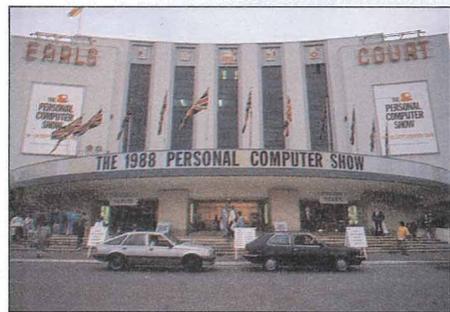


Nueva edición del Personal Computer Show



● Londres, un año más se ha convertido en el escenario del Personal Computer Show, la más importante feria informática europea. Como sabéis en la feria están representados todos los sectores informáticos, tanto profesionales como de entretenimiento y a ella concurren los grandes nombres de la industria de los vi-

deojuegos. Esta edición del P.C.Show ha tenido lugar entre los días 27 de septiembre y 1 de octubre, y ha contado con la presencia en un stand propio de la más internacional de nuestras compañías, Dinamic. En el próximo número os daremos amplia información sobre la feria.

Asterix y el golpe del menhir



● Asterix vuelve a adquirir el papel protagonista en la pequeña pantalla, en una nueva aventura adaptación de la última película en dibujos animados del mítico personaje. En el juego, editado por Coktel Vision, dentro de su sello Tomahawk, la ambientación sigue siendo perfecta como en el primer programa de la serie

editado por esta misma compañía, pero a diferencia de éste que se manejaba por iconos, el nuevo juego será completamente arcade. «Asterix y el golpe del menhir» narra las aventuras de Asterix, en busca de la fórmula de la poción mágica, que Panoramix ha olvidado a causa de un gigantesco golpe recibido en su cabeza.

En busca del dragón



● Las historias medievales de caballeros y dragones han dado paso en el mundo del software a grandes aventuras, llenas de colorido y acción. La compañía francesa Titus ha querido poner su granito de arena, a lo que parece va a conver-

tirse en un género por sí mismo, con «Knight Force», un programa de espectaculares gráficos que está a punto de aparecer en España en todas las versiones y que da vida a inquietantes escenas protagonizadas por un valeroso caballero.

ANIMAGIC



Hoy por hoy hablar de la creación de una nueva compañía en nuestro país es hablar de un fenómeno tan poco habitual como aventurado. Los sueños, ambiciones e ilusiones se quedan prácticamente en nada frente a la cruda realidad del mundo del software. De eso y de otros temas de interés hablamos con los miembros de Animagic, el nuevo nombre que acaba de asomarse al panorama del software nacional.

LA AVENTURA DE CREAR UNA COMPAÑÍA

ENTREVISTA

MM.—¿Cómo y por qué nació Animagic?
 JC.—Bueno, como sabéis yo estaba anteriormente en otra conocida compañía española, pero francamente no estaba muy contento con la forma en que trabajábamos, así que decidí simplemente dejarlo. Pasé un corto periodo en que estuve prácticamente inactivo hasta que comencé a plantearme el formar una nueva compañía; después todo fue muy rápido, contacté con una serie de programadores a los que conocía ya con anterioridad, les gustó el proyecto y empezamos a trabajar juntos.
 MM.—¿Cuáles son ahora mismo vuestros objetivos más cercanos?
 JC.—Queremos hacernos con

un nombre dentro del mundo del software español, y vamos a intentar conseguirlo a base de calidad, ya que creemos que es el único camino para llegar verdaderamente al usuario. Tenemos también previsto ampliar nuestras fronteras y no quedarnos exclusivamente anclados en el mundo de los juegos, queremos además abrir brecha dentro de la gestión y estamos por otra parte volcándonos de lleno en la realización de versiones de juegos realizados por otras compañías.
 MM.—¿Le encuentras muchas ventajas a trabajar en una compañía pequeña respecto de hacerlo en una grande?
 JC.—Sobre todo se elimina mucha burocracia. En una compañía grande cualquier tipo de

decisión tiene que pasar por toda una jerarquía, lo cual en definitiva no repara más que en una enorme pérdida de tiempo.
 MM.—Volviendo a uno de los puntos que antes has mencionado, ¿hasta qué punto va a ser importante para Animagic la realización de programas de gestión?
 JC.—La verdad es que para nosotros se ha convertido en algo sumamente importante, no sólo porque nos parece un campo de trabajo muy interesante sino también porque es una excelente forma de financiar los increíbles gastos que supone la creación de un video-juego. En cualquier caso esto no quiere decir que la gestión sea para nosotros un medio de financiación; para nosotros es en realidad un departamento independiente tan importante como el otro.
 MM.—¿Es realmente tan difícil formar una compañía? Te pregunto esto porque me consta que existen muchos programadores dispersos por toda Es-

paña con muchas ganas de establecerse por su cuenta y les resulta casi imposible.
 JC.—Sí, es cierto, por propia experiencia, ya que he trabajado con programadores de muchas partes de nuestro país, se que éstos cuentan con enormes problemas para que sus trabajos sean publicados, principalmente porque se encuentran muy alejados de Madrid, que hoy por hoy es prácticamente la única ciudad donde están establecidas las compañías de software. La única solución que se nos ocurre es la de abrir delegaciones en diferentes provincias, para canalizar así más de cerca el trabajo de todas estas empresas. En cuanto a tu primera pregunta te puedo decir que sí, efectivamente es muy difícil y sobre todo muy COSTOSO crear tu propia compañía.
 MM.—¿Hacia dónde piensas que va a evolucionar el mundo del software y del hardware?
 JC.—Creo que está muy claro que los 8 bits van a ir desapareciendo de una forma muy gradual, porque cada vez son más los usuarios que se están pasando a los 16 y éste es un proceso que las compañías de software deberemos realizar lógicamente de formas paralela. Otro campo que es posible no nos quede muy lejos sea la realización de máquinas recreativas, porque de hecho ya hemos tenido contactos sobre este tema, pero lo cierto es que este es un terreno muy complejo en el que además la piratería alcanza unos grados superiores incluso a los del mundo del software.
 MM.—¿Como véis el mercado europeo? ¿Trataréis de exportar vuestros juegos?
 JC.—Sí, por supuesto, es algo con lo que contamos desde el principio ya que aunque sabemos que es realmente difícil lo

cierto es que el posible potencial en ventas es enorme y cuando menos hay que intentarlo. Estamos en contactos con varias compañías inglesas y trataremos de conseguir una buena oferta, si bien es muy difícil conseguir que éstas apoyen realmente los programas que llegan de fuera.
 MM.—¿De dónde partió la idea de realizar un nuevo juego sobre «Mortadelo y Filemón»?
 JC.—En realidad la idea no partió en un primer momento de nosotros, sino que nos fue encargada por Dro Soft que es como sabéis nuestra distribuidora y que fue la que tomó la iniciativa y se puso en contacto con Ibañez para conseguir los derechos sobre sus personajes.
 MM.—¿Qué os parece la política de grandes fichajes emprendida por algunas compañías españolas?
 JC.—Bueno, la verdad es que preferimos no entrar en el juego y desde luego tampoco vamos a acometer esta política, en parte por pura cuestión económica y en parte porque preferimos que nuestros juegos destaquen por su calidad y no por su campaña publicitaria.
 MM.—¿Y qué pensáis de las rivalidades y «pequeñas guerras» entre ellas?
 JC.—Realmente es algo que nos parece sencillamente absurdo. Si las compañías españolas quieren tener rivalidades lo lógico es que las tengan con las compañías de fuera de nuestro país —especialmente con las inglesas— que son nuestras verdaderas competidoras. Es lamentable que haya tan poca comunicación y colaboración entre las compañías españolas.
 MM.—¿Cuáles son para vosotros los verdaderos secretos para lograr que un juego sea realmente bueno?
 JC.—Los gráficos son, sin

duda, una parte importantísima, porque entre otras cosas es prácticamente lo primero que ves de un juego y por tanto tienen que ser capaces de llamar la atención del posible comprador. También es muy importante conocer profundamente el mercado, y estar muy al tanto de cuál es exactamente el tipo de juego que el usuario espera encontrar cuando va a adquirir un programa.
 MM.—Por último sólo nos queda pedirte que nos desveles algunos de los próximos proyectos en los que estéis trabajando.
 JC.—En primer lugar estamos ahora mismo metidos en un ambicioso proyecto que nos ha sido encargado por una cadena de establecimientos y que consiste en la realización de un complejo sistema informático capaz de controlar un montaje de música, videos musicales y videojuegos; es algo de lo que muy pronto tendréis una información más amplia y que creemos que va a resultar auténticamente novedoso. Por otra parte y volviendo al tema de los juegos te diré que estamos trabajando en un reto que nos llevaba rondando por la cabeza hace ya mucho tiempo y es la realización de un juego tridimensional que tenga color; no se trata exactamente del clásico «filmation» sino algo incluso aún más real y mucho más revolucionario. También estamos trabajando en un juego que creemos que va a quedar francamente divertido y en que el protagonista va a ser un simpático hombrecillo con aspecto de oficinista que por un maleficio se transformará en hombre-lobo; pero todo el juego va a estar tratado en un tono humorístico que es algo en lo que estamos muy interesados y seguramente presidirá muchos de nuestros próximos proyectos.

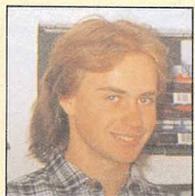
J.E.B.



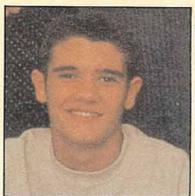
ALBERTO BLANCO
 Programador 21 Años
COMPAÑÍAS: Topo, Xortrapa
AUTOR: «Triple comando»
 Principalmente volcado en el desarrollo de programas de gestión.



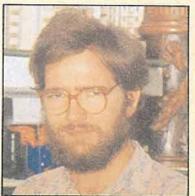
EMILIO MARTÍNEZ
 Programador 28 Años
COMPAÑÍAS: Action, Erbe, Topo
AUTOR: «Mapgame», «Las tres luces de Glaurung», «Spirits», «Titanic», «Wells'n'Fargo», (Spectrum) «Desperado», «Whopper Chase» (Amstrad)



RICARDO CANCHO
 Grafista 20 Años
COMPAÑÍAS: Topo
AUTOR: «Titanic», «Coliseum», «Wells'n'Fargo», «Score 3020», Colaboraciones en «Tuareg» y «Silent Shadow» y versiones de Amstrad de «Double Dragon», «Soldier or Light» y «Xenon» con Animagic.



MIGUEL PERERA
 Grafista 17 Años
COMPAÑÍAS: Animagic
AUTOR: Coautor de la versión Amstrad de «Double Dragon»



CARLOS ARIAS
 Programador 22 Años
COMPAÑÍAS: Topo
AUTOR: «Black Beard», «Tuareg» y las versiones MSX de «Las tres luces de Glaurung», «Spirits», «Desperado», «Whopper Chase», «Stardust»



JAVIER CANO Productor, Grafista, Programador 31 Años
COMPAÑÍAS: Action, Erbe, Topo
AUTOR: «Mapgame», «Las tres luces de Glaurung»



NOMBRE

Carlos Granados

EMPRESA

Made in Spain

FICHA PERSONAL

Nombre: Carlos Granados.

Edad: 23 años.

Programas, favoritos

«Knight Lore» por su calidad técnica y también la segunda parte de «Trap Door».

Máquinas favoritas:

Para programar el Spectrum.

Programas creados:

«Fred», «Sir Fred», «El Misterio del Nilo» y «Afteroids».

Aficiones:

Esquí y cine.

CARLOS Granados, Charly para los que le tratan, es uno de esos nombres legendarios en lo que se refiere a la programación de juegos de ordenador. Sus primeros contactos con computadoras tuvieron lugar hace ya casi diez años. «En un intercambio de instituto, fuimos a Estados Unidos. Por la mañana... había que elegir entre diversas actividades para ir a clase: física, química, había hasta mitología ¡Están locos esos yanquis! La primera vez me metí en un aula donde estaban enseñando lo que era el nivel más avanzado de física que impartían, equivalente a tercero de BUP. Recuerdo que estaban dando la estructura de los átomos, así que yo me retiré. Cambié la física por la informática y no me arrepiento. A los tres días de leer el manual de Basic, hice mi primer programa: una máquina tragaperras.»

Charly tuvo suerte por tener un contacto muy prematuro con los ordenadores. «Al llegar a España, yo ya tenía el gusanillo de la informática metido y además seguí en contacto con ella gracias a que mi instituto fue uno de los primeros que incorporó la informática como asignatura optativa.» En el colegio la afición se acrecentó y de un modo autodidacta comenzó a programar en Código Máquina con una idea en men-

te: Fred. A los pocos meses, él y sus amigos se pusieron a trabajar, gracias a una casualidad, en Indescomp. «En una edición del SIMO, hace ya mucho tiempo, nos pusimos a hacer tonterías con un ZX-81. A los de Indescomp les interesó y nos ficharon para colaborar con ellos por las tardes.» Charly guarda muy buenos recuerdos de aquella época. «La verdad es que no sé el motivo, pero Indescomp se hizo 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.»

Terminaron su primer programa y lo vendieron a Indescomp. «Fred» tuvo muy buenas críticas en las revistas inglesas; fue Crash Smash en «Your Sinclair» y «Sinclair User 5 estrellas.» A pesar de las buenas críticas y de las buenas ventas, no recibieron una recompensa adecuada a su trabajo. «Dejamos aquello un poco desilusionados, con la esperanza de poder montárnoslo mejor por nuestra cuenta. Comenzamos a trabajar en un nuevo programa y cuando

lo terminamos, el padre de Paco se ofreció a distribuirnoslo a través de su academia de informática. Aceptamos.» Las cosas esta vez tampoco fueron como se esperaba, sobre todo en el extranjero, donde tenían puestas todas sus esperanzas. «La empresa MikroGen nos ofreció un contrato de 20.000 libras por 'Sir Fred', de las que sólo cobramos 6.000. Como el contrato no era muy claro, no nos atrevimos a pleitear con ellos. Pagamos la novatada de vender nuestro primer programa fuera.»

Hartos de desengaños se deciden a formar su propia empresa. «Teníamos ganas de tener el control de todo, principalmente de la distribución, que siempre había sido el aspecto que más nos había fallado. Entramos en contacto con Erbe y, a partir de ahí, las cosas nos han ido de maravilla.» Charly está muy contento de su posición actual, trabajando en su propia empresa, haciendo la mili y terminando a la vez la carrera de Ciencias Físicas. «Me quedan tres asignaturas para terminar la carrera, el otro día me puse a pensar y no sabía de qué asignaturas estaba matriculado. No hay mejor trabajo que éste, trabajar para uno mismo. A mí mañana me apetece irme a esquiar y me voy. Ahora no cambiaría esto por nada, palabra.»

DINAMIC

SE PASA A



En estos últimos meses se han llevado a cabo unas negociaciones que van a marcar un cambio en el panorama del software español.

Según nos han informado fuentes fidedignas, Dinamic, no estaba muy conforme con los resultados obtenidos en la distribución de sus últimos productos a través de la compañía Erbe. Por ello en un principio, pensó en una distribución propia, aunque posteriormente, vio la posibilidad de que esa distribución la realizara otra casa de todos conocida, DRO.

En unas largas conversaciones con esta compañía, se propone efectuar un acuerdo por seis meses, que abarcaría hasta el próximo mes de septiembre, pero

DRO no está conforme con este plazo y propone otra alternativa, finalmente aceptada por ambas partes, un contrato por dos años prorrogable, en el que se incluiría la compra por parte de DINAMIC, del 20 por ciento de las acciones de DRO, así en el catálogo de esta última, aparecerán a partir de ahora, los productos DINAMIC.

Durante ese mismo período de negociación, la empresa inglesa FIREBIRD tradicionalmente distribuida en España por DRO, pasa a utilizar los servicios de ERBE. Pero esta pérdida, es ampliamente compensada por los resultados del acuerdo, en cuanto que el volumen de ventas de Dinamic es muy alto al comercializar sus productos fuera de España, con lo cual,

a pesar de lo que en un principio se pensaba, las previsiones de facturación harían que DRO representara el 30 por ciento del mercado de software español.

Como campaña inaugural de esta nueva etapa de colaboración, se ha lanzado una promoción enfocada a las tiendas que compren una determinada cantidad de los productos de estas compañías. Así, se efectuará el sorteo de un coche BMW, celebrando ante notario, en el próximo mes de septiembre.

El resultado de este acuerdo, modificará ampliamente tanto la oferta de software, como el panorama de las empresas distribuidoras españolas, dentro y fuera de nuestras fronteras.

ENTREVISTA

Carlos Granados (Charly), Fernando Grada y Jorge Granados hermano de Carlos, son los componentes del equipo de ZIGURAT con los que charlamos a continuación.

La zona de encuentro o lugar donde ellos trabajan, está decorada muy a lo español, por una parte un gran abanico rojo y como mascota un loro.

¿A qué se debe la diversidad de etiquetas que dispone ZIGURAT, Made in Spain, H2O, Arcadia. Acaso son sellos de calidades diferentes?

La verdad es que la historia es un tanto compleja, ZIGURAT nació como una distribuidora cuyos miembros eran los mismos que Made in Spain, pero la cosa fue mal y se le dejó a Erbe la distribución de nuestros juegos.

Erbe vende todo lo que quiere, es un gran monopolio.

Respecto a la segunda pregunta, no es que tengamos diferentes sellos de calidad, es que nos gusta mucho respetar a los programadores y no les cambiamos el nombre, es algo como lo que hace Erbe, distribuye Imagine, Ocean, etc., pero los programas llevan los sellos de Erbe. Cosa aparte es H2O, formado por un solo integrante, Jorge Granados (hermano de Charly), que llevaba el proyecto por su cuenta, y que cuando termine lo mismo se incorpora a Made in Spain.

¿Cuál es el ordenador que más os gusta?

La respuesta es inmediata e idéntica, Charly, Jorge y Fernando, sin lu-



gar a dudas el Commodore Amiga. Es un gran ordenador con unas características muy interesantes.

¿Qué os parecen los nuevos ordenadores Amiga, ST y PC?

En cuanto al PC, nos interesa bastante, responde Fernando, está pegando muy fuerte y la realización de programas para éste, no varía mucho de una conversión, el 8060, no es muy difícil y se pueden pasar datos del Z-80, apoya Charly.

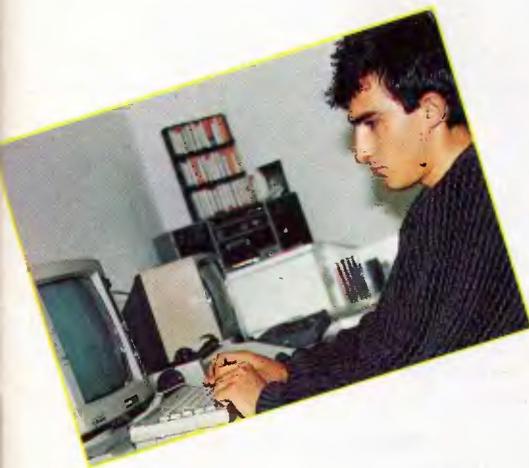
ENTREVISTA



Sin embargo, la realización de programas para Atari ST y Amiga son ya otra cosa. El programa debería ser programado totalmente y es que con estas máquinas hay que aprovechar todo su potencial y los gráficos son increíbles, afirma Fernando.

¿Cuál es el ordenador que más os gusta para programar y cuál consideráis más fácil?

El Spectrum, con toda seguridad, afirman los componentes de ZIGURAT. Primeramente programamos en el Spectrum y luego realizamos las diferentes versiones en MSX y Amstrad, responde Fernando Rada (el más animado de los entrevistados).



¿Qué os parece el PCW?

La verdad, es una máquina muy interesante, especialmente ideal para

redactar cartas y usarla como procesador de textos. Pero en lo que se refiere a realizar juegos en él, no nos interesa para nada, no tiene muchas salidas que digamos, y menos con la bajada de los PC's.

¿Qué opinas del Plus III, y el Spectrum en general?

Es una basura, responde Carlos (las sonrisas quedan flotando en la habitación).

El modo de edición es una chapuza, pero puede resultar interesante debido a la «compatibilidad» existente entre la unidad de discos del Plus III y del Amstrad.



Suponemos que con el tiempo todos estos ordenadores, Spectrum, Amstrad, MSX, etc.; ordenadores de 8 bit, irán cediendo ante la avalancha de los grandes ordenadores de 16 y 32 bits (Amiga, ST, PC's).

¿Volverá a la vida nuestro amigo Fred?

Pues seguramente sí, de manera que cuando terminemos el Paris-Dakar podamos ponernos en funcionamiento al respecto.

Se realizarán dos juegos que serán la segunda parte del Fred, y la segunda parte del Sir Fred, con más movimientos y más acción.

¿Cuál es la casa de Soft que más os ha impresionado?



Ultimate, es la casa por excelencia, hace tiempo, cuando vimos por primera vez el Jet Pack, nos quedamos alucinados con su carátula observándola como una obra de arte. Sin embargo, parece ser que ahora se dedican a realizar programas para consolas de video-juegos y se están forrando.

¿Cómo estáis en el equipo?

Pues se ha visto ligeramente alterado, Paco Menéndez se ha marchado a Opera, y Camilo Cela está acabando unos trabajos, suponemos que volverá cuando acabe.

También está aquí Jorge Granados (hermano de Charly), integrante único del sello H2O y está realizando su primer programa Humprey (un juego verdaderamente simpático y de sencillo manejo).



**FRANCISCO J. PAZ
LUIS JORGE GARCIA**



Empresa:

GAME SOFT

JAVIER BRAVO

En anteriores números ofrecíamos a nuestros lectores una serie de pequeños avances de lo que iba a ser uno de los lanzamientos más potentes de Dinamic: El Capitán Trueno. Pues bien, Javier Bravo es el programador de este magnífico juego y además es miembro creador del grupo de programación GAME SOFT, equipo formado por cuatro programadores y un grafista.

¿Game Soft es un sello que depende de alguna empresa en particular o, por el contrario, es independiente?,

"En Game Soft los juegos se desarrollan libremente, no trabajamos casi nunca por encargo, tenemos una idea y a partir de ella creamos el juego, luego buscamos a quien le puede interesar y lo vendemos. Así sucedió con el Comando Cuatro (Zigurat) o el Turbo Girl (Dinamic). Game Soft trabaja por cuenta propia".

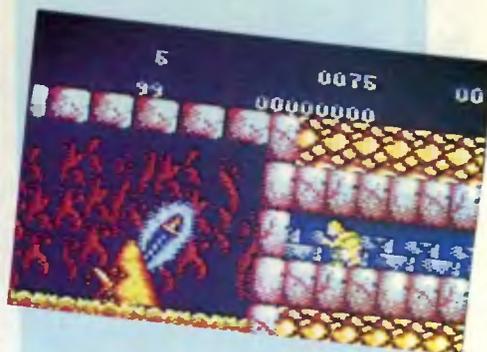
Javier piensa que la creación de software en España es muy diferente a la del resto de Europa: "El futuro son las máquinas de 16 bits, aunque en España aún hay para largo con las máquinas de 8, siempre vamos con retraso respecto a Europa. El software para las máquinas grandes necesita una mayor calidad

de gráficos y sonido, la cantidad de memoria del software no tiene excesiva importancia, ya que se graba en disco y la media de acceso es mínima". Como nos comenta Javier, "Para programar software de 16 bit es indispensable disponer de un buen equipo dedicado a la creación de gráficos, sonido y programación. La creación de un solo juego conlleva un esfuerzo increíble por parte de todo el grupo. Aquí es difícil hacer como con el Spectrum o el Amstrad CPC, que una sola persona creaba el juego, los gráficos y los efectos de sonido". Está visto que dentro de poco nos vamos a ver inundados por los PC.

De todo lo que hablamos y de la multitud de preguntas formuladas, una desperto aún más el interés que Javier mantenía en la conversación.

¿Qué opinas del software que se hace en España frente al de Francia o al del Reino Unido?

"Considero que el software español tiene una calidad bastante alta e incluso puede compararse perfectamente con el software inglés y esto es un hecho que hay que saber valorar, ya que aquí no existen los medios ni los equipos de que esta gente dispone. Otro de los factores más importantes es el tiempo, mientras en Europa ya están trabajando



Capitán Trueno, la última creación de Javier Bravo

con Amiga y Atari, aquí seguimos con el Spectrum y el CPC".

Como despedida, Javier nos desvela algunos secretos acerca de los próximos lanzamientos que va a realizar junto con sus amigos de Game Soft: Un espectacular juego que entremezcla la magia con unos gigantescos gráficos, un arcade que se desarrolla en una selva de tres planos (con máscara) y una nueva videoaventura detectivesca programada con filmation, aquella magnífica técnica creada por los programadores de "Ultimate Play The Game". Mucha suerte Javier y que todo os salga bien.

FICHA PERSONAL

Nombre:

Javier Bravo.

Edad:

22.

Programas favoritos:

Tetris.

Máquinas favoritas:

Amstrad CPC 6128.

Programas creados:

Odisea 1001, Masacrón, Turbo Girl y Capitán Trueno.

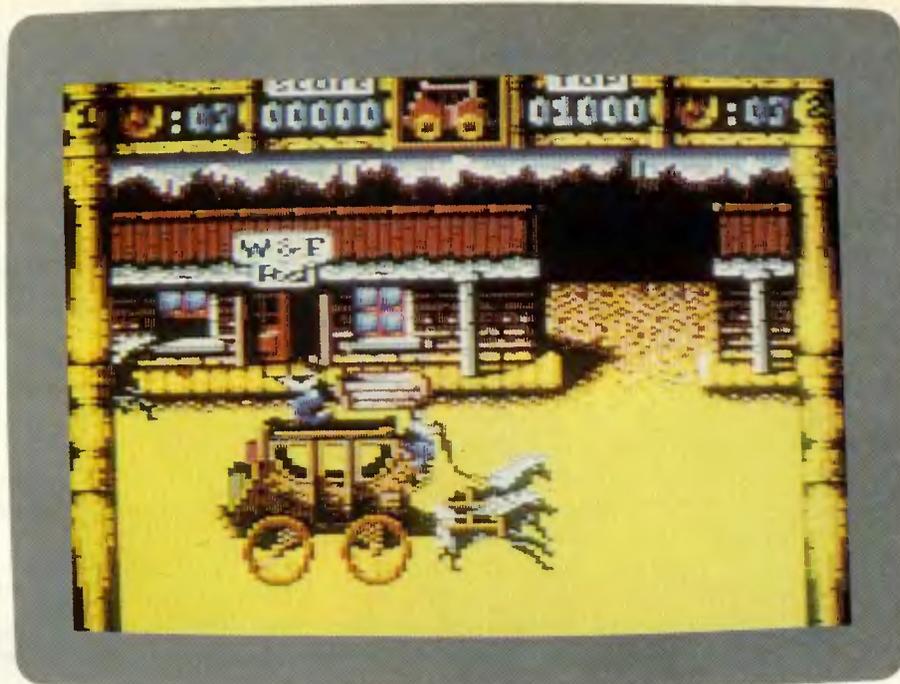
Aficiones:

La música, preferentemente la moderna. También está interesado en la electrónica y por todo aquello que tenga relación con los ordenadores

— Grabar varias cintas de vídeo en las que aparezcan las imágenes correspondientes al desarrollo de tu programa. Procura incluir las fases más espectaculares del mismo.

— Envía estas cintas a las compañías de soft que consideres más importantes y acompaña una carta de presentación de tu producto lo más seria posible.

— Una vez que hayas recibido las primeras contestaciones, procu-



West Fargo.

Javier Cano, pionero español

Para completar este artículo, en «Amstrad Ocio» pensamos que lo ideal era entrevistar a una persona que hubiera tenido la experiencia propia de vender un juego como programador independiente. El personaje elegido fue Javier Cano, un veterano en este mundillo de los videojuegos. Su primer programa, «Mapgame», fue realizado conjuntamente con Emilio Muñoz, allá por 1985. Luego intervino en la realización de «Las Tres Luces de Glaurung», etcétera.

—Amstrad Ocio: ¿Cómo surgió la idea de realizar «Mapgame»?

—Javier Cano: En aquellos tiempos, Emilio y yo acabábamos de adquirir el Spectrum y teníamos ganas de programar algo para él. Emilio conocía un programa extranjero de geografía inglesa bastante malo, y pensó que nosotros podríamos hacer algo mejor con la geografía española para que su sobrino pudiera practicar.

En un principio, la idea era hacer algo sencillo, sin mucho gráfico, pero al comenzar a programar nos dimos cuenta de que el Basic no servía para manipular bien los gráficos, y fue entonces cuando nos metimos de lleno en el Código Máquina.

Por aquellos tiempos no teníamos ninguna utilidad de programación ni ningún diseñador de gráficos, así que el trabajo fue casi artesanal. Sin embargo, gracias a ello aprendimos muchas cosas nuevas que utilizaríamos posteriormente.

—¿De qué medios disponiais para programar?

—Como te he dicho, eran muy reducidos, ya que contábamos únicamente con un Spectrum 48K de goma, un casete y un televisor en blanco y negro.

—¿Cuánto tiempo tardasteis en terminar el programa?

—No te podría dar un tiempo exacto, pues programábamos en los fines de semana y tiempo libre, pero aproximadamente nos llevó 4 ó 5 meses.

—¿Cuándo os decidisteis a vender el programa y cuál fue el proceso seguido?

—Primeramente, lo llevamos a una tienda, donde lo pusimos por la curiosidad de verlo en color, pues Emilio no lo había visto aún. Allí nos dijeron que el programa tenía calidad suficiente como para ser comercializado y, por primera vez, nos planteamos seriamente la posibilidad de venderlo. Los responsables de la tienda nos dieron varias direcciones de algunas distribuidoras y productoras de software y comenzamos a movernos. Tras un par de experiencias no muy satisfactorias, dimos con Erbe, donde Paco

SEGUNO CUIE ALGUNA VET TUS PADRES TUS PADRES TE HAN DICHO: ¡NINGO DEAR VA DE MAYAR... Y DEDICA EL CREDITADOR A ALGO MAS... Y TU AGLANTANDO MEDHA: AHORA ES LA... SE HAN TADO ADO 6 MESES EN TERMINAR EL MEJOR JUEGO DE LOS QUE LLAMAN... HA VIBIDO LA PENA PORQUE MAPGAME TE A VA ENSEÑAR PERO SOBRE TODO TE... A DIVERTE.

¡TU VENGANZA SERA TERRIBLE !!



**PUEDEN
COMPETIR
HASTA 4 JUGADORES
O EQUIPOS**

**PRESENTADO
EN UN GRAN ESTUCHE
QUE INCLUYE
UN MAPA DESPLEGABLE**

**AFLUENTES
PROVINCIAS
AUTONOMIAS
SIERRAS RIOS
CORDILLERAS
PICOS MONTES**

**OPCIONES
DE CONSULTA
Y JUEGO**

Pastor quedó encantado con el programa. Nos ofreció unas buenas condiciones y firmamos un contrato.

Lo más gracioso de todo es que nosotros únicamente deseábamos conseguir el dinero necesario para comprarnos una impresora, y al final, el contrato superó ampliamente nuestras pretensiones.

Emilio y yo trabajábamos en una empresa de construcciones en la sección de contabilidad y con el tiempo, lo dejamos para convertirnos en programadores profesionales de videojuegos.

IBSA ficha a Code Masters

La empresa madrileña IBSA, que se dedica a la distribución de programas descatalogados en kioscos y lugares no relacionados con el sector informático, ha anunciado la incorporación a su catálogo de los programas CODE MASTERS, que antes distribuía SERMA. Los programas de CODE MASTERS se caracterizan por ser juegos de bajo precio y con una calidad aceptable.

Zafiro renace más fuerte y con nuevos proyectos

El pasado mes dábamos como rumor la posible creación de una nueva empresa de software partiendo de la actual Zafiro. Pues bien, fuentes de la propia empresa nos lo han confirmado y aseguran que la nueva compañía se dedicará a la producción y distribución de software de alta calidad. Para ello, algunos directivos se han puesto en contacto con varias compañías inglesas.

Javier Fáfula se pasa a Dinamic

Javier Fáfula, uno de los programadores que componían el equipo inicial de Zafiro, se ha pasado a Dinamic, donde desempeñará una labor similar. Javier Fáfula es el autor de varios programas comerciales, como «Star Byte» y «Frontiers».

Esperamos que en esta nueva etapa, cuando menos, consiga el mismo éxito que en la anterior. Suerte.



Ulises el mejor de los héroes

La compañía española Opera Soft, siguiendo con su fuerte ritmo de producción de programas, ha anunciado el lanzamiento de su último trabajo: ULI-

SES. El programa estará ambientado en varios escenarios. Tras haber naufragado su barco, Ulises llega a nado a una isla desconocida donde sus habitantes le encomiendan la misión de rescatar a doce doncellas que han sido secuestradas por la hechicera Circe. Circe cuenta con la ayuda de minotauros, espíritus, centauros y peligrosísimos cíclopes. Ulises deberá rescatarlas antes de que sean sacrificadas. De este modo, los habitantes de la isla ayudarán a Ulises a regresar al reino de Itaca.

CONCURSO SOL NEGRO

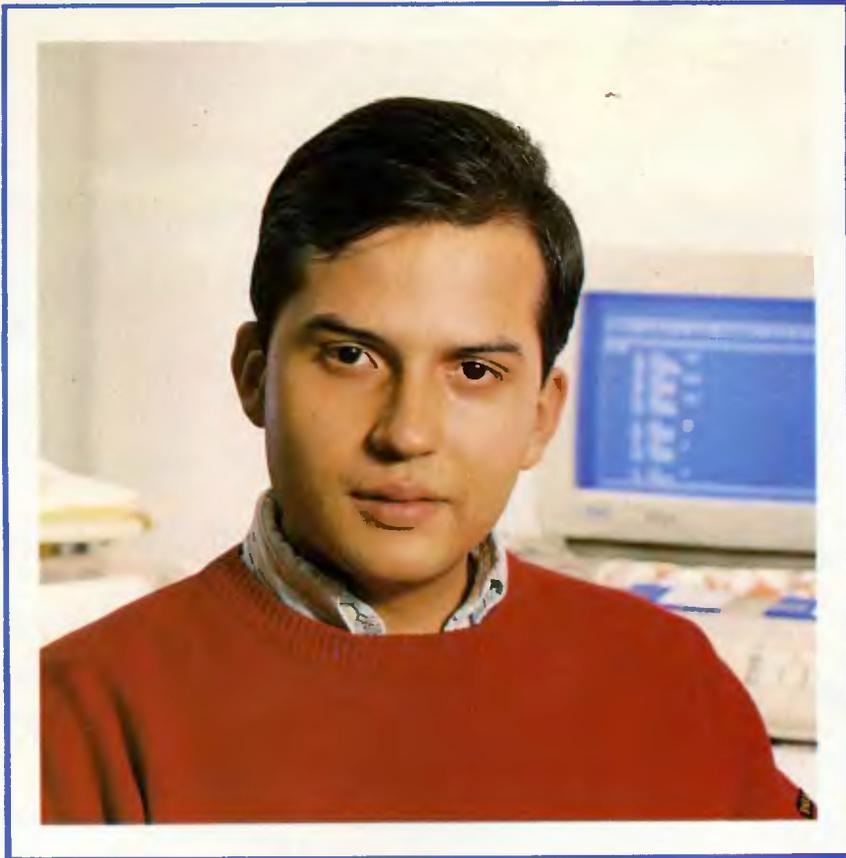


Ernesto F. Maqueira, de Opera Soft, extrajo la papeleta ganadora del concurso «Sol Negro». El afortunado es Javier Román Martín, de Madrid, que se llevará una espectacular «aeromoto».

Resultados concurso «AFTER BURNER»



Como dicen que lo prometido es deuda, aquí están los resultados de los diez ganadores de las fabulosas maquetas del concurso «After Burner». Enhorabuena a los afortunados y paciencia hasta que las maquetas del F-14 TOMCAT lleguen a vuestras casas. Mientras tanto, podéis ir haciendo un sitio en la habitación, a salvo del plomero de vuestra madre, para poner el premio. Los nombres de los ganadores son: Carlos J. Cuesta Moro (Oviedo), Alejandro Espinosa González (Madrid), Jesús Duque Rodríguez (Sevilla), María Jesús López Cintrano (Palma de Mallorca), Diego Navarro Parra (Barcelona), Fernando Velasco Alonso (Asturias), Ignacio Brito Hernández (Tenerife), Isabel Gómez del Pino (Madrid), Roger Torné Montagut (Barcelona) y Mario Pulo Blasco (Teruel). ¡Ah! Felicidades también a los 100 primeros que contestaron al concurso, las chapas de «Tomcat» estarán pronto en vuestras casas.



DINAMIC

JAVIER FÁFULA

JAVIER Fáfula es uno de los pioneros de la programación de juegos en España. Todo comenzó con un ZX-81, una máquina sin sonido, sin gráficos y sin memoria, que abrió las puertas a un mundo para él hasta entonces desconocido. Más tarde, a finales de 1984, con un Spectrum se decidió a crear un videojuego en sus horas libres. Fue una original aventura que le ocupó todo un año y con la que descubrió lo dura que es la vida de programador.

«La programación del Rex Hard me llevó un año completo y no llegué a obtener una recompensa al tiempo invertido en la programación del mismo. Ocean, una de las empresas que visité, se mostró muy interesada en la distribución del producto, incluso me llegó a ofrecer una importante suma de dinero para que comprase un buen equipo y reprogramara parte del juego, pero me encontré con un gran problema: querían la distribución en exclusiva y yo lo tenía que haber vendido en España para pagarme el viaje a

Londres. No obstante, se portaron bien, me proporcionaron alguna que otra dirección donde podría vender el producto y me pagaron parte de los gastos.»

Otro de los programas más destacables y a mi juicio uno de los mejores que he visto en toda mi vida (y he visto muchos, quizá demasiados...) es el MARACAIBO, un juego en tres dimensiones que relata una sorprendente aventura sobre un gigantesco barco, mezcla del Bellona y el Santa Ana.

El juego cuenta con unos gráficos sensacionales, un detallado estudio del barco y un montón de pantallas. Lástima que este tipo de juegos no le guste mucho a la gente, ya que como nos comenta Javier, «la programación de un juego de este tipo requiere más de un año de trabajo intenso y luego nunca se obtienen los resultados económicos deseados. Hasta el peor de los arcades se vende más.»

Javier Fáfula es un programador que siempre ha estado en la brecha, siem-

NOMBRE:
Javier Fáfula.
EDAD:
23 años.
PROGRAMAS FAVORITOS:
Todos los de ULTIMATE.
MAQUINAS FAVORITAS:
Amstrad CPC, Spectrum, Amiga y Atari.
PROGRAMAS CREADOS:
Rex Hard, El Equipo A, Super Skills Michell y algunas versiones de otros juegos: Frontiers...
AFICIONES
Viajar y el cine.

pre ha tenido un hueco reservado en este mundo. Primero se fue a Inglaterra a vender su juego (Rex Hard), y lo consiguió, Hewson se quedó con la licencia. Más tarde, entre otras ofertas, se decidió a crear un pequeño grupo de programadores en Zafiro, del que más tarde sería coordinador y donde realizaría juegos como El Equipo A o la conversión del Frontiers, realizado por Oscar Gallego. Por último, llega a Dinamic, donde encuentra realmente un buen ambiente de trabajo y se dedica a la programación de juegos para Amstrad CPC, Spectrum y Atari.

La entrevista se alargó durante toda la tarde, el tiempo pasaba sin que nos diéramos cuenta hablando de cine, rutinas, recordando las mejores compañías de software y cómo había evolucionado el mundo de los juegos. Eran las doce y media de la noche cuando nos despedíamos. Yo me iba a casa a dormir, en cambio Javier se iba a Dinamic, donde un fabuloso proyecto espera ser creado. La programación y las ideas no tienen horarios.

Vuelve "Midwinter"

● Todavía no hemos terminado nuestra lucha particular contra el General Masters cuando Rainbird anuncia la publicación de su continuación. «Midwinter II: Flames of Freedom» es una nueva versión de su antecesor que mejora, aunque parezca imposible, muchas de las características de la primera parte. Ahora el enemigo es el Imperio Saharan y tendremos que intentar derrotarle en un nuevo mundo formado por casi cuatrocientos mil kilómetros cuadrados. Durante el juego podremos interactuar con más de cuatro mil personajes y para movernos por el territorio dispondremos de veinticuatro modos de transporte distintos.

Un arcade legendario

● Si alguna vez hiciéramos una consulta, a nivel mundial, sobre cuál ha sido el arcade más adictivo seguro que «R-Type» se iba a llevar muchos pero que muchos votos. Pocos juegos han tenido una acogida tan espectacular en todas sus versiones como éste. Pues Activision está dispuesta a hacernos olvidar porque piensa lanzar este año «R-Type II». El juego va a ser diseñado pensando en los dieciséis bits, por lo que todo parece indicar que será un bombazo.

El ricachón del Oeste

● Los que llevamos años jugando con nuestro ordenador hemos tenido la oportunidad de convertirnos en dueños de un equipo de fútbol, pilotar un avión de combate, hacernos ricos en el mercado de valores, y un sinfín de cosas más. Microprose ha decidido que para completar nuestra formación nos faltaba llegar a ser dueños de una compañía ferroviaria del legendario Oeste.

El juego que estará disponible para St y Amiga se llama «Railroad Tycoon» y en él deberemos desde comprar suministros y defender el tren del asalto de indios y bandidos, a decidir el trazado de las líneas, entre otras cosas.



Hablamos con Iron Byte, autores de «Narco-Police»

Juan Gaspar, miembro del equipo de programación uruguayo Iron Byte, cruzó hace unos días los miles de kilómetros que separan Montevideo, ciudad donde se encuentra la sede de la compañía, y Madrid, para coordinar con Dinamic algunos detalles sobre futuros lanzamientos. Aprovechamos su visita para realizar esta interesante entrevista, en la que abordamos temas tan candentes como el estado del mercado del software en Iberoamérica, sus relaciones con Dinamic, y sus próximos proyectos tras «Narco Police».

MM. ¿Cuántas personas componen el equipo de Iron Byte?

JG. Actualmente estamos formados por un núcleo fijo de seis personas: Juan Arias, Carlos Galucci, Jorge Gil, Fernando Veira, Roberto Eimer y yo mismo. Ocasionalmente, en épocas de mucho trabajo, dos hermanos de uno de los componentes del equipo, Ricardo y Ramiro Arias, nos echan una mano.

MM. ¿Cómo empezasteis en el mundo del software?

JG. En principio nuestra intención no era dedicarnos al software sino al hardware, y de hecho nuestros primeros trabajos fueron varios periféricos para el Spectrum. Lamentablemente el mercado en nuestro país sufrió una drástica recesión que nos hizo replantearnos las cosas, por lo que pasamos a producir software con intención de lanzarlo en Europa. Fruto de ello fue nuestro primer programa, «Katia», que tras numerosos contactos con Dinamic y muchos cambios acabó por convertirse en «Freddy Hardest in Manhattan Sur».

MM. ¿De qué manera llegasteis a poneros en contacto con Dinamic?

JG. Bueno, la cosa ocurrió más o menos de la siguiente manera: un buen día me planté en la puerta del despacho de Jesús Alonso (entonces Director de Marketing de Dinamic) con los juegos que habíamos hecho hasta ese momento. Después de hablar con ellos y tras mostrarles nuestros trabajos, Nacho y Víctor Ruiz coincidieron en que tenían posibilidades de hacer buenos programas y confiaron en nosotros lo suficiente como para dejar en nuestras manos la realización de lo que fue el «Freddy». En cualquier caso acudir a Dinamic no fue fruto de la casualidad, sino de una devoción muy especial de los componentes de Iron Byte hacia toda su trayectoria en el software. Ahora, además de estar unidos por una fuerte amistad, en cierta forma nos consideramos

como una empresa subsidiaria de Dinamic.

MM. Has mencionado antes que el mercado uruguayo del software se hundió bruscamente. ¿cuál es su estado actual? ¿es diferente en el resto de Iberoamérica?

JG. Por desgracia el mercado del software en Uruguay y en el resto de América del Sur ha dejado de existir. El poco software que llega a nuestro país no lo hace por vías legales, y el parque de ordenadores vendidos ofrece cifras tan ridículas que, como ejemplo os diré que en mi país no hay muchos más de 200 ordenadores Amiga... ¡y Iron Byte tiene tres de ellos!

MM. ¿Tenéis conocimiento de que haya más grupos de programación como Iron Byte en vuestro país o en otras zonas cercanas?

JG. Sí, de hecho nosotros estamos en contacto con un grupo argentino llamado Realtime con quienes seguramente trabajaremos en próximos proyectos. Han hecho ya algunas cosas en 8 bits y ahora estamos orientándonos de cara a que trabajen para 16.

MM. ¿Es la distancia uno de los principales problemas en vuestro trabajo?

JUAN GASPAR



JG. Bueno, cuando empezamos uno de los primeros objetivos que nos trazamos fue evitar que, a pesar de los miles de kilómetros que nos separaban, a Dinamic le resultase un problema trabajar con nosotros. Finalmente gracias a los "couriers" y al módem hemos conseguido reducir las distancias a 48 horas o incluso a minutos... ¡aunque eso sí, a veces a costa de unas cuentas de teléfono de auténtica locura!

MM. Has mencionado anteriormente que estáis ya trabajando en nuevos proyectos ¿puedes adelantarnos algo acerca de ellos?

JG. Por supuesto, en este momento estamos plenamente centrados en dar forma a lo que será la segunda parte de nuestro juego más conocido, «Narco

Police», que esperamos esté terminado hacia finales de este año. Nos hallamos todavía en la fase de decidir qué es exactamente lo que vamos a hacer, aunque lo que tenemos muy claro es que en esta ocasión el juego va a ser realizado en Amiga directamente, y sin las limitaciones con las que contamos al desarrollar la primera parte, pensando en crear más tarde las versiones de 8 bits. Esta vez vamos a aprovechar al máximo las posibilidades de los 16 bits, porque en cualquier caso resulta frustrante dejarte cosas en el tintero sólo para realizar unas versiones que de todas formas nunca llegan a ofrecer el 100% de lo que pueda tener el programa original. Nuestro objetivo es depurar todo aquello que no nos dejó totalmente satisfechos en «Narco Police» y añadir además todo lo que en su momento quedó fuera de éste; seguramente aumentaremos también el factor estrategia en el desarrollo del juego.

MM. Por último, ¿cuáles son tus programas preferidos en la historia del software?

JG. En realidad depende del tipo de juego del que hablemos; en cuanto a conversiones de máquinas recreativas, sin duda «Operation Thunderbolt» me parece sencillamente perfecta; como juego original, «Shadow of the Beast» y volviendo la vista atrás, hacia los primeros tiempos del Spectrum, aún me sigue pareciendo fantástico el «Exploding Fist».

Equipo Micromanía

«En América del Sur el mercado del videojuego ya no existe»



FICHA

NOMBRE	Manolo Orcera.
EDAD	26
PROGRAMAS FAVORITOS	«Los básicos tipos "marcianitos" o "asteroides", uno de los juegos más grandes, tanto me gustó que me hice uno parecido para mí, el "Clown".»
MAQUINAS FAVORITAS	«Los microprocesadores y dentro de ellos el 68.000, no hay nada mejor que un 68.000 a 200 megas, excepto un 68.000 a 300 megas.»
PROGRAMAS CREADOS	De los que se acuerda: «Combate», «Clown», juegos «bullet», «El Cid».
AFICIONES	Electrónica y aeromodelismo, actividad en la que ha conseguido el título de campeón de España.

Nombre: MANOLO ORCERA **Compañía: EMICSA**

«**C**UANDO yo empecé no había nada... no había ni programas.» Programador de la Generación ZX81, pertinaz sindicalista informático —programadores del mundo ¡uníos!—, Manolo Orcera es uno de esos programadores independientes que empezaron a jugar con un K de memoria RAM y tres páginas de fotocopias.

Ahora, instalado en EMICSA, compañía dedicada a la informática profesional que fundó con Bernabé Sotés, echa un vistazo a su primera etapa como creador de juegos y mueve la cabeza con cierto escepticismo; no todo fue de color rosa. «Combate» es su primer programa, un juego que él define como un «ajedrez marciano en tres dimensiones» y que no llegó a salir a la luz en España, aunque curiosamente existe uno de las mismas características en el mercado importado de Norteamérica, «misterios de la vida —dice Manolo—, porque ese juego se fue a Estados Unidos para que lo viera una compañía yanqui y ahora ha veni-

do uno exactamente igual, pero con el escenario un poco más ampliado».

Después de «Combate», y siempre en calidad de programador autónomo, Manolo realiza algunos trabajos que vende a Compulógica, Microbyte y Dro Soft. «Fue después de un viaje a Londres cuando nos dimos cuenta de que lo que se rentabilizaban eran, o los superjuegos, que representaban un año de trabajo y una elaboración en equipo, o los juegos tipo "bullet", complicados pero con unos gráficos sencillos que hacías en dos días.»

Durante un tiempo se dedica a realizar precisamente estos juegos «bullet» comercializados a través de Dro para España e Inglaterra y de ahí pasa a dirigir el equipo técnico de la compañía. Es entonces cuando crea «El Cid», un trabajo en tres dimensiones con el que Manolo trata de medir su capacidad. «saber si puedes hacer lo mismo que los demás o si puedes hacer más, entonces, una vez que lo has hecho, deja de tener interés».

Hasta ese momento Manolo había sido exclusivamente un programador de juegos, «en un juego está absolutamente todo, nunca he hecho programas no lúdicos, porque me parecían trozos de programas de videojuegos», pero la idea de hacer algo distinto, cosas más complicadas, le llevó hacia una actividad distinta, el tratamiento de gráficos. Sin embargo, a Manolo nunca le ha convencido la idea de trabajar para terceros, «todo el esfuerzo que desarrollas en un programa solamente lo agradece tú y el cliente final, no una empresa intermedia», así que se embarca junto con Bernabé, su socio, en la programación de bancos de pruebas para motores a reacción, es decir, EMICSA. Esta parece ser la última, pero sólo por ahora, porque quién sabe si le veremos en las próximas elecciones generales representando a un sindicato de programadores independientes que reivindique sus derechos laborales, un sindicato que termine con ese «todos contra todos» que es el mundo de la programación.

Si quieres recibir las tres revistas:

- **AMSTRAD PROFESIONAL**
- **AMSTRAD SINCLAIR-OCIO**
- **AMSTRAD MAGAZINE**

¡SUSCRIBETE YA! y recibirás como regalo una estupenda camiseta valorada en 700 pesetas.

SOLO POR
6.000 pts.
(12 meses)

EL PROGRAMADOR



NOMBRE

MIGUEL MOLDES

EMPRESA

COMPULOGICAL

MIGUEL Moldes es una persona apacible y tranquila, muy inmerso en sus asuntos informáticos. Hace ya tres años, casi cuatro, que se sumergió en el mundo de la informática con un Commodore y desde entonces se ha dedicado por entero a la creación de software.

A Miguel lo que en realidad le va no es la creación de software recreativo, aunque nos comenta: «Es sumamente divertido hacer un juego, te lo pasas muy bien, pero me gusta más crear software profesional. Me gusta saber que lo que he hecho va a serle útil al usuario y que mucha gente va a utilizar mis programas para llevar la contabilidad de su negocio o, mismamente, para llevar los gastos de la casa...»

Como siempre, y como la mayoría de los programadores, también encontró problemas con su primer juego, el Circus, un magnífico y original programa de circo que elaboró en 1987, para Commodore 64. «El problema

principal fue que ninguna empresa ofreció una cantidad que justificara el tiempo invertido en la programación del Circus y, por lo tanto, no acepté», nos comenta Miguel.

La producción de Miguel Moldes es increíble, en tres años ha llegado a programar una gran cantidad de juegos y, especialmente, software profesional. Entre sus más acreditadas producciones pueden destacarse: un magnífico juego llamado Circus (que muy pronto saldrá para PC), un emulador de C.G.A. (actualmente suministrado con equipos profesionales), hojas de cálculo, agendas y dietarios, facturación, control de vencimientos y un sinfín más de productos distribuidos por Compulogical.

Para el futuro, Miguel tiene en mente un millón de proyectos e ideas. Tan pronto nos cuenta la historia de un nuevo videojuego, como empieza a buscar en el «disco duro» algunas de las futuras novedades, y es que, cuando se tiene ilusión y ganas de trabajar...

FICHA TECNICA

NOMBRE:

Miguel Moldes.

EDAD:

25.

PROGRAMAS FAVORITOS:

Misión Imposible y Summer Games.

MAQUINAS FAVORITAS:

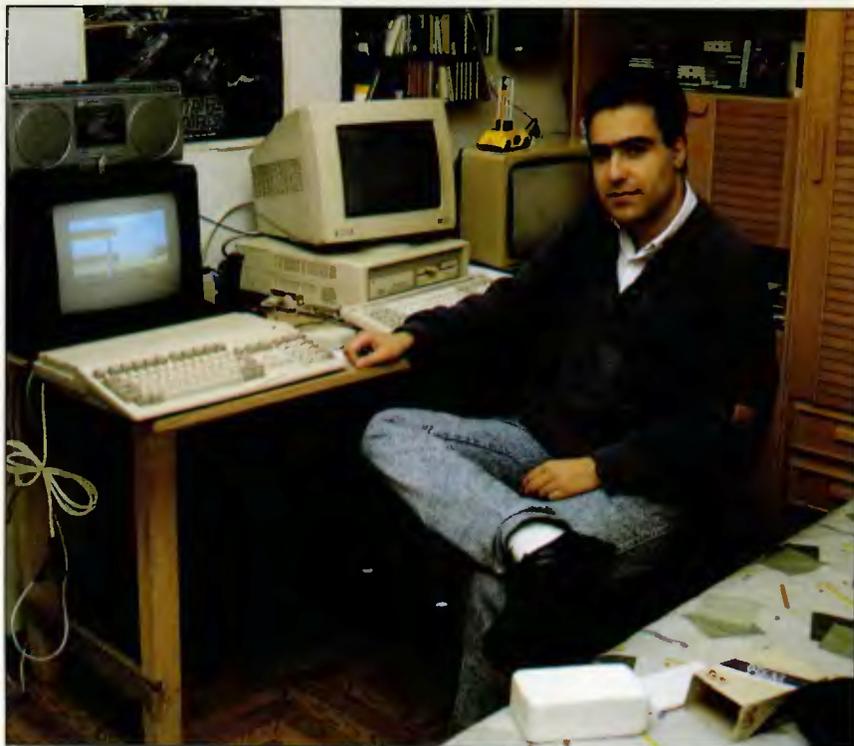
Un 80386.

PROGRAMAS CREADOS:

Circus, Contabilidad, Facturación, Juegos de Mesa I y II, etcétera.

AFICIONES

La música y el deporte



Empresa:
CREEP SOFT

PABLO ARIZA

Sin duda alguna, Pablo Ariza es uno de esos programadores enamorados tanto de su trabajo como de su Spectrum 48K. Está dispuesto a sumergirse en el mundo de la informática como profesión, pero ante todo lo hace como un pasatiempo.

Pablo se inició en las artes de la informática a través de una revista que se publicaba hace tiempo, llamada Mi Computer. A partir de entonces empezó a desarrollar sus primeros programas en BASIC, emulando los juegos de las máquinas recreativas con las que solía divertirse. No obstante, por aquel entonces se tenía que conformar con probar los programas en casa de un amigo, ya que no tenía ordenador.

Ahora, a base de tiempo y no poco esfuerzo, Pablo Ariza dispone de seis ordenadores que domina a la perfección, con los que ha programado sus dos mejores juegos hasta el momento: Rescate Atlantida y AMC, un juego realmente increíble, tanto por el tamaño de los gráficos, como por la gran variedad de efectos de que dispone.

Pablo es de esas personas con las que resulta francamente agradable dialogar sobre cualquier tema, pero sobre todo le encanta recordar aquellos fantásticos tiempos en que los juegos se programaban con medios casi artesanales. Según palabras de Pablo, "resulta increíble comprobar cómo alguno de aquellos programas se encuentran a la misma altura que los que se programan hoy día". Quizá esta sea la razón por la que Pablo siempre a puesto especial atención en cuidar hasta los más insignificantes detalles de sus juegos. Desde proporcionar nuevas y originales dimensiones al juego, hasta intentar sorprender al usuario con novedosas e inesperadas rutinas de carga.

"Otra de las reacciones más habituales de los aficionados a los juegos -nos comenta Pablo-, es la tendencia a olvidar aquellos programas que años atrás representaron una revolución o simplemente, la esencia de la adictividad. Jugar con un programa antiguo es, posiblemente, igual a ver una película en blanco y negro, de los tiempos en que

aún no existía el cine en color. ¿Porqué dejar de jugar con un programa antiguo, si puede ser mucho más adictivo que el más novedoso de los lanzamientos?"

Por este motivo sus preferencias se inclinan por las primeras empresas de software que aparecieron en el ámbito nacional e internacional. Desde siempre le han gustado los programas de Dynamic, empresa a la que califica como la de más prestigio en España.

Los programas de Ultimate le atraen porque cada juego ha representado un nuevo estilo de programación y ha marcado una pauta en lo que a programación se refiere. Por último, también defiende los programas de Probe, empresa que se ha preocupado siempre por explotar hasta el límite las capacidades de cada máquina.

A modo de despedida, Pablo Ariza nos dió un estupendo consejo que desde nosotros queremos transmitir a todos los que deseéis empezar a programar: "Aseguraros de que os gusta este mundo por que es duro, muy duro. Sin embargo, por otra parte, tiene muchas compensaciones, aunque éstas no sean siempre de tipo económicos".

FICHA PERSONAL

Nombre:

Pablo Ariza

Edad:

20

Programas favoritos:

Night Lore, porque es divertido, tiene gran calidad y fué una auténtica revolución. Bomb Jack, porque representa la adicción. Ant Attack, por lo entretenido y revolucionario que es. Death Chase, por su velocidad, no se ha quedado desfasado.

Máquinas favoritas:

El Spectrum, porque para lo poco que es se pueden hacer maravillas y el Amiga, porque es el mejor ordenador.

Programas creados:

Marte, Comeme, Rescate Atlantida y AMC.

Aliciones:

La música y el cine. Me gustan todo tipo de películas, ya que el cine es cultura, diversión y pasatiempo.



NOMBRE

PACO MARTIN

EMPRESA

TOPO SOFT

«**Y** O programo por intuición muchas veces», debe ser ese tipo de intuición que dan las tablas, el haber pasado por muchas empresas. Paco es un tipo campechano, no le cuesta hablar. La verdad es que habla por los codos. Es, decididamente, un programador atípico.

—Paco, ¿cómo te metiste en el lío de la informát...?

—No, ojo, ojo, jamás me hables de la informática, lo que hacemos nosotros no es informática, sino juegos para ordenador o, si acaso, programación para ocio; no informática a nivel de gestión. El mundo de los juegos es un concepto nuevo, reciente, que está orientado al ocio, con su parte de pequeño arte.

Hecha ya la contundente aclaración, Paco Martín se remonta a sus primeros escauceos con el bendito ZX81, «una cosita, un juguete, es como decir nada, casi una calculadora», un aparato en el que jugar era «una "A" asesina que se acercaba y la "Z" que disparaba». A él le sirve para descubrir la programación, los juegos, pero en seguida se le queda pequeño. El Spectrum viene después, y con él su primer juego serio, un Break-Out. «Cuando comenté que ha-

bía realizado un Break-Out me dijeron: "¿Qué? Pero si eso se regala con el Spectrum.»

Casi por casualidad entra en Indescomp —la actual Amstrad— como miembro del departamento técnico, traduciendo juegos e interviniendo en algún que otro proyecto, como «El pícaro diablo», un juego que no llegó a salir al mercado, y de esta primera compañía pasa a Hobby-Press. Aquí comienza lo que Paco denomina «una etapa relajada en la que me encomendaron el espacio MicroHobby Cassette, donde yo tenía que meter un juego sencillo cada mes. Luego salió un proceso más ambicioso: "Elecciones Generales", que consistía en formar varios partidos y conseguir ganar las elecciones con el tuyo. No sé, eran juegos que me dejaban un poco indiferente.»

Fue buscando mejores perspectivas profesionales como entra a formar parte del equipo de Dinamic Software y Paco se dedica principalmente a realizar conversiones de juegos. «Luego vino "Fernando Martín". Este era un juego con una visión, digamos, panorámica del campo de baloncesto y en el que se tienen en cuenta diferentes parámetros para la puntuación: la moral, el valor, las personales...» Y sigue en Dinamic ocupado en elaborar rutinas

de uso interno —«casi ha sido el hilo de mi vida, la mayor parte de las veces he estado haciendo rutinas de todo tipo»—, y algunos juegos completos como «Mike Gunner», el último trabajo creado para esta empresa.

Ahora Paco programa en un PC en Topo Soft, donde está ocupado en un proyecto ambicioso del que prefiere no comentar nada, ya se sabe cómo están las cosas en este resbaladizo terreno de las primicias.

—¿Alguna vez has pensado en dedicarte a otra cosa que no sean juegos?

—Me atrae la idea de meterme en inteligencia artificial, por curiosidad, y luego también algo de animación por ordenador. Por supuesto, en la informática, y toco madera, procuraré no meterme nunca.

Y por la informática, esa actividad tan desagradablemente práctica —«es lógico, no le vas a vender a un banco un programa en el que mientras está metiendo datos tiene que matar marcianos, o uno en el que la "A" se le escapa corriendo»—, la conversación deriva hacia el futuro, porque a Paco, la verdad, el futuro le interesa mucho, y lo mira con una curiosidad infantil, en el sentido más profesional de la palabra.

Cristina Calle

FICHA PERSONAL

Nombre: Francisco Martín.

Edad: 29 años.

Programas favoritos

(Juegos favoritos, especifiquemos). «A mí de siempre me ha gustado programar, no jugar, pero si tengo que elegir uno, aunque repito: no me gusta jugar, sería el "Tank" y otro, no recuerdo su nombre, parecido a "Jet Man". En general juegos sencillos.»

Máquinas favoritas:

«El Commodore Amiga es el mejor ordenador para juegos, como el Atari, porque no tienen el problema de la segmentación. También me gusta el Macintosh.»

Programas realizados:

Un «Break-Out», «Elecciones Generales», «Fernando Martín», «Mike Gunner», pequeños juegos y rutinas, muchas rutinas.

Aficiones:

«Programar. Bueno, también me gusta el cine, la electrónica. Pero, vamos, lo mío es una afición pagada.»



NOMBRE

PACO MENENDEZ

EMPRESA

En la actualidad, en ninguna

«**P**REFIERO el reconocimiento de la gente al dinero», dice convencido Paco Menéndez, mientras bebe una cerveza. A sus 23 años, estudiando sexto de Telecomunicaciones, Paco tiene en su historial uno de los mejores programas realizados en España hasta la fecha: «La abadía del crimen».

«Cuando leí el libro de Umberto Eco me quedé encantado. En cierta forma, el programa fue un homenaje personal al libro.» «La abadía del crimen» es un programa muy complejo, técnicamente hablando. Los personajes se comportan de un modo inteligente y sus acciones son consecuencia de las tuyas. Además, por si fuera poco, las pantallas son tridimensionales y el mapeado está realizado a semejanza de una abadía medieval. «El tema de los razonamientos lo compliqué yo, podía haber hecho el juego mucho más sencillo, pero quería ponerme a prueba a mí mismo.» Paco es consciente de la calidad del programa que ha realizado y no lo disimula, es lógico. Mientras habla, mira con ese gesto mezcla de soñador y de persona observadora.

Paco ha dejado definitivamente el tema de los videojuegos. Su carrera, a punto de finalizar, y sus nuevas inquietudes le han apartado del mundo de los videojuegos. «Tomé la decisión de abandonar la programación de juegos porque dejé de interesarme. Siempre que me planteo hacer un programa, intento que supere en todos los aspectos a su predecesor. Cuando realizamos «Fred» tomamos el propósito de mejorar las rutinas de movimiento y, en general, todo el programa. «Sir Fred» tenía más de 20ks de código y se podían realizar muchas acciones con el personaje. Para mejorar «La abadía del crimen» tendría que estar trabajando más de un año. Además, en la actualidad poca gente aprecia este tipo de juegos. Es una industria, lo que cuenta ya no es el programa, el 70 u 80 por 100 del producto lo componen la publicidad, el marketing y la carátula del programa.»

Paco se apasiona por la investigación, está trabajando en un proyecto de procesamiento de datos en paralelo y espera conseguir un buen puesto de trabajo gracias a él. No es muy ambicioso, se conforma con trabajar en algo

que le guste. Cualquier otra persona que estuviera desarrollando un proyecto de la misma envergadura pediría mucho más. Hasta hace poco estaba trabajando en Opera Soft y lo dejó cuando le vino la idea que está desarrollando estos días. «Entré en Opera por la seguridad de un sueldo fijo, pero necesitaba que mi trabajo fuera más creativo. Yo soy de esas personas que opinan que uno programa cuando le vienen las ideas, ya sea de madrugada o por la mañana. Si «La abadía del crimen» la hubiera realizado estando en Opera Soft, probablemente hubiera tardado dos o tres años en terminarla. Cuando estaba allí y me cansaba de programar, echaba en falta a menudo un sofá en el que tumbarme y pensar, mirando al techo.»

Sin darme cuenta, la conversación ha dado un giro y estamos hablando de otros temas, he dejado de tomar notas. Paco es un tipo cuya personalidad envuelve a los que le rodean. Su modo de ver las cosas y su actitud ante la vida son muy difíciles de encontrar hoy en día.

Suerte en lo que hagas, Paco.

FICHA TECNICA

NOMBRE:

Francisco Menéndez.

EDAD:

23.

PROGRAMAS FAVORITOS:

«En su tiempo, «Knight Lore» y, en general, todos los programas de Ultimate.»

MAQUINAS FAVORITAS:

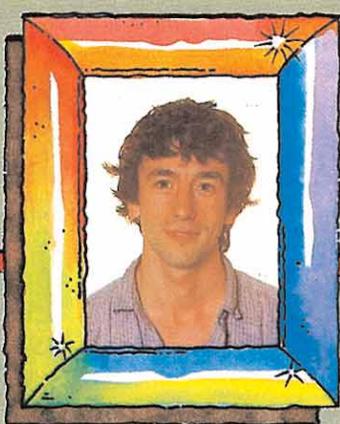
«Que lleven un Z-80, el Amstrad. Para programar utilizo un AT.»

PROGRAMAS CREADOS:

«Fred», «Sir Fred» y «La abadía del crimen».

AFICIONES:

Esquí, windsurfing, ciclismo y baloncesto.



Paco Menéndez

Nombre: Paco Menéndez.
Edad: 22 años.
Estudios: 5.º de Telecomunicaciones.
Programas: Fred, Sir Fred, La abadía del crimen y Sophos, un diseñador de circuitos impresos.

Es muy probable que el nombre de Paco Menéndez no os sea excesivamente familiar, pero seguramente sus programas ocupan un lugar destacado entre vuestros juegos favoritos.

Cuando surgió la idea de crear una nueva sección dedicada a los programadores, pensamos que por estas páginas debían desfilar uno a uno todos los grandes de la programación. En esta ocasión le ha tocado el turno a un programador español.

—¿Cómo y cuándo aprendiste a programar? ¿Cuáles fueron tus comienzos?

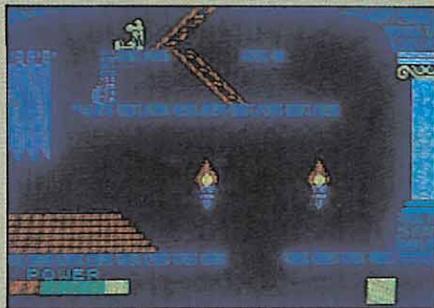
—Tuve la suerte de estudiar en uno de los primeros colegios de España que incorporó la informática a las aulas. Comencé en 2.º de BUP, estudiando Basic. Allí conocí a los componentes de Made in Spain, Charlie, Fernando y Camilo. Cuando estudiábamos COU el hermano de Charlie conoció en el SIMO a José Luis Domínguez, y Charlie, Camilo y Fernando entraron a trabajar en Indescomp. Un mes después me llamaron y trabajamos juntos durante seis meses, preparando la llegada del Spectrum a España y traduciendo los programas ingleses. Cuando el curso terminó dejamos Indescomp y Charlie, que era el único que tenía ordenador, comenzó a trabajar en Fred. Cuando volvió nos enseñó los gráficos y parte del laberinto que ya tenía hecho, y todos nos pusimos a trabajar en la versión de Spectrum, que tardamos dos meses en completar. Después llegó la versión de Amstrad y comenzamos a pensar en Sir Fred. Más tarde programé yo solo Sophos, y ahora acabo de terminar La abadía del crimen.

—¿Piensas dedicarte profesionalmente a la programación?

—Todavía no lo tengo muy claro,

pero lo que me gustaría realmente sería dedicarme a la investigación de alto nivel, probablemente dentro del campo de la informática, en concreto a la inteligencia artificial. Sé que sólo es posible realizar este tipo de investigaciones en Estados Unidos, pero la idea de marcharme no me hace demasiada gracia. Tengo más mentalidad de ingeniero que de informático.

—¿En qué ordenador programas?



Con SIR FRED el software español comenzó a tener un nombre más allá de nuestras fronteras.

—La abadía del crimen ha sido programado en un Amstrad, pero hasta ahora siempre lo había hecho en Spectrum. De todos modos creo que es mucho mejor trabajar en Amstrad porque, aunque es más complicado que el Spectrum, luego pasarlo a éste es mucho más sencillo.

—¿Trabajas solo o en equipo?

—La abadía lo he hecho yo solo, aunque los gráficos los ha hecho Juan Delcan. De todos modos yo prefiero trabajar en equipo, porque solo es muy aburrido.

—¿Puede alguien hacerse rico programando juegos?

—Programando sólo juegos es bastante difícil, porque hay mucha competencia.

—¿Cuáles son las diferencias entre el mercado español y el inglés?

—Sobre todo de mentalidad, en Inglaterra les gustan más los juegos fáciles, siempre critican de los españoles que hacemos juegos muy complicados. En Inglaterra también tienen mucho éxito los conversacionales, aunque aquí, por problemas del idioma, no han funcionado. Ahora no sé cómo será la acogida de los nuevos conversacionales. Por lo demás el software que hay es el inglés, por eso no hay tantas diferencias.

—¿Qué piensas del software español?

—Creo que el software español tiene un nivel muy bueno, aunque sigue habiendo bastante poco, comparado con Inglaterra. Pero también es verdad que allí hay mucho software y gran parte de él es muy malo.

—¿Qué piensas de la bajada de los precios?

—En principio, de cara al usuario me parece bien. De todos modos, creo que el software es caro porque hay demasiados programas. Un buen juego permite cubrir muchos ratos de ocios. Pagar dos mil pesetas tampoco es demasiado, además muchos chavales se gastan mucho más en las máquinas de la calle. Por otra parte, también es verdad que si en lugar de salir, por ejemplo, 50 juegos al mes, saliesen sólo dos o tres, la gente pasaría mucho más tiempo con cada juego.

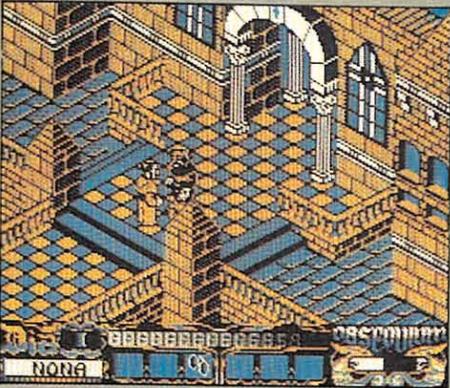
Desde el punto de vista comercial

PROGRAMADORES

desconozco si compensa, porque no llevo este tema, sin embargo, para el programador teóricamente es perjudicial porque disminuye el porcentaje que se lleva, aunque también si hay más ventas a la larga será mejor.

—¿Qué programa te gustaría haber programado?

—Tampoco estoy muy al tanto de las novedades, pero a mí el que más me ha gustado ha sido el Knight Lore, y en general los primeros



LA ABADÍA DEL CRIMEN gráficamente supera a cuanto se ha hecho para Amstrad.

juegos de Ultimate. Pero yo siempre busco hacer algo distinto.

—¿Hacia dónde crees que se dirige el mercado de ordenadores?

—Cuando un ordenador se impone es difícil que se sustituya, aun habiendo cosas mejores; es evidente que el Amiga supera al Spectrum, pero creo que pasará mucho tiempo hasta que sea desbancado. Supongo que el Amiga y el Atari irán para arriba, pero no creo que se hagan juegos exclusivamente para el Amiga; pero sí se harán conversiones, hasta que no haya muchos no se aprovecharán las posibilidades. Aunque sí espero que se imponga el Spectrum de 128, porque el de 48 se me ha quedado pequeño.

—¿Cuáles son tus proyectos inmediatos?

—La verdad es que acaba de salir La abadía del crimen, y todavía no he pensado si haré otro juego. De

momento, voy a trabajar con Opera Soft. Me apetece hacer otras cosas, y creo que en Opera se están haciendo cosas muy interesantes en otro nivel de software.

—¿Qué tipo de juegos se vende más?

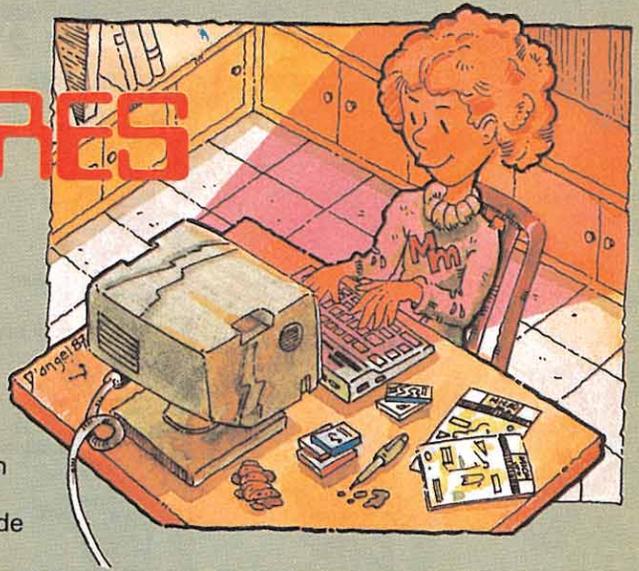
—Yo creo que los juegos con nombre se venden mucho. Ahora se ha pasado la moda de las películas, y se han comenzado las conversiones de las máquinas de la calle. Creo que vende más un título que la calidad de un programa.

—¿Qué es lo más importante de un juego?

—Yo creo que los gráficos son una parte muy importante, a los ojos de la gente importan más que la calidad técnica. Puedes echar a perder un juego muy bueno si no tiene buenos gráficos. Yo cuando programo lo que más me gusta es experimentar hacer cosas complicadas, que no se hayan hecho, y del tema gráfico no me ocupo directamente.

—¿Cómo surgió la idea de hacer La abadía del crimen?

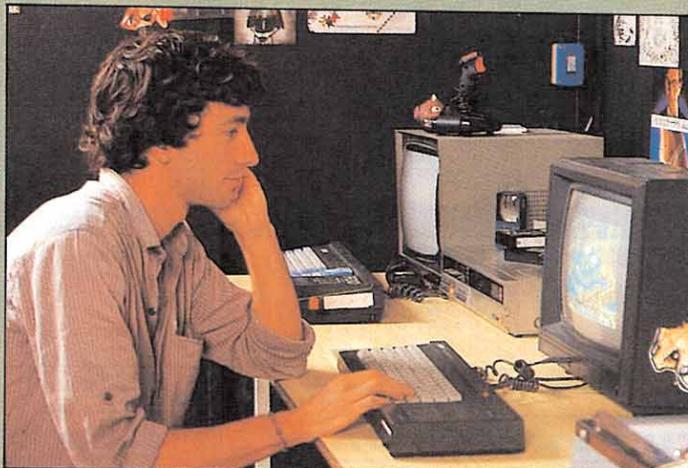
—Yo quería hacer un juego en tres dimensiones, y cuando leí la novela de Umberto Eco *El nombre de la rosa* pensé que mi programa debería tener un argumento tan complicado



como el de esta novela. Busqué algo distinto, no el clásico programa agresivo de matar, prefiero hacer algo que haga pensar. La abadía es un programa un poco detectivesco; hay que pensar mucho, no tiene demasiada dificultad de manejo, lo que importa es razonar.

—¿Puedes dar algún consejo para quienes estén empezando?

—Desde luego es imprescindible tener interés, aunque deben dedicarse muchas horas y debe gustarte mucho. Ahora está más difícil que cuando yo empecé, porque el nivel de programación ha subido y no es normal que el primer programa que se haga sea comercializable directamente. Pero también es verdad que ahora hay más medios y más facilidad para aprender, hay muchos libros y revistas, y mucha gente que sabe, y los puede ayudar. Aun así si el programa es muy bueno, en teoría no deben tener muchos problemas, dirigiéndose a las distribuidoras. Lo más importante es no desanimarse y seguir hacia adelante.



PACO Menéndez prefiere trabajar directamente en el Amstrad y luego realizar las conversiones a otros ordenadores.



NOMBRE:

PACO SUAREZ

COMPañIA:

OPERA SOFT

DE Francisco Suárez se puede decir que es el botón de muestra, la silueta del programador hecho a sí mismo. Desde que una pulga se coló en su ZX81, Paco ha seguido dándole a la tecla hasta llegar a Opera Soft, la firma productora de software que él mismo contribuyó a fundar.

La pulga en cuestión fue el invento decisivo de Paco, un programa que presentó a la compañía Indescomp hace siete años, que empezó a crear adictos y saltó a Gran Bretaña, en cuyo mercado, casi inaccesible por aquel entonces a las creaciones españolas, alcanzó el número 1.

A partir del éxito de «La Pulga», Paco fichó por Indescomp —hoy Amstrad España—, dedicándose en

exclusiva a la informática —actividad que hasta entonces había compaginado con el dibujo y algunos trabajos de ilustración— como programador y adaptador de juegos. Esta primera etapa supuso para él una buena preparación, le aportó las tablas necesarias para un programador debutante, en una profesión a la que, como él dice, «es cuestión de echarle horas». Fue en Indescomp donde realizó varias versiones de «La Pulga», «Robin», «Super Tripper» y «Campeones del mundo de Rally». Sin embargo, llegó un momento en que el síndrome de simple componente en un departamento, la sensación de no estar empleándose a fondo en esta empresa, donde el software era un producto secundario, fueron los factores que le decidieron, junto al resto del equipo de

FICHA PERSONAL

NOMBRE: Francisco Suárez.

EDAD: 34.

PROGRAMAS FAVORITOS: Programas sencillos, sin un alto grado de complejidad, tipo «Golf», «Meta» o «Marcianitos», aunque la calidad estética también es importante.

MAQUINAS FAVORITAS: Macintosh II y, con más presupuesto, lo ideal es un VAX. Lo que desde luego rechaza como programador son los PC, «que —considera— dan muchísimos problemas».

PROGRAMAS REALIZADOS: Juegos: «La Pulga» (varias versiones), «Supertrippes», «Campeones del mundo de Rally», «Robin», «Cosa Nostra». Programas de base: participación en el paquete de programas «Eace».

AFICIONES: Aunque da toda la imagen de ser un trabajador empedernido, conseguimos sacarle algunas aficiones, como pintar, escuchar música y, en general, actividades de tipo creativo. También le gusta programar.

programadores, cinco en total, a levantar el campamento e instalarse en un local cercano a la plaza de Opera como compañía independiente. El cambio de una a otra empresa le abre nuevas perspectivas profesionales «y, además —dice Paco—, aquí se trabaja más».

Hoy, Paco, que ya ha superado la etapa de programador de juegos, se dedica sobre todo a los programas de base que se realizan en Opera Soft; concretamente, el programa «Eace» es un paquete de cinco programas en cuya creación ha participado. Sobre los juegos dice que «me gusta más hacerlos que jugar con ellos, y además, los juegos que a mí me gustan no se venden». En todo caso, los considera una buena práctica para el programador que empieza: «Plantean todos los problemas que se pueden dar en informática».

¿QUIERES COLABORAR EN A/S OCIO?

¿Tienes algo que contar a los lectores y usuarios de AMSTRAD SINCLAIR OCIO?

¿Quieres colaborar con tu revista AMSTRAD SINCLAIR y, además, ganar alguna buena recompensa?

¿Dominas algún lenguaje o técnica de programación?

¿Te gusta escribir?

Mándanos tus sugerencias, artículos, programas, pokes, cargadores a: AMSTRAD OCIO, Aravaca, 22. 28040 MADRID



NOMBRE

RAFAEL GOMEZ

EMPRESA

Topo Soft

RAFAEL Gómez, «Rafayo» para los amigos, es un cordobés simpático y gracioso que disfruta bromeando respecto a sus comienzos como programador. «Allá por el año de nuestro señor de 1985, en Córdoba, topé por primera vez con el ordenador de mi vecino, un Spectrum 16K con un casete y un televisor de blanco y negro. Mi primer programa lo hice en Basic al poco tiempo de leerme el manual, lo mandé a una revista para que me lo publicaran y ganar algún dinero. Esperaba poder ampliar el ordenador a 48K con el dinero que me diesen.»

Los primeros pasos son difíciles, como viene siendo costumbre en la mayoría de los programadores, y la gran oportunidad llega cuando «Rafayo» toma contacto por primera vez con Topo. «Durante un año estuve trabajando a base de casete en mi primer programa comercial, el maravilloso, genuino y original ¡Survivor!» A raíz de un anuncio publicado en varias revistas del sector, en el que solicitaban programadores con algunas promesas, mucha ilusión y su primer programa bajo el brazo, se viene a Madrid a finales de 1987, esperando obtener un empleo estable como creador de videojuegos. «Viendo que en Córdoba no podía dar de comer a mis niños — dice en tono jocoso—, me lié la manta a la ca-

beza y me vine a Madrid.» Se quita las gafas, se tapa los ojos con la mano derecha y exclama: «¡Me vine a la aventura!»

Consigue el empleo, aunque no queda del todo satisfecho por los beneficios que le reporta la comercialización de su programa. «El asesor fiscal se fugó con mi dinero, así es que me quedé programando otro juego, el grandioso, supremo y extraordinario «Mad Mix» —menos mal que se le acabaron los adjetivos—. En esta ocasión «Rafayo» tarda cuatro meses en terminar su programa, la metodología de trabajo ha cambiado y él explica los motivos de esta forma: «Cuando uno trabaja como «freelancer» puede recrearse en su trabajo. Recuerdo que cuando hice el «Survivor» me tiré más de un mes para que el «bicho» escupiera de un modo real. Eso, evidentemente, no podría hacerlo ahora.» «Mad Mix» resulta ser un éxito en ventas, pero «Rafa» sigue sin hacerse millonario y se lo toma... «Uno espera sacar un juego y retirarse, ir a las Bahamas, encender cigarrillos con billetes de 5.000 y vender más copias que el ¡Thriller! de Michael Jackson y luego acaba yendo en metro al trabajo.»

Sin embargo, y a pesar de las pequeñas decepciones, «Rafayo» se adapta rápidamente al nuevo sistema de trabajo y da forma a otra idea, «Rock'n Roller», que tam-

bién es hecha a un ritmo trepidante.

Y así, entre bromas y chistes, llegamos a su último trabajo, «Perico Delgado maillot amarillo». Debido al sistema de trabajo de Topo, nunca sabe con certeza cuál va a ser su próximo proyecto y está siempre pendiente de las exigencias del mercado. «Cuando nos dijeron que teníamos que hacer un juego de ciclismo, sólo sabíamos que las bicicletas tenían ruedas y que además éstas eran redondas. Empezamos a ver vídeos de ciclismo como locos y al final aprendimos muchas cosas sobre ese deporte.»

«Rafayo» no pierde la esperanza de que su programa sea utilizado para que los futuros ciclistas se entrenen con él —la verdad es que no sé si lo dice en broma o en serio, porque a estas alturas resulta imposible distinguir una cosa de otra cuando habla—.

Muchos de sus programas han alcanzado la fama, pero él no se lo tiene nada creído y dice convencido: «En realidad quien hace los programas es mi mono Felipe, un peluche sobado al que «Rafa» tiene un gran cariño; yo me dedico a jugar mientras él programa.»

Pocas veces me he reído tan a gusto hablando con un programador. Sigue así y no cambies nunca. La vida puede ser tan graciosa o más como te la plantees.

FICHA PERSONAL

Nombre: Rafael Gómez

Edad: 22 años

Programas favoritos:

«PSST», porque era superactivo, y en general todos los programas realizados por Costa Panavi: «Highway Encounter», «T.L.L.», «Ciclone» y «H.A.T.E.»

Máquinas favoritas:

«Te iba a decir la Moulinex, pero en vista de que tiene que ser un ordenador, el Atari.»

Programas creados:

«Survivor», «Rock'n Roller», «Mad Mix», y «Perico Delgado maillot amarillo».

Aficiones:

«Dormir y música; bueno, música y dormir. Cine y mujeres, si se dejan, claro.»