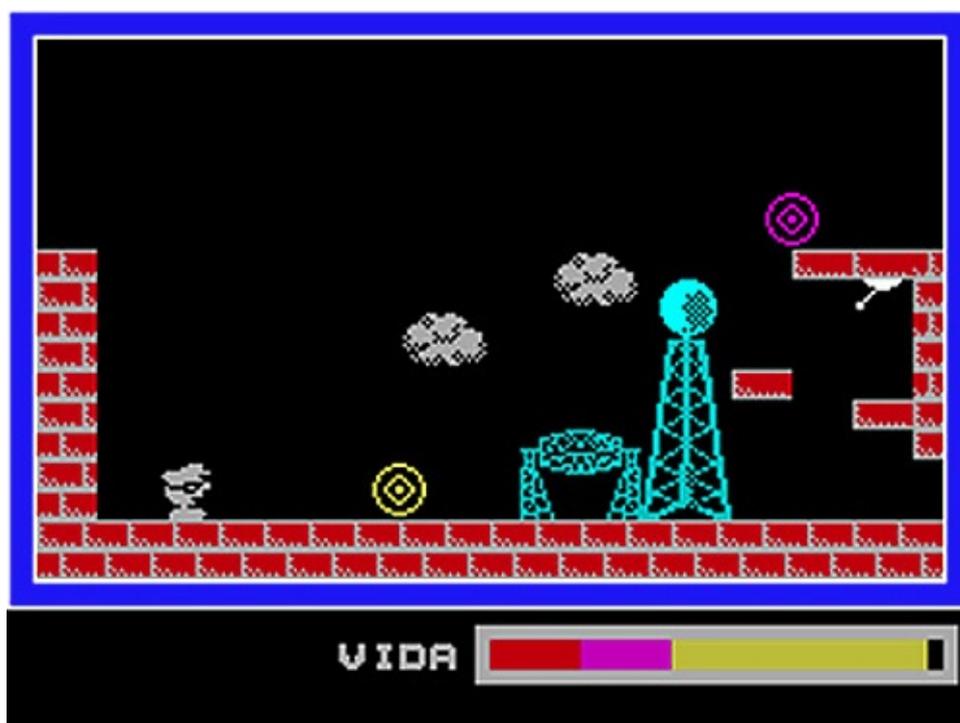
En una maniobra muy del estilo Dinamic, los Ruiz vieron potencial en la idea. Aplicaron unos ligeros cambios estéticos y aprovechando que esos dos juegos independientes compartían la misma estructura, se sacaron de la manga una saga que tendría dos entregas separadas por unas pocas semanas.

«Víctor cogió a un guionista al que se le salían las ideas por las orejas, a un grafista y a los programadores. Uno hizo una parte, otro hizo la otra y él de productor.

Los dos eran de robos. Le pusimos un nombre, *Phantomas*, Azpiri hizo el personaje y al otro chico le dijimos: el tuyo, *Phantomas 2*».

Así, casi de la nada, Dinamic creó *Phantomas*. Un ladrón que no podríamos decir que era, precisamente, de guante blanco. Bajito, con unos ojos como pelotas de tenis que resaltaban aún más gracias a sus gafas, tenía un aire a los primeros Johny Jones. En definitiva, era todo cabeza y un par de pies que le salían del cuello.

Bromas aparte, los dos *Phantomas* eran buenos ejemplos de videoaventuras con un gran componente plataformero. El objetivo era dar el golpe del siglo en un planeta perdido, de nombre Earth-Gamma. En el segundo, el bueno de *Phantomas* acababa envuelto en una trama para liquidar al mismísimo Drácula en un título cuya mayor diferencia con el primero era un ligero retoque gráfico en la información que veíamos en pantalla.



Phantomas, uno de los hits de Dinamic en ese 86.

Como de costumbre, la crítica española, personalizada en Microhobby, fue buena, los dos rondaron el ocho, aunque allende los mares la historia fue otra. Ambos *Phantomas* dieron el salto y se editaron en el extranjero a finales del 86 de la mano de Codemasters, que se hizo con los juegos gracias a un agente que decía conocer a los famosos hermanos Darling, dueños del estudio.

“Los vendimos a través de Steve Cook, un agente que se nos acercó —explica Pablo—. Luego fue un gurú pero cuando le conocí tenía una oficina... ¡como de Oliver Twist! Calentaba el té en el radiador, verídico. Un tío esquelético que se veía que no tenía ni para comer. Pero era tan insistente...

—«¿No tenéis ningún juego? ¡Conozco a los Darling! ¡Yo se lo vendo!».

Teníamos los *Phantomas* y se los mandé porque no llegaban al nivel, no porque quisiéramos sacarlos fuera de España. Y llamaron los Darling, que al segundo le vieron potencial y le cambiaron el nombre por *Vampire*. Les conocimos, con sus cochazos, el Celica, pero no tenían ni oficina. Ganaban mucho dinero porque eran dos programadores de Mastertronic, habían ideado la serie *Dizzy*, y ganaron mucho dinero. El padre, que era empresario, pensó:

—«Qué gilipollez, para qué le voy a dar este dinero a Mastertronic. Cojo el juego de mi hijo, lo grabo en una cinta y se lo vendo a los mayoristas en vez de a estos».

«Cuando fuimos, eran dos chavales que habían hecho juegos para Mastertronic trabajando en las oficinas del padre, que tenía una empresa de gafas y lentillas. Contactaron con Steve Cook y él buscó gente por todo el mundo».

Codemasters, en un movimiento muy propio de los Ruiz, vio potencial en el segundo de los títulos y le dio un lavado de cara para venderlo como *Vampire*: «Tuvo más suerte el del *Phantomas 2* porque lo hizo de temática de vampiros. Fue número uno en Inglaterra».

La trayectoria inglesa tuvo su punto de curiosidad. Mientras el primero aún se llevó críticas desiguales con algún que otro palo enorme^[192], al segundo le llovieron los cincos y un par de críticas entusiastas en *Computer & Videogames* y *ZX Computing*. Lo curioso del asunto fue que la prensa inglesa nunca supo, o nunca dio muestras de saber, que se trataban de dos partes de un mismo juego, ya que Codemasters se encargó de cambiar el aspecto gráfico del protagonista de *Vampire* para diferenciar ambos títulos.

Acabada la producción de ambos *Phantomas* y finalizada la campaña veraniega, Víctor y Nacho se pusieron de lleno con sus dos grandes apuestas. Dos juegos que se iban a convertir en grandes éxitos, *Army Moves* y *Game Over*. El primero, de principios del 87, iba a marcar un antes y un después en el devenir del estudio. *Game Over* lo dejaré para más adelante, ya que su salida se retrasó más de lo previsto.



La famosa fase del jeep de Army Moves. Horas y horas de frustraciones condensadas en unos pocos píxeles.

Con *Army Moves* voy a saltarme de nuevo la estructura de los capítulos, pues su desarrollo se gestó a lo largo de ese 86 en el que el estudio se había profesionalizado. El título, del que no se tuvo ninguna noticia hasta su lanzamiento^[193], iba a significar el inicio de una nueva trilogía para Dinamic después de la de Johny Jones, aunque esta vez de temática muy diferente. De la aventura se pasó a los tiros. Adaptado a los *arcades* que eran un éxito en ese momento, se concibió como un juego de plataformas y acción en dos dimensiones y dividido en dos partes que bebían claramente de dos clásicos, *Moon Ranger* y *Green Beret*. En la primera fase avanzábamos destruyendo todo lo que se nos pusiera por delante, ya fuera subidos a un jeep o a bordo de un caza o un helicóptero, y en la segunda el objetivo era infiltrarse en una base enemiga. La misión, obvia: acabar hasta con el apuntador y recuperar unos archivos secretos.

El juego supuso el debut de Dinamic en la doble carga, una práctica muy común en los 8 bits, que comenzó a mediados de la década, y que apostaba por aprovechar las dos caras de la cinta de casete en la que venía grabado el juego para alargar la duración de los mismos.

No sólo los juegos eran más largos, la doble carga daba la libertad al programador de plantear cualquier juego desde varios puntos de vista. Por poner un símil actual, imaginemos que *Grand Theft Auto* sea, a la vez, un juego de conducción con vista cenital, un juego de acción en 2D y uno de estrategia en vista isométrica en lugar de un título en tercera persona durante el 100% del juego. El ejemplo, exagerado, da una idea de las posibilidades que ofrecía esta práctica a los programadores del momento y que en Dinamic explotaron a partir de *Army Moves* con un nombre propio para distinguirse del resto de compañías: FX Doble Carga.

«Estábamos en un restaurante alemán que había detrás del Congreso de los diputados, comiendo codillos, y decidimos ponerle nombre —explica Pablo—. Lo de FX Doble Carga nos encantaba y era necesario porque [los juegos] no nos cabían. Tenías 48 kbs, y si el juego ocupaba más, tenías que partirlo. Al dar la vuelta había que poner un código para continuar con la siguiente».

El título es una buena muestra de cuál era la línea de trabajo de Dinamic en los juegos de doble carga. Seguían utilizando las mismas fuentes de inspiración que en títulos anteriores, pero el hecho de poder construir dos juegos en un mismo producto les permitía jugar más con ello. Lo ilustran los tres hermanos:

«La idea del jeep está basada en *Moon Ranger*, que era un juego de un todo terreno que iba por la superficie lunar que tenía tres ruedas y se movían adaptándose a los cráteres —explica Víctor—. Tenía un cañón arriba con el que disparaba».

«La primera fase es el *Moon Ranger*, que es una máquina *arcade* de tiempo atrás, que la jugamos de pequeños, y la segunda era *Green Beret*. Todo eran *inputs* —confiesa Pablo—. En aquella época bajábamos de la Torre de Madrid a los recreativos de Gran Vía 51, que era una sala de videojuegos tremenda».

«Pero el *Moon Ranger* ya nos había calado antes», discrepa Víctor.

«Todos [los juegos] eran homenajes a las máquinas», admite Nacho.

«Digamos que inventabas una jugabilidad y en realidad lo que hacías era coger de aquí y de allá. En lugar de un todoterreno lunar, pues un todoterreno», explica Víctor.

«En la segunda carga jugábamos más —interrumpe Nacho—. Las segundas partes sí que eran más personales, la primera era casi un homenaje».

«La primera era casi *arcade*, la segunda era una aventura para conseguir lo que fuera —continúa Víctor—. En su momento jugué al *Wolfenstein* original, que era de Apple II, y hay mucho de todo eso que te iba quedando a lo largo del tiempo. La suspensión del jeep del *Army* está basada en la de un todoterreno de radiocontrol. En esa época me gustaban los coches teledirigidos».

Con el desarrollo finalizado y ya a la venta en España, llegó el momento de vender *Army Moves* en el extranjero con la asignatura pendiente de Ocean en el horizonte. En esta ocasión, la jugada para Dinamic fue redonda: el juego fue éxito de ventas en Inglaterra y en toda Europa y lo hizo en todas las plataformas de 8 bits. Pero, además, *Army Moves* fue el título que consolidó la profesionalización de la compañía y que abrió a Dinamic las puertas del cielo del videojuego. Sí, las de Ocean.

«Dimos el salto interno con *Game Over* y *Army Moves*, que nos abrió las puertas de nuestra deseada Ocean. Llevábamos desde *Saimazoom* queriendo firmar con ellos y ahí sí que hubo un cambio, las cifras con Ocean sí que fueron distintas. Ya no fue número uno de ventas puntual como *Rocky*, sino todos los formatos, en toda Europa. Hicimos la profesionalización real y vimos que aquello era un negocio».

Al recordar el acuerdo con Ocean, a Pablo Ruiz se le ilumina la cara:

«La anécdota es... maravillosa. Nos escribió Colin Stokes, que era el director comercial y nos dijo que estaban interesados en *Army Moves* y que nos invitaban a Inglaterra a negociar».

Después de varios fracasos, siempre con Dinamic persiguiendo a Ocean para que editara sus juegos, las tornas cambiaron. «De *Saimazoom* y *Babaliba* ni nos contestaron como nosotros no contestamos a otros. Insistimos a muerte con *Rocky* y *Abu Simbel* y no lo conseguimos, pero sabíamos que los habían visto. Estuvieron interesados en un momento, negociamos con Paco Pastor y estuvieron a punto de hacer una oferta. Recuerdo salir de la calle Santa Engracia con la posibilidad de que *Rocky* y *Abu Simbel* los sacara Ocean y pensar que el mundo era un lugar agradable. Hasta que llegó el mazazo del no. Unos días de bajón...».

«Firmamos con Gremlin, que era una compañía fantástica, y no eran un segundo plato porque era una compañía más potente que nosotros que hizo muy buen trabajo. Para ellos eran muy importantes esos juegos y ahí aprendí que a veces vale más estar con quien le va a dedicar tiempo que con el más grande. Tengo todas las cartas del dueño de la compañía donde me explicaba por qué no se había vendido, qué iba a hacer para reforzar las ventas. Yo tenía 18 años, él 40. No me veo dándole explicaciones a un chaval de 18 años de porqué no se han vendido sus juegos. Era un tío cojonudo».

«Pero nosotros queríamos a Ocean. *Camelot Warriors* tampoco lo quisieron pero teníamos el dinero de Ariola, que era bueno. Pero con *Army Moves* fue al revés, fueron ellos. Fue Colin Stokes quien nos invitó a Inglaterra. Nos negamos. Al día siguiente, sin avisar, Colin Stokes estaba en la puerta de la Torre de Madrid».

Fundada en 1984 como Dinamic, y desaparecida hoy en día, Ocean fue en su momento una de las mayores editoras de videojuegos del continente europeo. A diferencia de Ultimate, que siempre tuvo un *status* de culto ganado a pulso pero que se prodigaban con la frecuencia justa, Ocean era un estudio capaz de bombardear el mercado sin que la calidad de su producto se resintiera^[194]. Vamos, que era perfectamente comprensible que fuera el estudio de cabecera de los fundadores de Dinamic y un modelo a seguir. Lo que ninguno de los hermanos Ruiz imaginaba ni por asomo era que a la mañana siguiente les esperara un visitante ilustre en la oficina: “Yo, acojonado —prosigue Pablo—. Y el tío:

—«Soy Colin Stokes. Quiero vuestro juego».

«Nos rompió todo y fuimos a Inglaterra. Teníamos una presión brutal de The Edge, una compañía que acababa de dar el pelotazo con *Garfield* y que iba a muerte a por nuestros juegos, y de Ocean, que por fin ya había visto el potencial. En aquel momento tampoco era muy experto, fui honesto y le dije a Stokes que teníamos una oferta formal y muy fuerte de The Edge y que íbamos a Inglaterra a ver a los dos.

Fuimos y The Edge mataban, nos querían a muerte. Nunca nos había pasado eso».

Y aunque las palabras del mediano de los hermanos puedan indicar un atisbo de duda llegado el momento de tomar la decisión, todas ellas se esfumaron en el momento en que pisaron la sede de Ocean: “Llegamos a las oficinas y Colin Stokes, que era un ídolo, el número uno, el no va más, nos dijo:

—«Os va a recibir David Ward, el hombre con la agenda de videojuegos más complicada de toda Europa».

«David Ward era en la industria como decir ahora... yo qué sé, Miyamoto. Nos recibió en un despacho con una mesa que me dejó impresionado, porque era su mesa de despacho y, en extensión, la de reuniones. O trabajaba o se reunía, sin tener que cambiar de habitación, algo que hice luego en la Torre de Madrid. Era la primera vez que veía [a Ward], en una sala de reuniones, ahí al fondo, enanito y calvo».

«Con un traje de quinientos pavos. Y una camisa de quinientos dólares», matiza Víctor.

«Y nosotros, entre comillas, con el miedo escénico, porque teníamos toda la ilusión —prosigue Pablo—. Fuimos a Manchester, a las oficinas de Ocean que eran históricas, nos recibió Colin Stokes, nos pasó con David Ward. Yo había ido por primera vez con un abogado, porque necesitaba uno. Mientras negociábamos la oferta salió el tema de las versiones. Nosotros hacíamos Spectrum, Amstrad y MSX, que es lo que había en España».

—«¿Y Commodore 64? ¿No vais a hacer?», dijo Ward, zanjando el asunto.

En Inglaterra tenía mucho éxito, pero en España no vendía nada.

—«No os preocupéis. Os vamos a enseñar la planta de abajo», zanjó Ward el asunto.

«Era un edificio singular. La planta de arriba tenía una cúpula y la de abajo, con menos luz, eran los bajos donde estaban los programadores. Nos iban enseñando los proyectos: éstos están haciendo *Platoon*, todo con *storyboards*, miles de personas, ingenieros. Y de repente, llegan a un programador y le saludan. Estábamos el abogado, David Ward, Colin Stokes y yo junto al programador. David Ward se plantó ahí».

—«¿Qué estás haciendo?».

Lo tenían preparado, claro. Después de enseñarnos como veinte proyectos, el tío hace así y ¡pa! El jeep saltando:

—«Es *Army Moves* para Commodore 64. Tengo previsto acabarlo para finales de semana».

Con la versión de C64 lista y el acuerdo sin firmar, a Pablo se le cayó el alma al suelo:

—«¿Y si no llegamos a un acuerdo?».

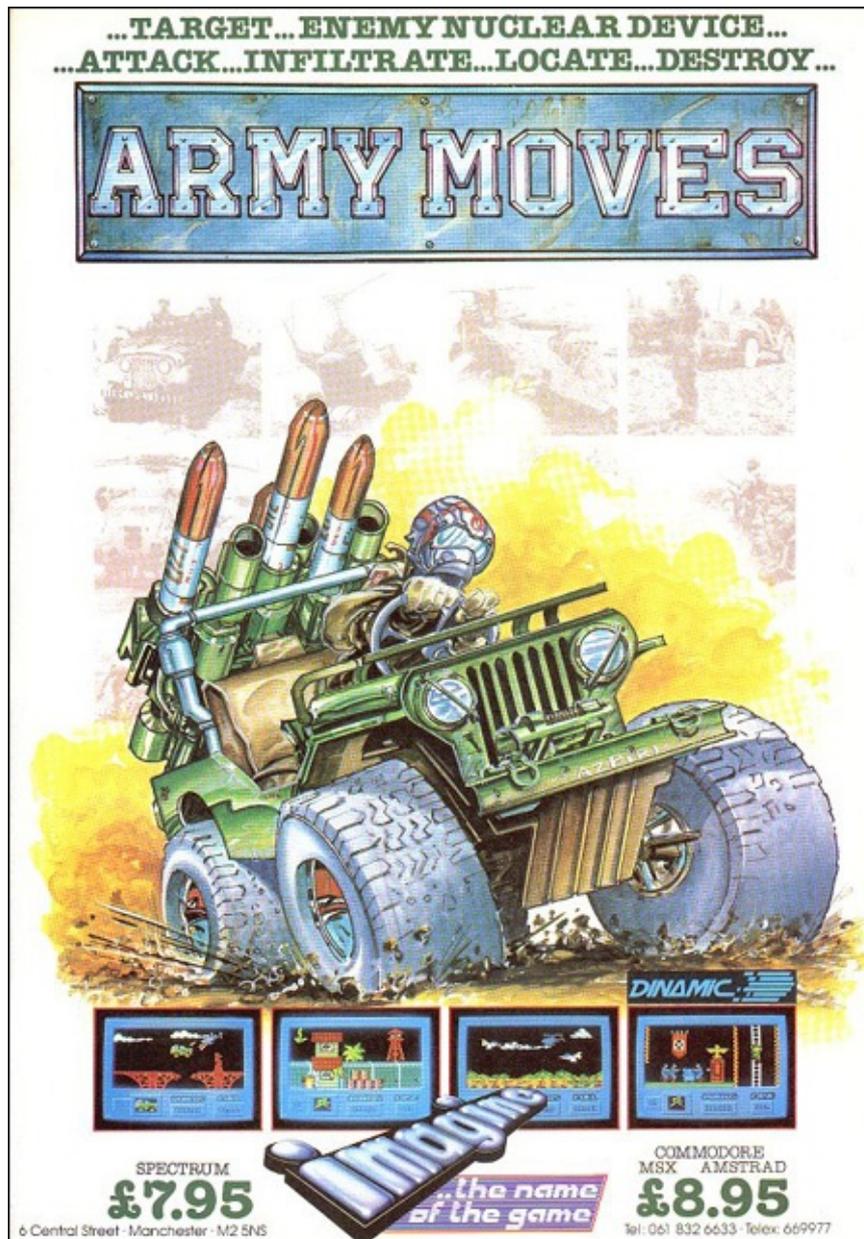
—«Si no sale adelante —respondió Ward entre risas mientras hacía el gesto de

lanzar unos disketes de 5 ¼ a la papelera—, lo tiramos a la basura».

Ocean, que ya había tenido acceso a la versión de *Army Moves* para Spectrum, preparó la de Commodore desde cero basándose en lo que habían visto en el original. «En vez de hacer un *port* directo, lo cascaron. Así nos convencieron. Salió simultáneamente Spectrum, Amstrad, MSX y Commodore^[195] antes de lo que es la Semana Santa, el *easter* allí, que es muy fuerte».

A pesar de contar con tan solo tres años de vida, Dinamic se había labrado un nombre dentro y fuera de España. Fuera de nuestras fronteras no lo había hecho entre el gran público, pero sí entre los que manejaban los hilos de las grandes compañías. La explicación es sencilla. Muchos juegos de estudios extranjeros aparecían publicados bajo el sello del distribuidor local, que solía ser una garantía de calidad para los compradores. Esa buena reputación fue la que les colocó en una situación sólo reservada a los grandes estudios.

Llegado el acuerdo y los apretones de manos pertinentes^{[196][197]}, se produjo otro momento que Pablo Ruiz recuerda con especial cariño. «Nos preguntó con qué marca queríamos salir, si con Ocean o con Imagine. ¡Estábamos en la tesitura de poder elegir! —explica mientras ríe a carcajadas—. Era febrero. Cuando salimos era de noche y estaba lloviendo. Abrimos el paraguas, paseamos por las calles de Manchester y nos fuimos a un restaurante a celebrarlo».



Publicidad inglesa de *Army Moves*. Se puede ver el sello de Imagine y la leyenda que cita Pablo durante la entrevista.

Ocean había comprado Imagine, prometedor estudio de *software* británico de principios de los ochenta que, presa de sus deudas, fue absorbida por Ocean un par de años antes. Esta utilizaba a Imagine como sello para promocionar títulos diferentes a los que eran el estándar del gigante británico.

«Ocean se volvió muy de franquicias. Imagine era más creativo», explica Nacho.

«Imagine era más producto creado, más de autor», certifica Víctor.

«Lo elegimos sin duda, eh —zanja Pablo—. Lanzaron *Army Moves*, *Game Over*, *Fernando Martín* [que salió bajo el título *Basket Master*] y *Freddy Hardest*».

El acceso a un número uno europeo le enseñó a Dinamic que el camino de marketing que habían recorrido en España no era nada comparado al de las potencias del videojuego continental.

«Aprendimos un montón —asegura Pablo—. Hacían marketing paneuropeo, eran

unos bestias. Cuando vi el lanzamiento del *Army Moves*, veía mis anuncios y cómo lo habíamos planteado y veía los suyos y se me caía la baba. ¿Cómo podían conocer y vender mejor mi juego? Todavía recuerdo la frase: *Army Moves. Target enemy nuclear device. Attack, infiltrate, locate, destroy*. Explicaba el juego en dos frases. Cogieron el dibujo, hicieron el jeep mucho más grande, las críticas así como cruzadas, la maquetación... Nosotros hacíamos el anuncio blanco, el titular y las fotos abajo. El mismo juego parecía el doble de mejor. Hicieron un vídeo promocional que pasaron por las televisiones, y también había un sistema de tráilers por las tiendas que costaba un pastizal, claro. Número uno de ventas, arrrrrasó [pone un gran énfasis al decirlo]».

Afortunadamente, y ante la sequía en lo relativo a cifras oficiales de ventas, *Army Moves* es de los pocos títulos de los que Dinamic tiene números sobre papel de su éxito en Europa. Cifras muy interesantes para comprender el grado de penetración del videojuego en aquel entonces y lo que significaba un éxito a nivel continental.

«Tengo la primera declaración de Ocean por télex —explica Pablo—. Del *Army Moves*. Total, 32.600 copias en el primer trimestre. Número uno de ventas en Europa. Cuando salí de Manchester tan feliz había firmado un avance de 9.000 libras. Luego nos pagaron 13.000 más porque ganamos 22.000 en *royalties*. No eran desdeñables, las libras de aquel entonces».

Si bien las críticas no fueron extremadamente entusiastas, en España *Army Moves* se llevó una media de ocho si sumamos todas las notas de Microhobby en una crítica que destacaba especialmente el apartado gráfico y la dificultad. La segunda ya era un sello de la casa, pero no por serlo dejó de ser menos desesperante.

Si tuviera que quedarme con un solo momento, ese sería el del jeep, ese maldito jeep, que tenía que avanzar a través de un puente en ruinas lleno de saltos al vacío, helicópteros enemigos y otros vehículos que venían de frente con intenciones nada amigables. El truco para llegar al siguiente punto de control consistía en poner en un mismo botón las dos armas que tenía el vehículo (una que disparaba al aire para contrarrestar a los helicópteros y otra que iba dirigida a los todoterrenos enemigos), rezar lo que supiéramos y ser muy bueno al volante.

La opinión de la prensa inglesa fue otro cantar, como solía ocurrir con muchas de nuestras exportaciones. Con notas como el nueve de Sinclair User o el ocho de Your Sinclair que ya en su crítica hablaba de influencias claras de *Moon Buggy*^[198] y *Green Beret* al cinco pelado de Crash (más bien, un 54%) que se quejaba del desesperante sistema de colisiones que había que sufrir en las misiones del jeep o el helicóptero. Zzap!, en un análisis de la versión para 16 bits que programó Ocean, puso al juego por los suelos^[199].

Pese a todo, el título funcionó a nivel de ventas más que bien en España, donde fue un fijo de las listas durante semanas y semanas y también en Inglaterra. Fue

Microhobby la que dio prueba de ello. El juego se había colocado el primero de aquellos que se vendían al precio habitual^[200], ya que los primeros puestos, lo vivió Dinamic con *Video Olympic*, solían coparlos juegos de bajo precio.

Aún hubo un último título de Dinamic en este 86 que salió en diciembre, no como *Army Moves* que lo hizo en las primeras semanas del año siguiente, y que además fue la puerta de entrada de dos programadores que tendrían un peso importante en dos lanzamientos considerables de los próximos años: Nacho y Carlos Abril.

Los Abril, dos hermanos de una familia de nueve vástagos, comenzaron escribiendo juegos con un ZX Spectrum y habían publicado dos en Microhobby y Micromanía^[201] titulados *Ladrón* (hecho por Carlos). y *Pedro y las Tortugas* (ideado por Nacho).

Fue a raíz de la aparición de Future Stars que los Abril se pusieron como meta conseguir que Dinamic editara uno de sus juegos. Las siguientes citas están extraídas de una entrevista que Josetxu Malanda les hizo en marzo de 2009 en ZX Magazine y de una charla que mantuve con Carlos Abril. La génesis de ese primer proyecto la explica Carlos:

«*Nonamed* se hizo inicialmente como un jueguecillo sin grandes aspiraciones. Estaba hecho con el objetivo de ver si podía sacarse bajo el sello [...] Future Stars. Cuando lo llevamos [...] nos dijeron que Future Stars había sido un fracaso pero que el juego tenía potencial para sacarlo bajo Dinamic aunque no servían los gráficos y el desarrollo era demasiado simple. Los gráficos los rehicieron todos en Dinamic y eso ayudó a cambiar el desarrollo. [...] Los gráficos iniciales eran los que Dinamic hizo para la revista Microhobby^[202]. [...] Luego fueron cambiados completamente».

Ignacio, alma del proyecto, completa la descripción cuando recuerda la primera vista a la Torre de Madrid: «Fuimos Carlos, un amigo y yo. Recuerdo que estábamos emocionados por poder acceder al templo de Dinamic. Cuando entramos nos recibió Nacho Ruiz, que fue quien nos cogió el juego. Fuimos hacia el final de la sala y allí vimos a Víctor “mapeando» los enemigos de *Army Moves*, concretamente en la fase del jeep”.

Pablo Ruiz también recuerda la llegada de los hermanos Abril a Dinamic y cómo se gestó el título de *Nonamed*: «Ignacio nos lo mandó en un sobre. Lo vimos, ¡cómo mola! Iba de un castillo, un tipo serie B y nos moló. Los Abril eran unos tecnólogos puros, unas bestias y lo siguen siendo. Ignacio es un ingeniero e hizo un juego que no tenía nombre. Nos llegó sin nombre^[203] y mira que habíamos inventado nombres para anuncios, pero había que sacarlo y se nos ocurrió *Nonamed*... ¡el juego sin nombre! Y así se quedó, porque no encontrábamos nombre. Teníamos tantas cosas que hacer que no dábamos abasto. Los gráficos y la jugabilidad eran pobrecillos, pero técnicamente lo veíamos y decíamos, este programador es la hostia».

La creación de Ignacio, *Nonamed*, era una videoaventura ambientada en un

castillo en la que el objetivo era colarse, encontrar una serie de calaveras que había que entregar a un mago para que nos recompensara con un hechizo, sortear mil y un peligros para escapar con vida y, finalmente, derrotar a un dragón. Una especie de humor amarillo medieval, aunque con poco humor.

Siguiendo con su primer encuentro con los Abril, Pablo se va por las ramas recordando las interminables noches en el Vips de Plaza España y como, a la par que les llegó *Nonamed*, descubrieron que Carlos estaba preparando otro juego que les iba a dejar boquiabiertos: “En el Vips debajo de la Torre de Madrid había una cola tremenda para entrar. Era llegar y cuando el *maitre* nos veía desde cualquier sitio, chascaba los dedos, ¡pa! Rápidamente, ¡una mesa! —ríe—. Era cuando aún te traían las tartas en un carrito. Estábamos todo el puto día, ¡éramos así! Íbamos al Vips a charlar y a tomar unas cocacolas, nos tirábamos las noches sin dormir, bajábamos a cualquier hora. Un día nos dijo Ignacio:

—«Si yo soy el tonto de casa. El juego bueno es el que está haciendo mi hermano pequeño».

Su hermano estaba trabajando en *Phantis*. Pero esa historia queda aparcada de momento hasta el 87, año en el que Dinamic parió el primer juego deportivo basado en una licencia, *Fernando Martín Basket Master*, con una buena dosis de polémica.

12. Una Ópera a cinco voces

Con Dinamic profesionalizada y Made in Spain en vías de tomar el mismo camino, 1986 fue el año en que la tercera gran compañía del *software* patrio iba a ver la luz: Opera Soft.

El equipo de programación de Indescomp se había independizado de la empresa de José Luis Domínguez, ya que su papel dentro de la compañía era cada vez más residual. Viendo que tenían la mano de obra y el talento necesario para poder emprender la aventura por su cuenta, cuatro programadores (Pedro Ruiz, Paco Suárez, José Antonio Morales y José Ramón Fernández Maquieira) y un grafista (Carlos Alberto Díaz de Castro) se organizaron para crear el tercer gran estudio español de videojuegos.

La decisión vino precedida de un empujón considerable. El equipo consiguió el equipamiento necesario para poder programar, el famoso PMDS que ya he explicado, y varios encargos para salir adelante gracias a Philips España, con la que negociaron directamente —«les propusimos que nos dieran una máquina directamente. En depósito o a cambio de un servicio, porque costaba un dineral», recuerda Suárez—. Así estuvieron ocupados durante unos primeros meses en los que, al no tener juegos en el mercado, su nivel de ingresos era nulo. Dicho en otras palabras, sin Phillips, Opera las habría pasado canutas para salir adelante con una estructura profesional como la que organizó. El precio del mismo PMDS ya hubiese sido una barrera insalvable.

«[Costaba] siete millones de pesetas. Ahora serían unos setenta —calcula Pedro Ruiz—. Era una inversión. No teníamos dinero pero podíamos hacer las versiones de MSX y de MSX2 gratis. De un juego vendíamos Spectrum, Commodore, Amstrad y a Philips, que estaba interesada en introducir el MSX2, le cedíamos la versión para que la distribuyera y la regalara. Se evaluó que cada versión de MSX costaba un millón de pesetas: teníamos que hacer siete videojuegos. Nos dieron el equipo y a partir de ahí, de cada juego que hacíamos, la versión de MSX se la regalábamos a Philips. Un ordenador sólo se vendía con juegos detrás. A nosotros no nos suponía perder mucho dinero porque a lo mejor vendían mil unidades de un juego que tenías que fabricar y distribuir para ganar 60.000 pesetas».

El trato era una situación beneficiosa para ambas partes. Opera conseguía la infraestructura necesaria y Philips material para potenciar el MSX2 en España.

No hay que olvidar que el PMDS representaba un salto de calidad desde el primer día. A diferencia de Dinamic y Made in Spain, que comenzaron programando para Spectrum en sus inicios, Opera entró por la puerta grande haciendo todas las versiones posibles de cada uno de sus futuros proyectos.

«La diferencia, para que lo entiendas. ¿Cómo trabajaba Dinamic? —pregunta

Morales—. En el Spectrum. ¡Trabajaban en el Spectrum!^[204] Y yo, ¿cómo trabajaba? Con un teclado, que tú no has visto uno como ese en toda tu vida. Era metálico, ponías los dedos encima y ni sonaba, una maravilla. Ya no lo fabrican».

Suárez también incide en esa apariencia profesional^[205] que daban las oficinas de Opera gracias al PMDS, aunque hicieran un trabajo similar al de sus competidores: «Cuando los periodistas venían a hacernos entrevistas se debían pensar que nosotros éramos los únicos que trabajábamos con herramientas profesionales. Lo veían como una cosa rara, como si los otros fueran unos aficionados y nosotros unos profesionales. Éramos igual de profesionales que los demás, pero la verdad es que la máquina nos venía muy bien. Nos ayudaba».

Además de las versiones de MSX2 acordadas con la multinacional, Opera se comprometió a hacer otro trabajo para la compañía: un sistema operativo y un paquete de herramientas al estilo de lo que podría ser Office o iWork hoy en día.

«Se llamaba Easy —recuerda Morales—, era como un sistema de ventanas de Windows ahora, pero para MSX2. Una *suite* con una hoja de cálculo, un procesador de textos, un sistema gráfico, un núcleo de entorno gráfico sobre el sistema operativo de ventanas y todos los componentes que pueda tener».

Un encargo que más tarde también harían para PC y que era una jugada habitual de los fabricantes en los ochenta: potenciar el *hardware* mediante un buen paquete de *software* de salida para que el consumidor, ante la avalancha de ofertas, escogiera. Lo ilustra Pedro Ruiz: «Los equipos se tenían que vender con programas. Había mucha competencia, así que cuando la gente iba a comprar un equipo, lo que les interesaba era saber qué *software* tenía. Cuanto más, mejor. Los fabricantes ponían un paquete para que la gente se decantara por uno o por otro».

Con las condiciones del acuerdo pactadas, al equipo le faltaban dos requisitos para ponerse en marcha: conseguir un local y buscar un nombre para el nuevo estudio. Mientras que el primer problema era una cuestión de tiempo y paciencia para dar con una oficina que pudiera alojar a todos los programadores y su material de trabajo, el segundo fue mucho más esquivo. No había manera de dar con una denominación que tuviera gancho y tirón comercial y el grupo se desesperó hasta el punto de buscar soluciones estrambóticas: «Paco Suárez hizo un programa para sacar nombres^[206] —asegura Morales—. Y estuvo pululando. No nos poníamos de acuerdo».

El asunto llegó al extremo de tenerlo todo cerrado, a excepción de la marca, en el momento del acuerdo fundacional. ¿Cómo llegó la solución? De otra forma variopinta. «Lo teníamos todo decidido, habíamos hablado con Philips, teníamos ya casi el local, [estábamos] mirando el notario para hacer la sociedad y no teníamos nombre. Hice el programa para encontrar nombres sin sentido y entonces alguien dijo que había encontrado un local en Ópera, en la Plaza del Remedio, que estaba muy

bien^[207]. Muy agradable, balcones a la calle, una sala muy grande, creo que había sido antes una galería de baile. Tenía un suelo de madera, parecía un tablao. Creo que fui yo el que sugirió, ¿por qué no nos llamamos Opera Soft? Estoy casi seguro que fue mi idea, que se me ocurrió a mí», apostilla Suárez.

Por el bien del recuerdo de Opera, el grupo tuvo la feliz casualidad de dar con el local de la zona de Ópera, en pleno Madrid de los austrias. Porque, como recuerda Suárez, el grupo ya tenía casi cerrada otra oficina, en otra zona de Madrid, que podría haber sido la que diera nombre al estudio.

«Se podía haber llamado Lavapiés —recuerda, entre risas, Morales—, estuvimos a punto. Faltó esto. ¡Esto! Tuvimos una oficina en Lavapiés que estuvimos a punto de ir, pero al final encontramos la otra. Menos mal que no lo hicimos, haber llamado Lavapiés al estudio... manda huevos».

Ahora sí, con un local, con un nombre por el que darse a conocer, con la maquinaria necesaria para ponerse a trabajar, Opera se puso manos a la obra. Y lo hizo, de nuevo, con una división del trabajo diferente a lo que los otros estudios hacían por el momento. Si por algo se caracterizó Opera fue por ser la compañía española que sacaba versiones para todos los ordenadores. De la misma manera que en la actualidad Sony, Microsoft o Nintendo tienen exclusivas para sus máquinas, en los ochenta había juegos que no llegaban a uno u otro ordenador. En este caso no era un problema de exclusividades ni de licencias, ya que cualquiera podía programar para una máquina sin pedir permiso a nadie. Más bien era una cuestión de tener los conocimientos necesarios en cada plataforma y el interés en lanzar versiones con el riesgo de que reportaran escasos beneficios.

En Opera esa era una cuestión banal. Con una máquina, el PMDS, que permitía trabajar con todos los micros del momento y un equipo que dominaba los lenguajes de programación de aquellos ordenadores, no hay que olvidar que portar un juego de Spectrum a MSX era muy sencillo, hacer versiones era un proceso muy sencillo y rentable ya que les llevaba muy poco tiempo.

«Hay un poco de mito —cree Ruiz—. Hacíamos versiones porque el *software* estaba hecho con una arquitectura pensada para hacerlas. Paco Suárez es uno de los mejores programadores que he visto en mi vida. Tiene una mente muy clara y programó una arquitectura del *software* del juego muy flexible, pero muy encapsulada. Había un *engine* gráfico, un *engine* de música, había escenarios, los gráficos... Todo estaba muy bien estructurado. Hacer versiones era una labor bastante mecánica. Si cortaba la parte del *engine* gráfico, ya lo tenía para otra versión. Nos costaba la primera versión. De lo que fuera. Una vez que esa la tenías hecha, para los demás videojuegos tenías que importar los *engines* gráficos y utilizar las versiones anteriores para hacer versiones nuevas».

La estrategia de Ópera en sus inicios fue sencilla. El grafista se dedicó a crear los

gráficos de cada juego y Suárez, Ruiz y Morales se pusieron con tres proyectos en paralelo. Una vez finalizada la primera versión de cada juego, otro miembro del equipo se encargaba de hacer las correspondientes versiones.

«Cada uno tenía su juego, su trabajo —explica Morales—. Y la gente de Opera estaba muy bien preparada. Pedro era un crack, Paco era un crack... los demás tampoco éramos mancos y aprendíamos rápido. Luego hubo gente que se sentía más cómoda en aspectos determinados del mundo del videojuego. Por ejemplo, Paco Suárez se dedicó a las herramientas de programación. Pedro Ruiz estaba más cómodo en procesos más serios, hicieron falta programadores especiales de ensamblador. Ruiz tiene una memoria privilegiada, le decías un nombre, se lo preguntabas quince días después y se acordaba de cualquier cosa. Un máquina el tío. Y la idea de Opera es que teníamos un sistema único para programar. Eso nosotros lo veíamos. Desde Amstrad hicimos un núcleo para cada máquina que era compatible entre sí. Yo siempre programaba igual. De hecho en nuestros juegos se notaba mucho. Tenemos el récord de hacer versiones. Si no recuerdo mal, siempre hacíamos primero la de Amstrad, luego la de Spectrum, MSX, MSX2 y PC cuando entró. De Commodore creo que sólo hicimos *Livingstone*, *Supongo*^[208] porque yo sabía, que era con lo que empecé. Se notaba en nuestros juegos, que la mejor versión siempre era la de Amstrad^[209], la original, y que había un sistema gráfico para los grafistas, que sólo hacían el juego una vez».

Lo que todavía no cuenta Morales es que Opera también se especializó en hacer versiones para un ordenador para el que nadie más se encargaba de publicar juegos: el Amstrad PCW. Ya he explicado en la introducción que era un ordenador de gestión pensado única y exclusivamente como una herramienta de trabajo para procesar textos. Casi, casi, como trasladar el concepto de la máquina de escribir al ordenador, un aparato pensado para teclear y poco más, como atestiguaba su pantalla monocromo con un verde que todo usuario de PCW recordará de por vida.

Pensado como un ordenador sin ninguna concesión al ocio, no hubo compañía que hiciera juegos para dicha plataforma... hasta que llegó Opera. En su afán por hacer versiones para cualquier ordenador, colocó al PCW en su lista de plataformas.

La anécdota la explica Ruiz, encargado de hacer las conversiones y que además cuenta cómo aprendieron a escribir para la máquina de Amstrad sin ningún manual, por pura ingeniería inversa: «[Los juegos] se vendieron como churros. Con el emulador, a base de investigar, descubrimos los trucos del *firmware*, porque no había documentación. Descubrí cómo se podía escribir en la pantalla por ingeniería inversa. Ahí nos planteamos hacer versiones con la esperanza de vender dos. La sorpresa fue que eran de las que más vendíamos. La gente en las oficinas debía estar jugando», ríe al recordarlo.

«¡Se vendían versiones del PCW como churros! Y éramos los únicos en España,

creo que en el mundo, que hacíamos versiones para ese PC. ¡Nadie! ¡Si es que no había documentación! [Lo sacamos] a base de machacar y probar. Ver una memoria en la pantalla y volcar y ver que, si tocabas esto, este píxel se apagaba. Si toco la A se enciende esto, si toco la B se enciende esto otro, todo ingeniería inversa. Hicimos una guía del *hardware* y, a partir de ahí, pasar un *software* escrito para Amstrad a PCW era cambiar la encriptación porque el resto era compatible. La *engine* gráfica estaba aislada, así que una vez que hicimos la *engine* gráfica para PCW los programas salían como churros. La versión tardaba una semana. El que curraba más era el de los gráficos. Le dimos herramientas para hacerlos pero los juegos eran exactamente los mismos. Y se vendieron», recuerda Ruiz.

El punto final a la peculiar división del trabajo de Opera lo pone, de nuevo, Ruiz: «Trabajábamos en un equipo en Unix, que ahora está muy de moda, pero en aquellos tiempos había dos en España. El sistema de desarrollo que teníamos era único para todos los ordenadores y eso nos facilitaba la vida, porque el *software* estaba hecho de otra manera. Era un conjunto, no por tener el PMDS salían los juegos como churros, pero te ayudaba. Si utilizas un editor de textos y cambias a otro, te cuesta. El de Commodore era distinto al de Spectrum, el teclado [de cada uno], igual. Tener un sistema independiente del micro te facilitaba la vida. Cuando lo descubrimos fue como el Santo Grial para nosotros... ¡Coño! Podíamos desarrollar, compilar con nuestro disco duro y cuando lo teníamos, lo descargábamos en el controlador y funcionaba. Encendíamos el equipo, cargábamos el *software* y lo probábamos. Hoy en día es trivial, pero en aquellos tiempos^[210]...».

Pedro Ruiz, que ya tenía la experiencia de haber liderado al equipo de Indescomp, se erigió en líder de la compañía, aunque en otro movimiento que explica a la perfección la filosofía de Opera, los cargos y las líneas se difuminaban en pos de las decisiones mancomunadas. «Alguien tenía que figurar como director gerente y [yo] había formado el equipo en Indescomp. Pero las decisiones económicas y técnicas eran colegiadas. Nunca se hizo algo porque lo dijera yo», aclara.

Sorteados de una vez todos los obstáculos para poner en marcha el chiringuito, Opera pudo por fin dar rienda suelta a su razón de ser. Y lo hizo con tres proyectos que les mantendrían ocupados a lo largo de todo el año, y que no llegarían a las tiendas españolas hasta principios del 87.

¿Qué tres juegos? *Livingstone*, *Supongo*, con el que Morales dio forma a uno de sus mayores éxitos, *The Last Mission*, el primer trabajo de Pedro Ruiz para el estudio, y *Cosa Nostra*, que iba a ser el único juego que Paco Suárez editaría bajo el sello Opera Soft.

13. Tres luces iluminan el camino de ERBE

Centrado en el día a día de la distribución y metido en estudios de mercado que no darían resultado hasta un año más tarde, Paco Pastor desapareció de los focos mediáticos a lo largo del año. El protagonismo en ERBE, además de los juegos que distribuía la propia compañía, recayó en Javier Cano, Emilio Martínez y un nuevo fichaje que se iba a sumar a los autores de *Mapgame*.

La labor de Cano y Martínez en ERBE se limitaba a preparar los lanzamientos de la compañía: sus quehaceres diarios incluían comprobar másters, resolver problemas técnicos o insertar protecciones para evitar que los juegos en cuestión se piratearan en masa. «Cuando comenzamos a jornada completa, Javi se puso con el tema de másters, el encabezado inicial de ERBE. Él se dedicaba al tema gráfico y yo al de programación. Los primeros meses no pensábamos en desarrollo propio, sino en lanzar el producto que teníamos y preparar el que se traía de Inglaterra, que era mucho y muy bueno, la verdad sea dicha. Le dábamos nuestro toque, como que en las cabeceras saliera el sello de ERBE», relata Martínez.

En estas estaban los dos amigos, Cano y Martínez, cuando un tercero se unió a su causa: José Manuel Muñoz. Muñoz, otro de esos programadores que por iniciativa propia pasó de toquetear Basic a estudiar código máquina para trabajar en proyectos más ambiciosos, apareció por ERBE con un gran sentido de la oportunidad. Apodado Rambo^[211], en una especie de ironía entre el personaje imitado por Stallone y lo canijo de su físico a mediados de los ochenta, Muñoz es uno de esos tipos de rostro inmutable a pesar de que te esté contando alguna anécdota delirante con ese deje andaluz que tiene al hablar. Respecto a su alias, esta es la explicación que dio en una entrevista concedida a Retrobytes: «La culpa la tuvo originalmente Paco Pastor. En aquella época yo estaba muy delgado así que, para cachondearse de mí, me puso aquel apodo. También pudo tener algo que ver el que yo fuera un jugón y disfrutara masacrando millones de enemigos virtuales».

«Fui a ERBE y luego supe que había pasado por allí en el momento justo — recuerda Muñoz—. Habían acabado un juego de geografía, una utilidad educativa más que otra cosa, y estaban planeando hacer juegos y no sólo distribuirlos. ERBE ya era la distribuidora más potente de España y crecería mucho más. Todo esto fue idea de Paco Pastor, uno de los tres gerifaltes principales, que me entrevistó. Se dio cuenta en seguida, como buen empresario despierto y avisado, que yo era un “friki” total, aunque entonces no existiera esa palabra, y me pasó a mis compañeros Emilio Martínez y Javier Cano, que se estaban planteando hacer un juego».

Para Cano y Martínez, la llegada de un tercer miembro al equipo fue todo un acontecimiento. «Siempre ha tenido mucha imaginación. Le cayó muy bien a Paco y era un tío cojonudo para hacer historias. Le entró por eso», asegura Martínez. Cano,

en cambio, le recuerda por su físico y porque llegó con un pan bajo el brazo en forma de proyecto: «Apareció un día por las oficinas un muchacho extremadamente delgado, de aspecto muy serio y voz grave, y le comunicó a Pastor que tenía una buena idea para un juego. Nos lo presentaron y mantuvimos una larga y amigable charla con él. En seguida nos dimos cuenta de que tenía una desbordante imaginación».



LAS TRES LUCES DE GLAURUNG

UN PROGRAMA HECHO EN ESPAÑA QUE ESTA SORPRENDIENDO EN EUROPA

Un guerrero va a enfrentarse, sólo, a los incontables peligros que acechan en el Castillo bajo la Montaña, más allá de donde alcanza la luz del Sol y de donde se atreven a llegar los corazones más valerosos.

La fuerza, la astucia y la habilidad, van a medirse con el hierro, el fuego y la hechicería, en uno de los más tremendos choques entre el Bien y el Mal que el Universo ha presenciado jamás.

ERRE

DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO PARA ESPAÑA
ERRE SOFTWARE,
SANTA ENGRACIA, 17. Tel. 447 34 10
DELEGACION BARCELONA,
AVD. MISTRAL, 10. Tel. (93) 452 07 31

Anuncio de Las Tres Luces de Glaurung aparecido en la prensa española.

Es el mismo Cano el que enlaza la llegada de Muñoz con el inicio del que se iba a convertir en el primer juego desarrollado íntegramente en las oficinas de ERBE. «Eran comienzos de 1986 y se incorporó inmediatamente al equipo, por lo que comenzó a diseñar la idea de un juego de plataformas cuyo personaje principal sería Redham, un guerrero que tenía que buscar en el interior de un enorme castillo tres joyas custodiadas por Glaurung, un pequeño pero temible dragón, sorteando a innumerables enemigos. José Manuel adoraba las historias de lucha, creo que hubiese sido feliz en la Edad Media con una espada en la mano, y un arco y un carcaj repleto de flechas colgados en la espalda. A Paco le agradó la idea de que tuviésemos en el equipo a una persona tan imaginativa, y a nosotros nos pareció muy interesante. Lo primero que hicimos fue encontrarle un mote y no fue difícil: el apodo de Rambo era la perfecta antítesis a la complejión de tan entrañable personaje».



Pantalla de Las Tres Luces de Glaurung.

Lo que Muñoz recuerda por encima de cualquier otro detalle del desarrollo de *Las Tres Luces de Glaurung*, que así era como se iba a llamar el juego, fueron las dificultades que tuvieron para hacerlo realidad. Era su primer proyecto comercial, mientras que Cano y Martínez se enfrentaban a un reto bastante más serio que el que habían afrontado con *Mapgame*. «Nos metimos en ello de cabeza creyendo erróneamente como tanta gente en aquel entonces que saber programar automáticamente te facultaba para hacer un juego. Nos tiramos unos meses, se nos echaba el tiempo encima y nos dimos cuenta de que no estábamos programando un juego, al menos al principio, sino aprendiendo a programar un juego. No había Internet, no había documentación, no había libros, aunque algo apareció más tarde.

Investigábamos y descubríamos formas de hacer cosas: cómo hacer que los personajes caminaran, saltaran o que cayeran cuando tenían que caer. Por qué el personaje que estaba andando se hundía de repente en el suelo, por qué si estaba en una sala del castillo se hundía y aparecía en la mazmorra... Y así hasta el infinito».

Martínez también recuerda que el parto del juego fue doloroso. No por la dificultad inherente al mismo sino por el largo proceso de aprendizaje que supuso: «José Manuel preparó un pequeño *storyboard* de lo que queríamos hacer. La historia en sí. Javi los gráficos, hicimos un mapeado grande que ocupaba toda la pared del fondo del despacho que teníamos con todas las pantallas, los objetos que iban en cada una de ellas. Según lo hacíamos fuimos aprendiendo muchas cosas, muchas, sacamos mucho de ahí. Fue nuestra base».

Poco a poco, el proyecto fue saliendo adelante a pesar de los retrasos en un peculiar ambiente de trabajo que Muñoz no recuerda demasiado alegremente: «Otra cosa que comprobé entonces, y que sigue siendo verdad en muchos casos, es que a los desarrolladores se les considera como algo parecido a los enanos que fabrican anillos en un sitio oscuro. A nosotros nos metieron en lo que puede calificarse como un zulo ultradiminuto. Recuerdo dos mesas bastante largas que estaban alineadas en ambas paredes, allí teníamos colgado un mapa gigantesco del juego y aquello no tenía ventanas. Uno de mis compañeros era un fumador compulsivo y aunque no llegó a haber violencia tuvimos que salir corriendo de allí porque el humo nos impedía seguir trabajando^[212]».

En definitiva, con una perenne nube de tabaco inundando la sala decorada con los mapas del juego, Cano, Martínez y Muñoz sacaron adelante un título del que ellos mismos tienen valoraciones diferentes.

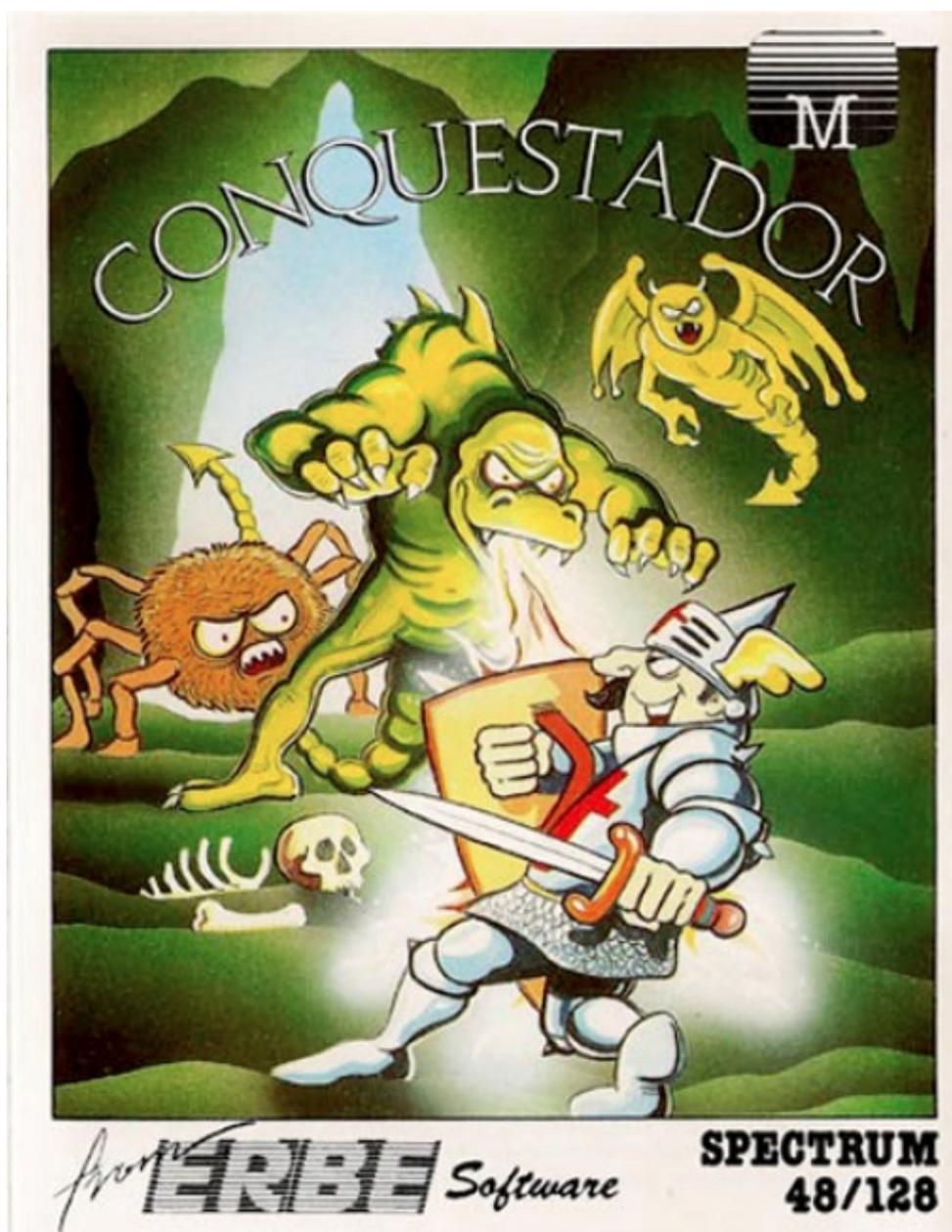
El más pesimista, Muñoz. «Tardamos bastante tiempo, más de lo que habían estimado nuestros jefes. Nosotros tampoco teníamos idea de cuánto se suponía que se debía tardar. Ni siquiera teníamos metodología de alguna clase: hubo una planificación muy pobre de lo que iban a ocupar los gráficos. Y, sobre todo, no hubo un testeo. Sin testeo tienes una chufa y no un juego», certifica de manera autoritaria.

Martínez destaca los progresos técnicos que se hicieron aunque el acabado estético no fuera tan impactante como el de un juego de Dynamic: «Aunque el aspecto estético quizás no fue especialmente bueno, internamente sí que hicimos un buen trabajo de programación. Aprendimos mucho. Teníamos una pseudo-inteligencia artificial que no tenía nadie hasta entonces, por lo menos en España. Nuestro juego aprendía de sus errores».

Cano es el que pone en relación la calidad del juego con el interés que despertó en las páginas de la prensa española: «Es cierto que las revistas de la época, especialmente Microhobby, le dieron mucha publicidad a *Las Tres Luces de Glaurung* y, para algunos, un exceso de páginas. Pero no hay que olvidar que se

trataba de un juego realizado completamente en España, producido por la mayor empresa distribuidora en ese momento y, por supuesto, la que más publicidad insertaba en las revistas. No es extraño que las críticas fuesen muy buenas en general. No es que el juego no las mereciera, ya que se trataba de un plataformas divertido, con un nivel de dificultad aceptable y una técnica muy cuidada, pero sí creo que fue el niño mimado de ese año, lo que significó un gran éxito de ventas que siempre hemos agradecido, sobre todo los días de reparto de *royalties*».

La relación que mantuvieron los medios españoles con *Las Tres Luces de Glaurung* siempre ha sido motivo de suspicacias. No hay que olvidar que en el momento de su salida, en el verano del 86, ERBE ya era el distribuidor más importante de la península y, por extensión, el anunciante más importante de cuantos colocaban su publicidad en las páginas de las revistas.



Portada de *Conquistador*, que así es como se llamó *Las Tres Luces de Glaurung*, el

primer juego de producción propia de ERBE en el Reino Unido.

La publicidad siempre ha sido el principal sustento editorial, mucho más que las ventas, que sólo suponen una parte de los ingresos, y por ello la relación con los anunciantes es básica para poder mantener a flote un periódico o revista. Dicho esto, en el mundo del videojuego, en pleno nacimiento en los ochenta, no había más publicidad en las páginas de las revistas especializadas que las de los juegos por venir o, como mucho, las academias de informática y tiendas de *hardware*. En definitiva, todo era un gran círculo vicioso.

Dicho esto, es cierto que los medios españoles dieron un bombo considerable a *Las Tres Luces de Glaurung*. Desde su primera aparición en Microhobby^[213] o en Microhobby Amstrad^[214], el juego cosechó buenas críticas allá por donde pasaba^[215]. Quizás el mejor termómetro para medir su impacto, sin miedo a represalias, fuera el de la crítica inglesa.

El juego llegó a las islas bajo el nombre de *Conquistador* y como sucedió en más de una ocasión con los juegos que exportó España, las valoraciones eran desiguales. Pero cuando digo desiguales, me refiero a que cubrían todo el arco del espectro, desde las que lo ponían por los suelos como el uno sobre cinco de Sinclair User^[216] hasta el nueve de Your Sinclair^[217] que lo catalogó como «Megagame» o los elogios de Computer & Video Games^[218] que alababa lo «divertido» y «tremendamente adictivo» que era. Por el camino, como no, también había una gama de grises, representados por Popular Computer Weekly o Crash, que le daban aprobados raspados.

Al final, ¿en qué quedamos? El título de ERBE seguramente no fue un prodigio de originalidad, pero estuvo a la altura de la firma a la que representaba y demostraba que Cano, Martínez y Muñoz tenían talento para sacar adelante proyectos más ambiciosos. Las catorce semanas que se aupó a la lista de los más vendidos, con más de una aparición por las primeras posiciones, daban fe de ello.

Antes de que se me olvide, *Las Tres Luces de Glaurung* no fue el único juego de ERBE en ver la luz ese año. Si bien es cierto que fue el único programado por empleados en nómina, el sello de Pastor lanzó otro juego, preparado por un programador externo.

Me refiero a *Ramón Rodríguez, Aventuras y desventuras de un punky de aquí*, una videoaventura en la que nos poníamos en la piel de una especie de antisistema que, de camino por el subsuelo de la gran ciudad, se enfrentaba a peligros tales como gusanos con teclados musicales o bocinas con cara y ojos. En todo caso, el desarrollo fue externo, y fue Javier Cano, que comenzaba a asumir un rol de coordinador, el que aporta algo de luz: «Recuerdo vagamente a José Carlos Arboiro, un muchacho muy joven y tímido que se presentó un día para mostrarnos un juego que había realizado

para Spectrum: *Ramón Rodríguez*, un divertido juego sobre plataformas, típico de la época, cuyo protagonista era ni más ni menos que un *punky*». El juego salió en las navidades del 86, y sin ser una maravilla, aguantó nueve semanas en la lista de los más vendidos de Microhobby llegando a colocarse en la cuarta posición.

Con *Ramón Rodríguez*, ERBE ponía punto final a su labor como productor de juegos, ya que a partir del año siguiente, y ante un desmesurado aumento de los ingresos, Pastor decidió que era el momento de que su compañía diera el salto y tuviera presencia en todos los ámbitos de la industria.

14. Entre Egipto y Mesopotamia

Una vez lanzado *Sir Fred*, con el éxito de crítica y de ventas que ya hemos comentado, y con dos títulos en el mercado que les habían labrado un prestigio dentro del territorio español, Made in Spain tomó la decisión lógica para seguir en el desarrollo de *software*: profesionalizarse. En los primeros meses de 1986 Charly, Fernando y Camilo tenían clara la decisión y el camino a seguir si querían hacer del videojuego su modo de vida.

«Empezamos a distribuir —recuerda Rada—, pero porque tampoco había quien lo hiciera de una manera más o menos eficiente y al final nos liamos la manta a la cabeza y empezamos a distribuir nosotros, que teníamos un sótano con un montón de cajas de casetes. Lo que hicimos fue buscar los mejores clientes mayoristas, El Corte Inglés, y venderles el producto directamente. Estuvimos así hasta que apareció en escena ERBE y la cosa se profesionalizó, pero era así de casero».

Viendo que la programación no se les daba mal^[219], tres de los componentes del equipo decidieron montar una productora con la que distribuir sus propios juegos pero también los de otros estudios pequeños. La mayoría de estos no tenían la capacidad logística para mandar miles de unidades a las tiendas de todo el país. El único contratiempo, señala Granados, fue la negativa de Paco Menéndez, cuarto miembro del equipo y al que la vertiente empresarial de esta nueva faceta no le acababa de convencer.

«Cuando terminamos *Sir Fred* pensamos que aquello se nos daba bien y que ganábamos dinero. Decidimos convertirlo en algo profesional. Que fuera un trabajo. Paco no estaba en esa forma de pensar así que Fernando, Camilo y yo decidimos montar Zigurat y Paco no se unió. Quería que programar fuera una afición y le daba mucha pereza porque teníamos que organizar ventas, distribución, facturación y a él no le gustaba nada. No quería verse forzado a tener entregas en plazos determinados».

Paco Menéndez abandonó el grupo y se puso a trabajar por su cuenta en otros proyectos al margen de Made in Spain que desembocarían, varios meses después, en *La Abadía del Crimen*. Charly, Fernando y Camilo tomaron una decisión de mayor calado empresarial: convertirse en programadores y, a la vez, en distribuidores. Lo explica Rada.

«Había más Spectrum en todas partes y nuestros juegos tenían éxito, incluso en el extranjero. Pensamos que con el equipo pequeño que éramos, teníamos dos opciones: crecer, crear un estudio más grande y hacer más producto interno o apostar por gente como nosotros, desarrolladores, que no tenían el camino que habíamos hecho de distribución. Empezar a hacer de productores de otra gente que tenían buenas ideas y hacían buenos productos. Desde el punto de vista del negocio nos parecía una buena

manera de tener más producto que distribuir y consolidar la compañía y, por otro lado, nos hacía ilusión que la gente que quería sacar un juego, pudiera hacerlo».

Así nació Zigurat, una compañía que, a menudo, durante los ochenta, se confundió con Made in Spain y viceversa, por muy sencilla que fuera la explicación: la primera era una productora y distribuidora de videojuegos que daba salida a títulos de varias compañías entre las que se encontraba la segunda, Made in Spain, un estudio de desarrollo puro y duro formado por los responsables de Zigurat. El nombre, sacado de los templos de la antigua Mesopotamia, también fue fruto de constantes, y muy divertidos, malentendidos.

«Hicimos una cosa rara que fue un error porque luego la gente tenía una confusión, mucha gente todavía la sigue teniendo —apunta Granados—. Nosotros teníamos claro que Made in Spain era un grupo de programación y Zigurat una distribuidora de videojuegos, así de sencillo. Pero la gente no lo tenía tan claro y lo confundían. ¿Este es un juego que vende Made in Spain o que ha programado Zigurat? Hubiera sido mejor escoger un solo nombre y no haber creado dos entidades distintas. Siempre fue una confusión. Aparte, el nombre de Zigurat nos gustó cuando lo creamos pero luego fue una pesadilla porque nadie sabía escribirlo, lo ponían con efe (Figurat), con ce (Cigurat), ¡hasta Tiburat! Nos llegaban cartas, unas cosas a la oficina, divertidísimas. ¡Ziburat! Tú le decías, “Zigurat con zeta y acabado en te” y escribían Figurat, con efe. Surrealista. Tampoco era un nombre muy bien elegido porque era muy difícil de escribir y tampoco ayudó a que la gente lo reconociera».

Rada explica que la pequeña estructura que ya habían organizado con el padre de Paco Menéndez para la distribución de *Sir Fred* les ayudó a dar el primer empujón a la compañía: «En España teníamos un medio canal de distribución. No diré que tuviéramos acuerdos, pero también teníamos trato con la prensa del sector que nos hacían análisis de los juegos y a los que pagábamos por insertar publicidad y teníamos un montaje hecho para distribuir. Nos parecía que era buena idea dar esa oportunidad a la gente que empezaba. Podían sacar su producto y luego que decidiesen si querían seguir con nosotros o con quien fuera. Nos daba una regularidad respecto a los lanzamientos, cualquier empresa de videojuegos la necesita. Nosotros hacíamos los proyectos con calma, éramos muy perfeccionistas, nos tenía que convencer mucho lo que hacíamos. También estábamos estudiando y no teníamos todo el tiempo disponible. Hacíamos dos juegos en paralelo a partir de cierto momento, pero sacar dos o tres juegos al año era poco. Y decidimos esa línea».

Organizado Zigurat, voy a pasar a los juegos. Como Rada ha explicado, el equipo no tenía todavía la capacidad para desarrollar dos juegos en paralelo pero sí tenía ya en mente su siguiente proyecto. En marzo de 1986 llegó a las pantallas de cine españolas *La Joya del Nilo*, película de aventuras protagonizada por Michael Douglas, en pleno cenit de su carrera, y Kathleen Turner. Ambientada en Egipto, era

una muestra de ese cine que tan bien sabía manufacturar Hollywood durante los ochenta. Fue sentarse en la sala, ver los poco más de cien minutos de metraje que tenía la cinta, y la decisión se tomó antes de que se acabaran las palomitas: el tercer proyecto de Made in Spain se iba a basar en esa cinta.

«*El Misterio del Nilo* quería ser un juego basado en *La Joya del Nilo*. Tuvo mucho éxito, muy divertida, transcurría en el desierto. Fuimos a verla y pensamos, ¿por qué no hacemos un juego basado en esto? Partimos de una idea preconcebida», explica Charly.

Esa idea les llevó, de inmediato, a negociar con la productora por un proyecto que, además, suponía la primera incursión del grupo en el terreno de las licencias, una práctica que se estaba comenzando a convertir en una costumbre en el extranjero^[220]: «Estuvimos mucho tiempo en negociaciones con la distribuidora de esta película para que llevara el nombre oficial de *La Joya del Nilo* —continúa Charly—. Al final no pudo ser porque nosotros estábamos trabajando con la filial española, que les gustaba mucho la idea y estaban por la labor, pero cuando el tema llegó a Estados Unidos dijeron que “nanai”».

Pero si alguien del equipo de Made in Spain estuvo más involucrado que nadie, ese fue Fernando Rada, que también recuerda la *negociación* con Fox: “Ahí intervine en mayor medida que nadie. Fue muy gracioso porque ese proyecto se inspiraba en la película e intentamos llegar a un acuerdo con los americanos.



Izquierda: Anuncio de *El Misterio del Nilo*. Derecha: *Nuclear Bowls*, primer lanzamiento de un estudio externo con Zigurat, la productora y distribuidora creada por Made in Spain.

Nos llegó un contrato de muchas páginas y desistimos. Sólo para leerlo no nos daba tiempo. Echamos un vistazo pero nos pedían cosas absurdas. Un aval de un millón o de cien mil dólares, cifras absolutamente fuera de nuestro alcance. Ese contrato estaba hecho por el típico gabinete de abogados de las megaproduccionas de cine que se creían que hablaban no sé con quién, porque no había industria entonces. No tenía sentido. Era un contrato como entre dos súper corporaciones y nosotros no seguimos en vista de lo que se nos venía encima, no íbamos a ningún lado. ¿Cómo íbamos a convencer a esta gente de que, si nos iba muy bien, íbamos a vender 20.000 copias? Para ellos era intrascendente y lo dejamos, pero fue nuestro primer contacto. Estuvo bien, porque hicimos un primer ejercicio de aproximación hacia una licencia y en nuestro desarrollo posterior en Zigurat hicimos algunas más locales, ya que estábamos centrados en el mercado español”.

La primera noticia del juego apareció a finales de noviembre, y en ella ya se hacía referencia a la polémica con los derechos de autor y el litigio por el nombre de la película. Lo curioso del caso es que *El Misterio del Nilo* no aparecía por ninguna parte, pero sí una supuesta alternativa que barajaba en Made in Spain en ese momento: *El Misterio del Miño*^[221]. En definitiva, con un nombre o con otro, el título cautivó a la prensa especializada e incluso se hizo un hueco en televisión. Lo recuerda Charly Granados: «Fui a un programa de sobremesa que presentaba Alaska, no recuerdo el nombre, y me entrevistó. Recuerdo que en medio de la entrevista saqué una caja del juego y la enseñé a cámara. Después de la entrevista, Alaska me echó una pequeña bronca y me dijo que tenía que haber avisado de que iba a enseñar la caja, así el realizador estaría preparado y la habría sacado mejor».

Lo que sí cambió Zigurat de cara a su salida fue el diseño del personaje de Michael Douglas para evitar problemas legales. Si en la versión española el muñequito tiene un aire, con ese pelo engominado hacia atrás, en la que llegó al extranjero no tiene nada que ver con el tipo que ganó un Oscar por *Wall Street*.

De lo que también se hacía eco la misma noticia de la popular revista era la aparición de Zigurat y del que sería, junto a *El Misterio del Nilo*, su lanzamiento de salida: *Nuclear bowls*. Este doble estreno, que dos semanas más tarde se anunció a doble página en *Microhobby*, ejemplificaba lo que iba a ser Zigurat a lo largo de los próximos años, una firma que compatibilizaba los lanzamientos de Made in Spain con los de terceros para así mantener una presencia constante en el mercado.

Nuclear Bowls fue, a finales de noviembre del 86^[222], el primer juego que Zigurat publicó a un estudio independiente. Concretamente se trata de Diabolic, un equipo pequeño que creó ocho juegos entre 1986 y 1991, y cuya obra más destacada fue *Oberón 69*^[223].



Pantallazo de El Misterio del Nilo.

Aunque ninguno de los títulos de Diabolic se suelen contar entre las joyas españolas de los 8 bits, *Nuclear Bowls* era una aventura que, como sucedió con los *Phantomas*, bebía del *Abu Simbel Profanation* de Dinamic. No era un mal punto de partida y le añadía un punto extra de dificultad. Si pensar en lo desesperantemente difícil de *Profanation* provocaba sudores fríos a cualquiera, lo de *Nuclear Bowls* no se quedaba corto.

De vuelta a la calidad de los títulos que distribuyó Zigurat, Charly señala: «Nos parecían suficientemente majos aunque no dimos con ninguno que fuera una cosa espectacular, aquello que dijéramos, tenemos una bomba. Pero eran juegos que funcionaban bien».

Volviendo a *El Misterio del Nilo*, el tercer juego de Made in Spain todavía se retrasó un par de meses a pesar de haberse anunciado a la vez que *Nuclear Bowls*. No llegó a las tiendas españolas hasta finales de enero del 87^[224] cosechando, de nuevo, buenas críticas en la prensa especializada tanto en España —Microhobby: «Made in Spain ha vuelto a realizar un trabajo impecable^[225]»—, como en Inglaterra, donde Crash^[226] y Sinclair User^[227] le dieron un siete y Your Sinclair^[228] subió la calificación hasta el ocho. Esta última destacaba, además, la constante queja sobre la dificultad de los juegos hechos en nuestro país: «Como suele suceder con el *software* español, a pesar de destacar en el apartado gráfico, tiene carencias en cuanto a la jugabilidad».

El tercer juego de Made in Spain volvió a cruzar el Canal de la Mancha y se vendió en Inglaterra. No hay dos sin tres, que dice el dicho, y de nuevo la experiencia les volvió a salir rana. Aunque no fue tan desastrosa como en las dos primeras

ocasiones, esta vez fueron los propios británicos los que contactaron con Charly, al que enviaron un misterioso telegrama.

“Estábamos terminando *El Misterio del Nilo* y llegó a mi casa un telegrama, que en aquella época todavía existía, cuyo texto decía algo así:

«Queremos daros gran dinero por juego. Firmado, el jefe de Firebird».

Imagínate que recibes en casa un telegrama así, en español macarrónico. Teníamos planeado ir a Inglaterra y dijimos, pues habrá que hablar con estos si realmente nos quieren dar gran dinero”, ríe Granados.

Nuevo viaje a Inglaterra, nuevo acuerdo con una distribuidora local —Firebird, en esta ocasión—, y nueva decepción con los réditos obtenidos por el juego. «Sí que tuvimos problemas con Firebird, pero ya estábamos acostumbrados», recuerda Charly entre risas. «Creo que no nos trataron tan mal como otros. No sé cuánto llegamos a ganar, pero sí que ganamos algo», zanja.

No se puede decir que les fueran mal las cosas a Made in Spain, con tres títulos en su catálogo y una productora, Zigurat, que había editado a un estudio independiente y que además se encargaba de distribuir sus propios juegos. El 87 fue un año de transición con la excepción del lanzamiento de *El Misterio del Nilo* durante los primeros meses. Pero mientras el equipo trabajaba en los próximos estrenos y buscaba material de terceros, ERBE decidió lanzar una bomba que cambiaría para siempre el mosaico del videojuego español.

Completada Fase 4
Código para LOAD: 15378

Nota del autor

Ocho Quilates, Una historia de la Edad de Oro del *software* español continúa en el segundo volumen, donde repasa el *boom* del videojuego surgido a principios de 1987, año que alumbró algunos de los mejores juegos producidos en nuestro país, y finaliza en 1992, con la muerte de los 8 bits y, con ellos, de gran parte del tejido industrial español.



JAUME ESTEVE GUTIÉRREZ (Barcelona, 1983). No recuerda cuál fue su primer videojuego ni en qué momento jugó su primera partida. Diablos, tampoco recuerda muy bien cuál fue la génesis de este libro, que se fraguó en primera instancia en una noche de alcohol y ritmos eclécticos en el ya extinto Oxígeno Líquido de la madrileña calle del Pez.

Lo que sí recuerda el autor es que, desde que aquel primer MSX entró en casa, siempre ha habido una consola o un ordenador alrededor a los que echar mano en caso de necesidad. Primero fue el citado MSX, luego llegó la Master System II, más tarde la Super Nintendo, la primera PlayStation y así hasta la generación de la Wii, la 360 y la PS3.

En la actualidad, todavía cree que se puede ganar la vida como periodista. Iluso. Escribe sobre videojuegos en varios medios especializados (Marca Player, Mundo Gamers, Alfa Beta Juega) y generalistas (El Mundo, Calle 20, Jot Down) y también se dedica a juntar letras, escribir sobre temas de cultura y tecnología y vender motos, cuando le dejan, en 20 minutos, El Mundo o MAN.

Notas I

[1] El segundo microordenador creado por Clive Sinclair se escondía tras una caja negra de unos veinte centímetros de largo por veinte de ancho y unos tres de altura. La mitad del espacio la ocupaba un teclado y la otra mitad estaba dominada por plástico negro con una sola inscripción: ZX81. Que fuera un producto de elite para su momento no escondía serios problemas técnicos, puesto que su memoria ascendía a un kilobyte, y daba para lo justo si hablamos de videojuegos. <<

[2] El Atari 2600 fue el primer éxito del videojuego a nivel casero en 1977. Era un sistema más cercano a la consola que al microordenador que tanto éxito tuvo en los ochenta. Tres años más tarde, el Commodore VIC-20 sí que será un primer intento serio de microordenador que permitirá meter la informática de consumo en casa a un precio razonable. <<

[3] El predecesor del ZX81 apareció en 1980 a noventa y nueve libras. De arquitectura similar al ZX81, y también con un kilobyte de memoria de serie, era un hijo innegable de la estética de los setenta: su teclado azul sobre fondo negro dominaba la mitad inferior de la carcasa mientras que la superior era de un color blanco sólo interrumpido por unas letras bien grandes en las que se leía Sinclair ZX80, en color amarillo. <<

[4] Si el ZX80 remite a los setenta, el ZX Spectrum podría pasar perfectamente por un producto de nuestra era al que se le ha querido dar un sello ochentero. Esta vez, el teclado ocupaba un ordenador que tenía un sello característico: sus inolvidables teclas de goma. Pero el Spectrum también fue el primero que introdujo el color (de ahí su nombre) en los videojuegos. Sinclair se encargó de remarcarlo añadiendo una franja multicolor decorativa en la esquina inferior derecha del aparato que, esta vez sí, tenía una memoria que permitía pensar a lo grande y que comenzó por los 16 kbs, cifra que aumentó en futuras actualizaciones. <<

[5] También es importante reseñar la aparición, en 1975, de Recreativos Franco, una saga familiar que ha llegado hasta nuestros días y que popularizó las máquinas tragaperras en nuestras vidas cotidianas. <<

[6] Años más tarde, cuando Sinclair fue absorbida por Amstrad, empresa en la que acabaría Domínguez, el español pudo conocer al hombre que revolucionó la microinformática: «En un viaje a Inglaterra, Alan Sugar, el dueño de Amstrad, me dijo que me tenía preparada una sorpresa. Esa noche cenamos con Clive Sinclair, fuimos a un club privado que tenía Sugar y apareció Sinclair. Me pareció una persona curiosa, el típico genio poco hablador, serio, poco gracioso. Se le veía decepcionado de la vida porque era consciente de que había desarrollado una cosa maravillosa y que en ese momento no tenía nada». <<

[7] «Cuando fui a las ferias que se montaban en Londres vi que había un futuro espectacular. Un chaval, el hijo de alguien, había hecho un programita y el padre ponía una mesa con un mantel y vendía el juego. Hacía cien copias y vendía las cien, ahí vi que había un mundo increíble». <<

[8] «Indescomp. *Software* para ZX81 y VIC-20». El ordenador personal, n. 4, p. 29.

<<

[9] El Z80 era el microprocesador de los ordenadores Sinclair (ZX80, ZX81, ZX Spectrum), MSX y Amstrad, por lo que el código máquina era el lenguaje nativo que *entendían* esos ordenadores. <<

[10] En un artículo sobre *La Pulga* aparecido en Retro Gamer, Suárez también habla de la importancia, en su momento, del ZX81: «Puso la informática al alcance del individuo. Encendió nuestra imaginación y nuestras conversaciones en los bares comenzaron a girar acerca de todo lo que podríamos hacer con esas máquinas». Retro Gamer, n. 91, pp. 40-43. <<

[11] Retro Gamer, n. 91, pp. 40-43. <<

[12] Para hacer una comparación con 2012, un currículum ocupa alrededor de los treinta kilobytes. Por lo tanto, Suárez y Portalo fueron capaces de meter un videojuego entero en un espacio de memoria ínfimo. Por hacer una comparación, un documento de Word con una palabra, una, ya ocupa venticinco kbs. <<

[13] *Bugaboo*, un hito en la historia del *software* español, p.12. <<

[14] «Le llamábamos Paco Pulgas», bromea el empresario cuando recuerda los días del desarrollo de aquel primer juego. <<

[15] «Exactamente un año antes, el 7 de julio de 1982, a las 4 de la tarde, también llegué a Madrid pero con un fin diferente. Fui a ver el concierto que los Rolling Stones dieron en el Manzanares el famoso “día de la tormenta” y, amigo, eso es imposible de olvidar». <<

[16] *Bugaboo*, un hito en la historia del *software* español, p.12. <<

[17] *Bugaboo*, un hito en la historia del *software* español, p.12. <<

[18] *Bugaboo*, un hito en la historia del *software* español, pp. 12-13. <<

[19] Las primeras revistas no tenían nada que ver con lo que conocemos hoy por prensa del videojuego. Estaban mucho más orientadas a aspectos relacionados con la programación y el espacio reservado a los videojuegos era ínfimo. <<

[20] ZX, n. 3, p. 12. <<

[21] Retro Gamer, n. 91, pp. 40-43. <<

[22] Retro Gamer, n. 86, p. 46: «Todavía hoy sigue siendo una de las pruebas más severas a superar en un Spectrum, y eso que *La Pulga* tenía algo que te hacía perseverar, experimentado con nuevas rutas y estrategias». <<

[23] En el número 91 le dedicaron cuatro páginas en las que destacaban que era un juego «lleno de carácter» y que se convirtió en uno de «los destacados de los primeros años del Spectrum». Retro Gamer, n. 91, pp. 40-43. <<

[24] Home Computing Weekly, n. 37 15-21 nov 1983, portada y p. 10. <<

[25] ZX Computing, diciembre de 1983. p. 73. <<

[26] Your Computer. Enero de 1984, p. 54. <<

[27] Crash n. 1. Febrero de 1984, pp. 15-16. <<

[28] Retro Gamer, n. 91, pp. 40-43. <<

[29] En un principio hizo sus propios ordenadores, con el tiempo se unió al estándar MSX. <<

[30] *Fred*, el segundo juego hecho en nuestro país, también se publicó bajo el sello de Indescomp unas semanas más tarde que *La Pulga* de Suárez y Portalo. Llegaré a esa historia en unas páginas. <<

[31] Es curioso que en una época en la que había una libertad salvaje en cuanto a temáticas y acercamientos al videojuego, a Portalo le rechazaran el proyecto porque no se adecuaba a los cánones del momento. Afortunadamente, se puede jugar a *Koko Circus* en la actualidad, ya que se encuentra disponible en Internet. <<

[32] RNE-R3 — Fallo de Sistema — 22 de Mayo de 2011. [\[Se puede descargar aquí. <<](#)

[33] De hecho, aunque no lo cite en nuestra charla, Granados certifica en una entrevista en Microhobby que su primer programa fue una máquina tragaperras. Microhobby, n. 12, p. 30. <<

[³⁴] Microhobby, n. 200, pp. 4-5: «Cuando uno de nosotros tomó contacto con uno de aquellos antediluvianos artilugios y se trajo bajo el brazo un manual de Basic fotocopiado». <<

[35] Años más tarde, sobre 1981, Granados llegó a viajar por España para dar clases de informática, como él mismo reconoce en nuestra charla. <<

[36] Los salones recreativos de la época tuvieron una importancia capital en el desarrollo de la cultura del videojuego. No sólo eran un punto de encuentro para la juventud durante los ochenta y parte de los noventa, también eran la puerta de entrada al videojuego y a títulos que ni por asomo se podían jugar en España de otra manera, ya fuera por carecer del *hardware* necesario o porque se programaban exclusivamente para dichas salas. <<

[37] Tuvo que ser el SIMO de 1981, ya que en el de 1980 no había salido a la venta el ZX81 y en el de 1982 fue cuando el grupo entró en contacto con Indescomp. <<

[38] Domínguez les recuerda por sus elevados conocimientos: «Eran la hostia, unos amiguetes de barrio que sabían la de dios». <<

[39] 17.000 pesetas al mes, reconoce el grupo en una entrevista en Microhobby. Microhobby, n. 12, p. 31. <<

[40] Granados, en una entrevista en Amstrad Sinclair Ocio: «La verdad es que no sé el motivo, pero Indescomp era como nuestro segundo hogar. Llegábamos allí los fines de semana, pedíamos las llaves al portero y nos poníamos a copiar programas. José Luis Domínguez iba a Londres casi todos los fines de semana y se traía decenas de programas. Recuerdo que un año pasó la vuelta ciclista por la Castellana y nosotros fuimos al piso, que estaba allí, y nos pusimos a gritar y a animar desde el balcón». Amstrad Sinclair Ocio, n. 5, p. 9. <<

[41] ZX, n. 5, p. 67. <<

[42] Microhobby, n. 12, p. 31. <<

[43] Camilo Cela, sobrino del premio Nobel Camilo José Cela, participó junto a sus amigos durante los primeros desarrollos. A partir de 1987 se desvinculó del grupo a raíz de su trabajo como controlador aéreo, que ocupaba gran parte de su jornada laboral. Fue precisamente Camilo Cela, en 2010, quien tuvo que lidiar con la huelga de controladores aéreos desde su posición de presidente del sindicato durante el paro que estos llevaron a cabo en el puente de diciembre. <<

[44] Microhobby, n. 12, p.31. <<

[45] Crash, n. 3, p. 84. <<

[46] Your Computer, n. abril 1984, p. 59. <<

[47] Your Spectrum, n. 3, p. 70. <<

[48] Home Computing Weekly, n. 52, p. 22. <<

[49] «The official game top 100 of all time». Your Sinclair, n. 93. <<

Notas II

[50] Víctor se encarga de explicar el origen de la palabra *arcade*. «En los puertos de Estados Unidos hay una zona de arcos [*arcades*, en inglés] donde siempre hay ferias, lo habrás visto en Long Island o en San Francisco. Siempre hay ambiente en los muelles, una zona reservada para recreación. Ahí empezaron las máquinas, de hecho en San Francisco tienen un museo de los *arcades* originales, los físicos, en una arcada». <<

[51] En una entrevista con Retro Gamer, Víctor y Pablo explican otro de los inventos que se sacaron de la manga. Pablo: «Hicimos un Papá Noel para Halloween, que tenía montados unos servos. Recuerdo que llamábamos al timbre de las casas y nos íbamos corriendo, y cuando abríamos la puerta activábamos el servo y arrancaba el casete». Víctor: «El robot tenía una cinta y cuando llegaba al final, saltaba el stop, lo que activaba un muelle y lanzaba la mano del muñeco para pedir el regalo». Retro Gamer España, n. 2, pp. 19-25. <<

[52] «Todo el papel de aluminio estaba unido y funcionaba como un polo y el apoyo era un alambre que estaba unido al otro polo. Cuando tocaba un polo con el otro se encendía una luz». Retro Gamer España, n. 2, pp. 19-25. <<

[53] Pablo: «Recuerdo que venía la gente a nuestro garaje a jugar, y hacían colas para probarlo. De hecho, hasta intentamos inventar un sistema para cobrar la partida, para que se echara una moneda para jugar». Retro Gamer España, n. 2, pp. 19-25. <<

[54] En Retro Gamer, Víctor detalla aún mejor que sus tíos acabaron en Londres ya que su tía, bioquímica, se fue un año a la capital inglesa a trabajar en unos laboratorios: «Tras ese año, en navidades, mis tíos vinieron de visita y nos trajeron un regalo. Sin pedirlo, ni saberlo nosotros, nos trajeron un ZX81». Retro Gamer España, n. 2, pp. 19-25. <<

[55] Microhobby n.11, pp.28-29: «Me lo regalaron y casi sin mirar el manual me puse a teclear». <<

[56] De nuevo, en la entrevista de Retro Gamer, Víctor relata cómo el ZX81 era un objeto de deseo entre su grupo de amigos: «Estaba con un grupo en clase, en COU, creo recordar. Un grupo de “frikis” que estábamos todos viciados con los ordenadores... [...] Habíamos ido al SIMO, habíamos visto el ZX81 expuesto, todos queríamos tener uno». Retro Gamer España, n. 2, pp. 19-25. <<

[57] Pese a las palabras de Pablo, Víctor da por hecho en una entrevista con Microhobby que el primer juego que hace para el ZX81 es una versión de *Asteroids*: «Lo primero que hice fue un Asteroide, porque el que había para ZX81 era bastante malo. Después hice uno de coches y alguno más que dejé sin terminar». Microhobby n. 11, pp. 28-29. <<

[58] Pablo, en Retro Gamer España: «Ese fue el primer juego que hicimos, esa conversión de la “máquina” a ZX81, con unos píxeles enormes, negros...». <<

[59] «No tenemos ninguna foto de la buhardilla para decir, “esta es la Mansión Dinamic”. Tendrá diez metros cuadrados», explica Pablo. <<

[60] Víctor recuerda que en una Microhobby se puede apreciar la televisión, y todo el espacio de trabajo: una mesa desordenada en la que junto al Spectrum se puede ver un lector de cintas de casete, un teléfono rojo, una taza y papeles, demasiados papeles, amontonados unos encima de otros. Microhobby n. 11, pp.28-29. <<

[61] Pablo, en Retro Gamer España: «Queríamos hacer un *fanzine*, con fotocopias, para enviarlo a los miembros del club. Es como si ahora un foro de internet se dedicara a un hilo en concreto. Nuestro “hilo” para el *fanzine* eran los juegos de Spectrum». Retro Gamer España, n. 2, pp. 19-25. <<

[62] Las aventuras conversacionales, que ya eran un gran éxito en Inglaterra, fueron el germen de lo que más tarde serían las aventuras gráficas. Eran juegos por turnos, a medio camino entre el rol y la aventura, en los que el usuario recibía la información de la historia escrita en la pantalla e interactuaba con el ordenador a través de órdenes (p.ej., caminar a la derecha, mirar arriba). <<

[63] Pablo, en Retro Gamer España: «Víctor estaba trabajando en un editor de gráficos porque alucinaba con el salto dado de ZX81 a Spectrum. Acostumbrado a ese píxel enorme del ZX81, ahora podías usar dos colores y más resolución (8x8) para la misma área gráfica». Retro Gamer España, n. 2, pp. 19-25. <<

[64] Microhobby n. 11, pp.28-29. <<

[65] Pablo cita a algunas de las compañías más importantes de los primeros años de la década. <<

[66] Microhobby, n. 11, pp. 28-29. «Guiados por algunos programas que les llegan de Inglaterra, deciden crear una primera marca que iba a llamarse NCM». Resulta simpático comprobar tanto las pintas de Víctor Ruiz (semblante serio, melena desmadrada, sudadera New Balance) como el lugar de trabajo, la famosa buhardilla, en el que se puede apreciar de fondo un mapa de *Saimazoom*, uno de sus primeros juegos. Curiosamente, el artículo lo firma Gabriel Nieto, quien pocos años más tarde dirigiría Topo Soft. <<

[67] «En el país del tiempo, acechado por miles de peligros, tu vida corre contra reloj y tu única salida es... *Yenght*, la fuente de la juventud». Primer anuncio de Dinamic, publicado en ZX, n. 6, p. 63. <<

[68] Pablo, en Retro Gamer España: «Nos convenció nuestro padre, que también era profesor de literatura». Retro Gamer España, n. 2, pp. 19-25. <<

[69] Víctor, en Retro Gamer España: «Recuerdo que te cobraban diferentes precios si hacías el anuncio en color o en blanco y negro». Retro Gamer España, n. 2, pp. 19-25. <<

[70] La anécdota está más detallada en la entrevista que los Ruiz concedieron a Retro Gamer España. Cuando Pablo decidió el tipo de anuncio que quería colocar en ZX, el comercial le preguntó por el fotolito, herramienta básica para poder imprimir el anuncio en la revista: «Nos quedamos a cuadros. ¿Fotolito? ¿Qué era eso? [...] Al final nos resolvió el asunto diciendo que le lleváramos el diseño original del anuncio y nos prepararía el fotolito, incluyendo todo el proceso en el precio del anuncio». Retro Gamer España, n. 2, pp. 19-25. <<

[71] El anuncio había sido un éxito a pesar de que a Víctor, en su momento, no le pareció que fuera especialmente profesional. Prueba de ello es una cita suya en Microhobby: «A pesar de que el anuncio fue bastante malo, tuvimos bastante aceptación». Microhobby n. 11, pp.28-29. <<

[72] El proceso era muy artesanal, lo relata Pablo en la entrevista de Retro Gamer España: «Todo fue manual. Preparar cada pedido individual llevaba como una hora. Lo malo fue cuando los pedidos no llegaban por unidades, sino por sacas de Correos. La segunda oleada de pedidos era una saca repleta. Cogimos a nuestros amigos, empezamos a hacer turnos para poder atender todos los pedidos... estábamos desbordados». Retro Gamer España, n. 2, pp. 19-25. <<

[73] Pablo: «El día de fundación de Dinamic es el 8 de mayo del 84 porque fue el día que llegó la primera carta». <<

[74] Víctor, en Retro Gamer España: «Me acuerdo de cómo empezamos a trabajar con las imprentas. Recuerdo estar con las páginas amarillas delante llamando a todas las imprentas, una por una. [...] Siempre me preguntaban, ¿pero usted es un particular o una empresa? Y yo decía: un particular. Y me querían meter unas clavadas brutales». Retro Gamer España, n. 2, pp. 19-25. <<

[75] ZX, n. 12, p. 16. <<

[76] Esa tirada extra no se hizo en una cinta de casete convencional, sino en las típicas fundas de plástico, parecidas a un libro, tan populares en el sector del videojuego en aquel momento <<

[77] Víctor, en Microhobby, sobre *Saimazoom*: «Tenía sólo un mes para hacer el programa. Al principio pensaba hacer una especie de *Pengo*, pero finalmente surgió lo de *Saimazoom*, quizás influenciado por los anuncios de televisión del café, que en aquellos momentos lo pasaban insistentemente». <<

[78] Sí, «Johny» con una sola ene. Así lo bautizaron los Ruiz. <<

[79] Microhobby n. 11, pp.28-29. <<

[80] Aunque *Indiana Jones y el Templo Maldito* no llegó a España hasta octubre de 1984, en Estados Unidos se había estrenado a finales de mayo. <<

[81] «Quería que estuviera todo en color, de hecho el sombrero es blanco y el tío es amarillo», señala Víctor. <<

[82] ZX, n. 11, p. 14. <<

[83] Microhobby era una revista dedicada principalmente a Spectrum, de periodicidad semanal (hasta enero de 1988, momento en el que pasó a ser quincenal para convertirse en mensual de enero del 89 hasta 1992, año en que desapareció). La revista fue la más vendida, llegando a distribuir más de 100.000 ejemplares por semana, y se convirtió en la publicación de referencia del videojuego en España. <<

[84] En los primeros envíos, a falta de un mayor desembolso en publicidad en los medios, se incluyeron hojas de producto con los juegos que compraban los usuarios anunciando el resto del catálogo. <<

[85] Microhobby n.7, portada y pp. 30-31. <<

[86] Microhobby, n. 3, p. 14. <<

[87] ZX n. 8, p. 59. <<

[88] Sinclair User, n. 41, p. 28. Your computer, agosto de 1985, p. 27. Crash, n. 19, p. 16. <<

[89] Computer & Videogames, n. 45, p. 23. La valoración, en base a cuatro notas, tiene una media de 8,5. <<

[90] Sinclair programs, agosto de 1985, p. 17. La nota que le otorga es un 36 sobre 100. <<

[91] Lo hizo de manera considerable. *Daley Thompson's Decathlon* fue un súper ventas de los ochenta gracias a la mezcla de un buen juego con un famosete que ayudara a dar popularidad al producto. En España, el fenómeno se explotaría a partir de 1987 con *Fernando Martín* y llegó a extremos estafalarios como el juego de *Sabrina* que lanzó Iber. <<

[92] Rodríguez, autor de la portada del juego. <<

[93] De hecho, en la entrevista a Retro Gamer España, Pablo amplía la información referente a dicha portada: «La ilustración para *Video Olympic* era genial, con una caricatura de Carl Lewis que adelantaba en una carrera a Johnny Jones». Retro Gamer España, n. 2, pp. 19-25. <<

[94] Microhobby, n. 5, p. 15. <<

[95] Microhobby Especial n. 7, p. 19 (diciembre de 1987). <<

[96] Sinclair User, n. 56, p. 78: La revista lo califica como «Daley on a budget» en una reseña bastante positiva comparada con la de Your Sinclair, n. 11, p. 36, que le otorga un tres y destaca el lado negativo de ser la versión barata de *Daley Thompson*. <<

[97] La cantidad puede sonar descabellada viendo las cifras que se manejaban en ese momento en España o en Europa y que veremos a lo largo del libro. Por este motivo pregunté especialmente a Pablo, que guarda algunos números de ventas, quien corroboró el dato: «Sí, fueron más de 250.000 unidades, en verdad nuestro mayor éxito. Eso sí, se vendían a 1,99 libras». <<

[98] [http://www.speccy.org/espectrum/quefuede.php?qfd_id=pastorpaco] <<

[99] La comparación con los precios de la informática contemporánea es devastadora. A finales de 2011 es posible comprar un disco duro externo de quinientos gigabytes por cincuenta y siete euros. A poco más de diez euros (1.600 pesetas de las de hace tres décadas) los cien gigas. <<

[100] Siendo Elisabeth y Richard al nombre de los padres de Peter y Andrew. <<

[101] «En los primeros años se encargó de la labor sucia, de negociar con todos los proveedores», me explica María Jesús López. <<

[102] Del acuerdo con Beyond, y también con U.S. Gold, se hizo eco Microhobby. «Acuerdo ERBE — Beyond». Microhobby, n. 23, p. 5. <<

[103] La primera se encontraba en la calle Ponzano, a pocos metros del Canal de Isabel II. <<

[104] ZX, n. 10, p. 60. En la publicidad ya se puede apreciar que el rango de precios que manejaba ERBE iba de las 1.500 a las 2.700 pesetas. <<

[105] Ya en 1985, en junio, el primer número de Micromanía, la única revista de los ochenta que aún sobrevive, estimaba que el parque español de Spectrum era de 250.000 unidades. <<

[106] El 6502 era el procesador de los ordenadores Commodore. Hablando en plata, era el equivalente del chip Z80 de los ordenadores Sinclair, Amstrad y MSX para los PET y VIC-20 de Commodore. <<

[107] Un *delay* es una instrucción destinada a retrasar un aspecto del programa. En el caso que comenta Pedro Ruiz, su intención era hacer que la pelota fuera más lenta para poder ver el movimiento de la misma. <<

[108] Se refiere a *PSI Mission*, título que se hizo público en agosto de 2010. <<

[109] El juego se hizo público en la RetroEuskal de 2010 y se puede jugar en la actualidad. <<

[110] Micromanía, n. 1, p. 16. <<

[111] Estaba compuesto por un terminal central en el que se encontraban las placas de todos los microordenadores con los que se trabajaba en aquel momento (Spectrum, Amstrad, MSX, C64) y varios terminales individuales desde los que trabajaban los programadores y grafistas que podían programar para cualquier plataforma desde el mismo terminal. <<

Notas III

[112] El de *Rocky* fue, además, algo inusual para ese momento. En los primeros años de los 8 bits imperaban los diseños minimalistas, como hemos podido ver en *La Pulga*, *Fred* o los mismos títulos de *Dinamic*. *Rocky* fue la excepción al mostrar en pantalla luchadores que ocupaban gran parte del espacio disponible. <<

[113] Los cuatro contrincantes eran Cimbél Lin, Ted Matare, Jansen Sino y Fighter Bull, con nombres salidos, una vez más de las reuniones nocturnas de los hermanos. «Cimbél Lin, del cimbél pequeño, picha chica; Jansen Sino, el fuertote...», explica Pablo. <<

[114] Microhobby, n. 24, p. 4. <<

[115] Microhobby le otorga un 3,80 sobre 5 en el n. 30, p. 22. ZX, un 7,75 sobre 10, n. 22, p. 24. <<

[116] Cimoc fue uno de los responsables del *boom* del cómic en España a lo largo de los años ochenta. Era una revista mensual en la que se podían encontrar diversas historietas de autores españoles y extranjeros. <<

[117] Microhobby, n.27, p.2. <<

[118] Paco Pastor lo recuerda: «Dinamic distribuía con Microworld. Cuando me hablaron de las cifras les dije que lo podíamos organizar mejor. Los conocía y me interesaban muchísimo». <<

[119] Se refiere a *Aural Quest*, una aventura conversacional para Spectrum que programó uno de los miembros del grupo y que venía incluida en la última pista del casete del disco *Aural Sculpture*. <<

[120] Pablo, que también recuerda la historia, da por hecho que el grupo era Olé, olé, y no Mecano: «Nos ofreció un juego de encargo. Estuve en las oficinas de CBS España reunido con Paco Pastor y el grupo. Creo que era Olé, Olé, cuando la cantante era Vicky Larraz. La realidad es que allí nadie se daba cuenta de que hacer un videojuego a medida para un grupo y que saliera en una fecha determinada era mucho más complicado de lo que parecía». <<

[121] La versión de Amstrad, que apareció más tarde, es algo más fácil. El cambio en la dificultad lo explica Víctor: «Ajustamos después de recibir el *feedback* de la de Spectrum. La dificultad era alta porque lo habíamos jugado mucho para ajustarlo bien y como aprendes cómo pasar cada enemigo o trampa, no resulta tan difícil. De hecho, ahora que estamos con la versión de iPhone/iPad he vuelto a jugar y reconozco que me sigue gustando la dificultad original de la versión de Spectrum». <<

[122] «No éramos conscientes», explica Víctor cuando se lo recuerdo. <<

[123] Microhobby, n. 27, p. 2. <<

[124] Microhobby, n. 30, pp. 12-13. <<

[125]

[\[ftp://ftp.worldofspectrum.org/pub/sinclair/games-adverts/d/DamBustersThe_2.jpg\]](ftp://ftp.worldofspectrum.org/pub/sinclair/games-adverts/d/DamBustersThe_2.jpg) <<

[126] La práctica era habitual. La misma Dinamic anunciaba varios juegos en sus primeros anuncios para maximizar el espacio contratado. <<

[127] En la versión de Amstrad la frase era: «Nos vemos en Camelot». *Camelot Warriors* fue el siguiente gran lanzamiento del estudio, que se estrenó a principios del 86. <<

[128] Según las instrucciones de *Profanation*, esa cuarta entrega se iba a llamar *Ice Glub*. Aunque nunca vio la luz, un programador freelance, Julio Martín, que trabajó en Dinamic durante 1986, asegura que estuvo envuelto en el desarrollo de *Crystalis*, que era la cuarta entrega de la franquicia de Johny Jones. Preguntado por este hecho, Víctor responde: «No lo recuerdo, pero el nombre mola». <<

[129] Los *pokes* eran la versión ochentera de los trucos para los juegos de hoy en día. A diferencia de la actualidad, donde basta con escribir una palabra determinada en el mismo juego o seguir una secuencia con los mandos, para poder acceder a los trucos de un juego había que escribir líneas de código que desbloqueaban vidas infinitas y otras ayudas antes de cargar el juego. <<

[130] El pelotazo tuvo un mérito extra, ya que se juntaron a la vez tres juegos de boxeo (junto a *Rocky* aparecieron a la vez en las islas *Frank Bruno's Boxing* y *Knockout!*), lo que fragmentaba el mercado y las posibilidades de tener éxito. Además, el título volvió a tener críticas encontradas en las revistas inglesas. <<

[131] Un reportaje publicado en El País Semanal en 1987 asegura que el título se aupó a la segunda posición de los más vendidos. <<

[132] *The Way of the Tiger* fue uno de los pelotazos de 1986, cosechando notas por encima de nueve en varias revistas especializadas. <<

[133] Oric fue otra alternativa en el campo de los microordenadores. Aparecido en 1982 con un procesador 6502, vendió unas 150.000 unidades en el Reino Unido, 50.000 en Francia e incluso se comercializó en nuestro país. <<

[134] ZX le puso un 8,5. (Revista ZX, n. 25, p. 6), Microhobby algo menos de un ocho (Microhobby, n. 53, pp. 12-13). <<

[135] Crash le da una nota de un 84% (Crash, n. 25, p. 12) y Your Sinclair un 8 (Your Sinclair, n. 3, p. 26). <<

[136] Microhobby, n. 62, p. 15. <<

[137] «Yo estaba bastante alejado de eso porque estaba con el *Camelot [Warriors]*», reconoce durante nuestra charla. <<

[138] Microhobby, n. 53, p. 4. <<

[139] Título que Dinamic lanzó en 1987. <<

[140] La crítica de Computer and Video Games, por poner un ejemplo, es demoledora. «Deberían cortar las orejas a los creadores de este juego» o «si ves este juego en tu tienda habitual colócalo en su sitio: en la papelería» son algunas de las joyas que regala una revista que en su valoración le otorga, literalmente, «menos de cero». Computer & Videogames, n. 61, p. 24. <<

[141] Un lector de Crash increpó a la revista por no haber criticado el juego y esta se defendió remarcando que *Olé, Toro* no era otra cosa que un videojuego. Un español, Joan Tortosa, escribió a Computer & Videogames para quejarse amargamente por el trato que habían dado al estudio: «Es injusto que insulten a los excelentes programadores españoles de Dinamic». <<

[142] Una práctica habitual en el videojuego hoy en día. Entre el anuncio de un juego y su lanzamiento hay un lapso de tiempo que las compañías se encargan de rellenar, poco a poco, con información, imágenes, vídeos y novedades para crear expectación entre los futuros compradores y así asegurarse las ventas desde el primer día. <<

[143] Microhobby, n. 56, p. 6. «Las primeras fotografías del *Camelot Warriors*». <<

[144] Microhobby, n. 55, p. 39. <<

[145] Microhobby Especial, n. 2, pp. 54-58. <<

[146] Retro Gamer España. n, 2. pp. 18-25. <<

[147] «V́ctor conseguirá una rutina de movimiento tras haber ingerido una fuerte sobredosis de tarta de fresas con nata que devora con inusitada voracidad». Microhobby Especial, n. 2, pp. 54-58. <<

[148] «Hay una droga secreta que aumenta la productividad: el disco *Like a virgin* de Madonna. Con él se anima todo el mundo y desaparece el cansancio». *Microhobby Especial*, n. 2, pp. 54-58. <<

[149] Retro Gamer España. n, 2. pp. 18-25. <<

[150] Así lo asegura Víctor en el reportaje. Microhobby Especial, n. 2, pp. 54-58. <<

[151] En la pantalla final se veía a Johny recién levantado y un cartel que rezaba: «No temas Johny, sólo ha sido una horrible pesadilla». En esa habitación virtual se podía encontrar una Coca Cola, esas que tanto consumían los programadores ingleses que fascinaban a Víctor y un teléfono rojo, que no era otro que el de la buhardilla de su casa: «Todos nuestros juegos estaban llenos de cosas así. Era nuestro teléfono de referencia», bromea Pablo. <<

[152] Microhobby, n. 67, pp. 11-13. <<

[153] Años más tarde, el juego se vendería a través de Mastertronic, a precio reducido.

<<

[154] Se puede apreciar en la publicidad de una de las revistas inglesas de la época. Crash, n. 33, p. 32. <<

[155] «Nuestro programa [*Fred*] causó sensación en Inglaterra [...] Nosotros conseguimos... poca cosa, pero el éxito del juego nos dio algo de dinero y la moral suficiente para independizarnos». *Microhobby*, n. 200, pp. 4-5. <<

[156] Microhobby, n.12, pp. 30-31. En el último párrafo, Jesús Alonso Gallo explica sus primeras impresiones de lo visto: «Revelándome secretos inconfesables sobre el nuevo programa en el que trabajan [...] sólo os adelantaré una cosa [...] es absolutamente fantástico». <<

[157] Microhobby, n. 60, p. 10: «A primeros de octubre de 1984 empezamos a programarlo y lo terminamos un año después, es decir en octubre de 1985». <<

[158] «Surgió el mismo personaje, debido a que el dibujo se parecía al del anterior juego». Microhobby, n. 60, p. 10. <<

[159] Microhobby, n. 60, p. 10: «Tenemos que señalar que Pablo [Ruiz], de la casa Dinamic, nos ha ayudado bastante». <<

[160] Microhobby, n. 60, p. 10: «El Corte Inglés nos ha pedido 10.000 copias y adelantamos que ya están a su disposición». <<

[161] Paco Menéndez, en un reportaje que aparecería en El País en 1987, aportaba cifras tanto de *Fred* como de *Sir Fred*: «Indescomp [...] nos pagó bastante mal, dos millones de pesetas por las dos versiones del juego, mientras que con la distribuidora Mister Chip llevamos ya ganados cinco millones, sólo con las ventas en España». <<

[162] El estudio inglés era uno de los más conocidos del momento y no era para menos, teniendo en cuenta que eran los responsables de haber alumbrado títulos de la importancia de *Everyone's a Wally*, *Pyjamarama*, *Herbert's Dummy Run* o *Three Weeks in Paradise*. <<

[163] Microhobby, n. 60, p. 10. <<

[164] Hay una cita en Crash de Tim Stamper, fundador del estudio, que resume la cerrazón y el secretismo que rodeaba a Ultimate: «Estábamos muy ocupados produciendo unos pocos juegos y asegurándonos de que fueran buenos. Creo que mientras trabajamos en exclusiva en Ultimate sólo descansamos dos mañanas durante la Navidad. Así de duro era. Trabajábamos siete días a la semana, desde las ocho de la mañana hasta la una o las dos de la madrugada. No me parece bien tener programadores que sólo trabajen de nueve a cinco porque entonces tienes un juego a la altura de esas circunstancias». Crash, abril de 1988. <<

[165] La cifra varía según dos entrevistas de Charly Granados. En Microhobby (n.110, pp. 18-21) da por hecho que les pagaron 4.000, en Amstrad Sinclair Ocio (n. 5, p. 9) asegura que cobraron 6.000. <<

[166] Dicha revista le otorgó un 91% de valoración. Sinclair User, por su parte, le daba la máxima nota, cinco estrellas. La media de las cuatro notas de Computer and Video Game le dan un 7,5 mientras que Your Computer y Popular Computing Weekly, cuatro sobre cinco, y Your Sinclair un 7 sobre 10. <<

[167] Amstrad User, n. 8, p. 40. <<

[168] Microhobby, n. 60, pp.12-13. <<

[169] «Me animé y decidí comprar un Spectrum para poder realizar programas más complejos, ya que la calculadora Casio se quedaba muy pequeña para muchas tareas —apunta Cano—. Un ordenador, con sus asombrosos 48 KB de memoria y con un microprocesador a la vertiginosa velocidad de 3,5 MHz era todo un sueño». <<

[170] «A medida que Emilio iba programando la parte gráfica nos dimos cuenta de lo terriblemente lento que resultaba volcar los gráficos en pantalla desde un programa en Basic, así que decidí aprender algo de código máquina del Z80 para poder hacer unas pequeñas rutinas de volcado que fuesen mucho más rápidas. No podíamos creer lo que estábamos viendo... las pantallas se volcaban tan rápidamente que aparecían instantáneamente como por arte de magia». <<

[171] Martínez: «Con lo que saqué del *Mapgame* prácticamente pagué mi casa. También estamos hablando que mi casa costó barata porque eran otros tiempos». <<

[172] No he sido capaz de dar con la referencia de Pastor aunque algunas fuentes que he consultado juran y perjuran haberla visto en su día. La única publicidad que he podido encontrar, en las páginas de Microhobby, eso sí, es todo un canto de atención a los padres que reza «¡Tu venganza será terrible! Seguro que alguna vez tus padres te han dicho: ¡niño, deja ya de matar marcianos y dedica el ordenador a algo más serio! Y tu aguantando mecha: ahora es la tuya. Se han tardado seis meses en terminar el mejor juego de los que llaman didácticos: ha valido la pena porque *Mapgame* te va a enseñar pero sobre todo te va a divertir. Y además... tu venganza será terrible cuando juegues con tus padres y les demuestres que sabes más que ellos. ¿Te imaginas?». Microhobby, n. 56, p. 3. <<

[173] Cano: «Recuerdo que aparte del mobiliario necesario se adquirieron varios ordenadores Spectrum, Amstrad CPC y MSX, y recuerdo también un Commodore 64, impresoras matriciales, un equipo de grabación Revox en cinta de bobina de 1/4 de pulgada para los másters, varias disqueteras para aliviar las penosas cargas y grabaciones de datos en cintas de casete, aparte de los continuos errores que éstas provocaban, libros de programación de las distintas plataformas, etc». <<

[174] Excluyo de la lista aquel simulador de la Lotería Primitiva que ERBE también lanzó en el 85. <<

[175] ZX, n. 5, p. 67. <<

[176] Esas instrucciones eran el resultado de traducir el lenguaje que Morales sí conocía, Basic, al lenguaje nativo de los ordenadores, el código máquina. <<

[177] En Inglaterra el juego se conocería como *Slapshot*. <<

[178] Cuando le pregunto por ello, Morales admite que su pasión por *La Venganza de los Camellos Mutantes* tuvo claras influencias en su *Wrangler*: «Totalmente cierto. Fue un juego que me dejó marcado. Lo tenía en mi Commodore 64 y no me podía explicar cómo podía ir tan suave y, sobre todo, cómo era posible que soportara más de ocho *sprites* simultáneos». <<

[179] Domínguez recuerda la espiral en la que se convirtió el día al frente de Amstrad: «Todos los días una entrevista con Actualidad Económica, con El Emprendedor, con El Periódico. Cuando se publicó la noticia de lo que facturábamos en Amstrad me tuve que ir de viaje. La gente se volvió loca cuando veían de donde venía. Yo estaba en la junta directiva de Amstrad, facturando ese dinero». <<

[180] Domínguez también lo recuerda: «Siempre he sido así. Como vengo del mundo comercial tengo una manera de entender la dirección de las empresas diferente. Soy una persona muy cercana a mi gente. Cuando compré Diario 16 bajaba a comer a la cantina con los trabajadores. Soy uno más. La informática me divertía mucho, era un tema que mezclaba los juegos con estos chavales, que eran genios y hacían cosas especiales». <<

Notas IV

[181] Lo más gracioso del asunto es que Dinamic anunciaba el télex de TRNX-E, que así se llamaba la compañía de importación y exportación de telas, como si fuera propio. Microhobby, n. 83, p. 2. <<

[182] Entre otros cometidos, Nacho se encarga de la dirección de las campañas publicitarias de FX. <<

[183] «Dinamic tiene aún otro proyecto de lo más ambicioso. Consiste en la creación de una nueva casa de *software* que llevará el nombre de Future Stars, para lo cual están intentando reunir a un buen número de programadores nobeles». «El dinamismo de Dinamic». Microhobby, n. 53, p. 4. <<

[184] El primero en llegar a las tiendas fue *Alí Bebe*. Con portada de Azpiri, era una videoaventura que mamaba directamente de *Saimazoom* y *Babaliba* y en la que el protagonista, un «morito» en palabras de Microhobby, tenía que dar con una lámpara mágica, una espada y un chupete para escapar de un laberinto. Armado con un arsenal de biberones, tenía que acabar con todo lo que se le cruzara. <<

[185] *Tommy*, otra videoaventura, nos ponía en la piel de un estudiante que se quedaba encerrado en el colegio y que, para salir, tenía que dar con las notas de matemáticas, ciencias, literatura y dibujo. La idea, pueril y marciana a partes iguales, y no lo digo como algo malo, entusiasmó a Microhobby. <<

[186] Quizás *Krypton Raiders*, el último en llegar a las tiendas, fue el peor de los tres Future Stars. Un *arcade* ramplón a nivel visual en el que el jugador tenía que moverse por un laberinto para encontrar unos diamantes y que ni siquiera Microhobby ensalzó en su momento. <<

[187] Jesús Alonso, director comercial de Dinamic, apuntaba un dato en El País acerca del fracaso de Future Stars: «Aprendimos que en España nadie compra barato». <<

[188] En MicroHobby llegaron a titularlo *Imperio Cobra* en un avance, nunca sabremos si ese era el nombre original. <<

[189] Otro ejemplo de esta técnica fue *El enigma de Acepts*. <<

[190] La primera noticia del proyecto apareció en aquel reportaje que Microhobby preparó con motivo del desarrollo de *Camelot Warriors*: «El nuevo proyecto de Dinamic se llamará *Phantomas*». Microhobby Especial, n. 2, p. 55. <<

[191] Incluso Microhobby, en su momento, ya advirtió que *Phantomas* bebía de la tercera aventura de Johny Jones: «Este nuevo programa está en la línea, en cuanto al estilo gráfico y de acción se refiere, a la utilizada en el ya mítico *Abu Simbel Profanation*». Microhobby, n. 77, p. 4. <<

[192] Mientras *Computer Gamer*, en su número de enero del 87 le puso un 75% de valoración, o *Your Sinclair* (n. 12, p. 53) le daba un siete de valoración general, *Sinclair User* (n. 58, p.50) le ponía una estrella sobre cinco y le acusaba de ser, más o menos, «otra copia barata de *Manic Miner*». El juego, en todo caso, bebía más de *Jet Set Willy*. <<

[193] «*Army Moves*, Dinamic se va a la guerra». *Microhobby*, n. 112, p. 6. <<

[194] Fueron los responsables de lanzar al mercado, durante la década, títulos como el *Batman* de Jon Ritman, *Match Day II*, *Head Over Heels*, *Operation Wolf*, *Arkanoid* (que apareció originalmente con Imagine) o el ya citado *Daley Thompson's Decathlon*. <<

[195] Las versiones de los juegos de Dinamic para Commodore las desarrolló Ocean en un principio hasta que el estudio madrileño adquirió la soltura necesaria para programar para dicha máquina. Pablo: «En mi opinión no son buenas ni *Army Moves*, ni *Game Over*, ni *Fernando Martín*. *Freddy Hardest* la hicimos nosotros y creo que es la mejor de todas porque la hicimos con cariño. Encontramos un programador de C64, le metimos en la oficina y empezamos a dominar Commodore como luego dominaríamos Atari ST y Amiga». <<

[196] Microhobby se hizo eco del acuerdo y lo escenificó con la visita de Stokes para la entrega de los premios a los mejores juegos del año. En la noticia se detallaban los planes de futuro de ese acuerdo, por el que supuestamente Ocean también editaría en Europa *Fernando Martín* y *Freddy Hardest*, como así hizo, y *Navy Moves* o *After the War*, juegos que llegaron al continente, pero bajo otro sello”. Microhobby, n. 123, p. 5. <<

[197] Un par de semanas más tarde, Microhobby apuntaba también las palabras de Ocean en relación al acuerdo firmado, que supuestamente ligaba a las dos compañías durante los siguientes dos años, y calificaba a Dinamic de «semillero de innovación de *software*». Microhobby, n. 125, p. 5. <<

[198] *Moon Buggy* era una versión de la recreativa *Moon Patrol* desarrollada por Irem en 1982. <<

[199] La revista criticaba la «casi inexistente jugabilidad». Zzap!, n. 43, p.78. <<

[200] «*Army Moves* conquista el mercado británico». *Microhobby*, n. 132, pp 4-5. <<

[201] Por aquel entonces, era habitual que las revistas publicaran códigos o lanzaran cintas de casete con juegos completos enviados por usuarios que daban así salida a sus primeras creaciones. <<

[202] Se refiere a unos gráficos que aparecieron en la revista y que Dinamic escribió para que todos los programadores novatos pudieran echar mano de ellos al escribir sus programas. Microhobby, n. 76, pp. 22-24. <<

[203] La anécdota la certifica Carlos: «Efectivamente, llamaron y preguntaron a mi hermano el nombre del juego. Dijo que no lo había pensado, que esperaba que lo pusieran ellos». <<

[204] Es cierto que Dinamic comenzó programando sobre un Spectrum, pero con los años desarrolló su propio sistema para crear juegos como churros al estilo del PMDS. Lo explica Pablo Ruiz: «Creamos el R1 entre Florentino Pertejo y Víctor Ruiz. Era un *framework* muy avanzado para la época que tenía una serie de rutinas básicas para cada uno de los ordenadores del momento (Spectrum, Amstrad, MSX y finalmente C64) que se utilizaban con llamadas únicas desde un compilador que se ejecutaba en un PC. De esa manera, el juego era único pero se ejecutaba en todos los ordenadores con las rutinas específicas de cada uno de ellos. Fue una pieza clave en el desarrollo de videojuegos y la razón por la que Florentino se unió a Dinamic en 1986». <<

[205] «[El PMDS] representaba una ayuda en productividad y en calidad, porque nos ayudaba a depurar y era menos engorroso que ir directamente con la máquina y hacer toda la depuración, que era muy largo. Claro que si lo comparas con un ordenador de hoy, estaba en la edad de piedra. El procesador era un 68.000, tenía veinte megas de disco duro, un cuarto de mega de RAM que ampliamos con un cuarto más. El byte costaba una peseta, si te comprabas 256kbs de ampliación, eran 256.000 pesetas. Que era una pasta. Los terminales, cada terminal de fósforo ámbar con un teclado excelente. No he visto mejor teclado en mi vida, ni lo veré. Es el mejor teclado que he tenido. Era finito, tenía un tacto... El terminal costaba unas 400.000 o 500.000 pesetas, cada uno. No eran ordenadores, eran terminales que se conectaban con una línea en serie a una máquina y podían trabajar cuatro personas simultáneamente en sendos terminales. A veces éramos cinco porque la máquina tenía su propia pantalla y podíamos trabajar ahí, con medio mega de RAM y veinte megas de disco duro para todo el mundo». <<

[206] «Nombres sin sentido», apostilla el mismo Suárez. <<

[207] Morales: «Era una escuela de baile y la habían arreglado, con una tarima impresionante, impoluta, todo exterior. Una casa de estas antiguas madrileñas en la plaza Ópera. Ahí se acabaron las discusiones». <<

[208] También se hicieron versiones de *Mot* y *Jai Alai*. <<

[209] José Manuel Fernández, experto del videojuego y más del español y que aparecerá a lo largo de estas páginas, no lo tiene tan claro cuando comparto con él esta afirmación: «Las de MSX eran fantásticas (en esa primera época de Opera las conversiones al sistema japonés no partían del Spectrum), las de MSX 2 eran maravillosas (fruto en gran medida del trato con Philips), hasta el punto de que, por poner un ejemplo, *Livingstone*, *Supongo* era superior en MSX2 a la conversión destinada para un 16 bits como Atari ST. De *Goody* ya ni te cuento». <<

[210] Ruiz compara su situación con la de otros grupos que no tuvieran el PMDS ni una estructura pensada para hacer versiones: «En aquellos tiempos, cuando se colgaba el juego, se colgaba. La pantalla se quedaba congelada y no te decía nada. La depuración era irte al código a ver qué podía estar mal. Que te dieran una herramienta con la que podías poner una marca para que se pudiera ir paso a paso, no existía en esos tiempos. La gente de Made in Spain, cuando trabajaba en Spectrum, hacía el código, se colgaba y a probar: a ver si es esto, si es aquello. Era mucho más artesanal». <<

[211] Sobrenombre que sus compañeros aseguran que no le hace ninguna gracia. <<

[212] Cuando le explico la situación, Cano *confiesa*: «Yo fumaba en esa época, sí, pero no era “compulsivo” como afirma José Manuel, que siempre ha sido un exagerado con el tema y no te imaginas las caras y gestos de ahogo que ponía cada vez que entraba en un sitio donde alguien fumase. Era realmente cómico verle. Pero sí, es cierto que el despacho era muy pequeño y que no tenía ventanas, así que es lógico que cualquiera que no fumara se sintiese ahogado». <<

[213] «Primer programa realizado íntegramente por ERBE». Microhobby, n. 86, p. 5.

<<

[214] Microhobby Amstrad Semana, n. 58, p. 5. <<

[215] Microhobby Amstrad Semanal le dio la mayor puntuación posible, Microhobby, un ocho. <<

[216] «*Conquistador* lo tiene todo. [...] Una historia poco original, un diseño aburrido, es anticuado, lleno de tópicos, tedioso, demasiado caro y tiene un nombre terrible». Sinclair User, n. 56, p. 38. <<

[217] Your Sinclair, n. 12, p. 52. <<

[218] Computer and Video Games, n. 61, pp. 32-33. <<

[219] El País, en un reportaje que dedicó al *software* español en 1987, aseguraba que los miembros de Made in Spain habían llegado a ser el reclamo publicitario de una firma desconocida a principios del 86 que decía lo siguiente: «Estos cuatro jóvenes, a los que se puede denominar como auténticos maestros de la informática, realizarán demostraciones y firmaran casetes de sus juegos en nuestro departamento de informática». <<

[220] No había nada como poner a un famoso en portada o apoyarse en el taquillazo del momento para asegurar unas buenas ventas. <<

[221] Microhobby, n.104, p. 4. <<

[222] Microhobby, n.105, p. 17. El número corresponde a la semana del 2 al 8 de diciembre. <<

[223] El juego lo distribuyó G. LL., una productora que apareció en 1990, cuando el mercado español de los 8 bits estaba en clara decadencia. <<

[224] Microhobby, n. 113, p. 4. <<

[225] Microhobby, n. 115, pp. 18-19. <<

[226] Crash, n. 46, p. 27. <<

[227] Sinclair User, n. 69, p. 118. <<

[228] Your Sinclair, n. 23, p. 48. <<