

ZEUS SOFTWARE:  
13 URTE  
BERRITZEN ETA  
BIDEOJOKOAK  
EGITEN

ZEUS SOFTWARE:  
13 AÑOS DE  
INNOVACIÓN Y  
VIDEOJUEGOS





# ZEUS SOFTWARE: 13 URTE BERRITZEN ETA BIDEOJOKOAK EGITEN

Euskadin eta Nafarroan bideojokoen garapenaren hastapenak antz handia dauka espainiar estatuko beste hiri batzuetan, hala nola Madrilan, Bartzelonan, Gijonen, Granadan edo Santa Cruz Tenerifekoan gertatutakoarekin. Espainiako merkatura iritsitako lehen mikroordenagailuek, batez ere ZX Spectrumek<sup>1</sup>, etxeko informatika irauli zuten eta etorkizuneko bideojokoen sektorearen oinarriak jarri zituzten.

Zenbait iturri bat datoz eta diote Paco Pastorrek sortutako 'La Pulga' (1983)<sup>2</sup> izan zela Espainiako lehen bideojokoa; Erresuma Batuan ere saldu zen, 'Bugabo' izenaz. Lehen euskal bideojokoa denboran kokatzea, ordea, lan zailagoa da. Hasiera batean, uste zen Zeus software garapen estudio donostiarrek sortutako 'Hundra' (1987) zela aisia elektronikorako lehen *made in Euskal Herria* programa.

Arkeologia egin eta pare bat urte atzerago begiratu behar da 'Frogger' aurkitzeko. Juan Jose Epalza bizkaitarrak garatu zuen eta 1985eko martxoaren 26an argitaratu zen, *MicroHobby* aldizkari espezializatuaren barruko orrialdeetan<sup>3</sup>. 'Frogger' 1981eko jolas-makina klasiko baten<sup>4</sup> konbertsioa da, ZX Spectrum 48Kra. Makina horretan, jokalaria igel bat gidatu behar zuen etxeraino. Hori egiteko, autoak saihestu behar ditu gainezka dagoen errepide bat gurutzatu bitartean, eta gero arriskuz betetako ibaia zeharkatu.

Epalza programazioaren munduak harrapa zezala utzi zuen euskal nerabeetako bat izan zen, beste askoren artean, eta denboraren

---

1. Sinclair ZX Spectrum 8 biteko ordenagailua izan zen. Sinclair Research konpainia britainiarrek fabrikatzen zuen eta 1982ko apirilaren 23an atera zen merkatura. Erresuma Batuan eta Espainian mikroordenagailurik ospetsuenetako bat izan zen laurogeiko hamarkadan.

2. Paco Portalorekin batera programatu zen ZX81 batean.

3. *MicroHobby*, 21. zk. 9.10. or.

4. "Frogger"en mundu mailako banaketarako lizentzia Sega/Gremlin-ena izan zen eta Konamik garatu zuen.

poderioz, beste zaletu batzuekin elkartu zen joko berriak sortzeko. Lan horiek Espainiako softwarearen urrezko aroa<sup>5</sup> esaten zaionaren barruan geratu dira ezinbestean.

Talde horietako bat, garrantzitsuena lorpenei eta proiektu bolumenari dagokienez, Zeus Software izan zen. Horretarako, Donostian kokatu behar da, Altza auzoan, hain zuzen ere.

## Hastapenak

Ricardo Puertoren (1970) eta Raul Lopezen (1972) bideojokoen mundura sartzeko modua oso antzekoa da. Biak bizi ziren Donostiako Altza auzoan eta *MicroHobby* aldizkariak eragin zien bideojokoetarako grina. "Beti izan nuen interesa tekla dituzten gailuetan eta, garai hartan, mikroordenagailuei buruzko aldizkari espezializatuak argitaratzen hasi ziren, haien artean *MicroHobby*<sup>6</sup>. Nire ikastetxetik gertu aldizkari-denda bat zegoen. Egun batean, atean eskegita, aldizkari horren laugarren zenbakia jarri zuten. Oso deigarria egin zitzaidan eta erosi egin nuen", gogoratu du Puertok.

Hala, handik gutxira Zeus Softwareko programatzaile bihurtuko zen hura, Spectrum ordenagailuen mundua ezagutzen hasi zen. "Hain liluratuta utzi ninduen aldizkariak, ezen aurreko hiru zenbakiak erosi baintuen".

Bestalde, Raul Lopezek azaldu duenez, OHOk zortzigarren mailan zegoen argitalpena ezagutu zuenean. "Lehen aldiz ikusi nuenean txunditu egin ninduen, Basic lengoaiarekin<sup>7</sup> zeure jokoak sorzenitzakeelako".

---

5. Esapide hori bideojokoen sektoreko prentsa espezializatuak sortu zuen eta, gutxi gorabehera, Espainian 1983 eta 1992 artean egindako ekoizpena biltzen du.

6. Sinclair ZX Spectrumi buruzko astekaria zen, HobbyPress argitaletxeak (egungo Axel Springer) argitaratua, 1984ko azarotik 1992ko urtarrilera.

7. 1964an John George Kemeny-k eta Thomas Eugene Kurtz-ek sortutako programazio hizkuntza. Gaur egun, Basic oraindik dago oso zabaldua.

Ordenagailu haiek ematen zituzten aukerek harrituta, nerabe biek bana erosteko eskatu zieten beren gurasoei. "Azkenean ZX Spectrum Plus modeloa erosi zidaten, merkatura irten berria. Gogoratzen naiz Valentziara egin genuen ikastetxeko ikasketa bidaiarekin batera iritsi zela", aipatu du Lopezek. "Geneukan ELBE telebista batera konektatu eta Basicen programatzen hasi nintzen, ez baitzekarren jokorik. Biharamunean, ordea, ikasketa-bidaiara joan behar nuen, eta ez nuen nahi. Spectrum harekin geratu nahi nuen", dio barreka.

Valentzian zegoela, amak ikasketa-bidaiarako emandako dirua kasetea zekarten aldizkari espezializatuak erosteko erabili zuen Lopezek. "Kioskoetan begira nindoan. Azkenean bost edo sei erosi nituen. Bidaiatik itzuli orduko, noski, Spectrumari heldu nion".

Bestalde, Ricardo Puertok zailtasun handiagoak izan zituen bere gurasoak konbentzitzeko. Zenbait hilabetez, idazmakinez pasatu zituen aldizkarietan argitaratzen ziren Basicen programak. "Hala idazmakinez idazten eta programazio lengoaiak nola funtzionatzen zuen ulertzen ikasi nuen".

Ekinaren ekinez, azkenean Spectruma Puertoren etxera iritsi zen. *Gomazko bat zen*<sup>8</sup>. "Ez zeukan ez monitorerik ez ezer. Telebistara konektatu behar nuen eta zintak kargatzeko kaseterik ere ez neukan. Ordenagailuan idazten nituen programak ezabatu egiten ziren Spectruma itzaltzen nuenean eta, beraz, koadernoan idatzi behar izaten nituen. Nahiko gogaikarria zen, baina oso lagungarria egin zitzaidan nola programatu aztertu, gogoan gorde eta ikasteko"

Hala ezagutu zituen *pokeak*<sup>9</sup>. Puertok azaltzen duenez, kodean elementu bat, zenbaki bat edo letra bat aldatuz gero, zerbait aldatzen zen jokoan. "Denbora-pasa moduko bat zen. Halako helbidetan halako balioa jartzen banuen pantailaren kolorea aldatu edo soinu bat egiten zuela ikasi nuen. Buruz nekizkien denak".

---

8. ZX Spectrum 16K/48Kren ezizena, banakako gomazko piezaz osatutako teklatu bereizgarriagatik.

9. Amarruak bideojokoetan; abantailak lortzeko kodean agindu bat edo batzuk aldatzean datza.

Aldizkariak zekartzaten jokoetatik harago, Ricardo gazte hura konturatu zen dendetan erosten zituen bideojoko haiek ez zeudela Basicen eginda eta zerbait "desberdina" zeramatela: makina-kodea edo lengoaia mihiztatua. Lengoaia berriak nola funtzionatzen zuen jakiteko, Puertok zenbait liburu eskuratu zituen; haien artean, *Lenguaje máquina avanzada para ZX Spectrum*<sup>10</sup> da azpimarratzekoa. "Liburuak eragin handia izan zuen nire programatzeko metodologian, gauzak egiteko modu zuzena zela uste nuelako".

Ricardo Puertok kodea pasatzen zuen bitartean, Raul Lopezek ordenagailu bidezko diseinu grafikoan jarri zituen bere esfortzu guztiak. "Txikitan marraztea nuen gogoko, baina paperean egiten nuen. Hainbeste, ezen gurasoek aerografozko marrazketa-ikastaroetan izena eman baitzidaten, baita garai hartan Donostiako erdialdean gazte elkarte batek eskaintzen zuen ordenagailu bidezko marrazketa-ikastaro batean ere <sup>11</sup>". Hala jakin zuen bazirela marrazteko programak, hala nola 'The Art Studio'. "Liluragarria zen, eta infernua aldi berean, ez zegoelako sagurik, kurtsoreekin mugitzen zinen eta pixelez<sup>12</sup> pixel marraztu behar zenuen, ordenagailuak zituen mugekin".

Muga horiek batez ere Spectrumen gaitasunei zegozkien; izan ere, karaktere bakoitzean kolore bat jartzen baino ez zuen uzten, eta hura, bestalde, 8x8 pixeleko irudi batek osatzen zuen, eta atzealderako ere kolore bakarra, "hortaz, guztira bi kolore ziren multzo bakoitzeko", Lopezek azaltzen duenez. "Horixe da 8 eta 16 biteko jokoen xarma handietako bat".

Garai hartan, Ricardo Puertok eta Raul Lopezek ez zuten elkar ezagutzen, eta haien arteko adin aldea zela-eta, ez ziren batera aritu ikastetxean edo institutuan. Bien lagun komun batek jarri zituen harremanetan. Lopezek gogoratzen duenez, "lagun batek esan zidan auzoan ordenagailua zeukan eta programatzen zuen beste mutil bat ezagutzen zuela. Orduan ezagutu nuen Ricardo. Bideojoko bat

---

10. *Lenguaje máquina avanzado para ZX Spectrum*, David Webb. Anaya Multimedia argitaletxea. Urtea:1985.

11. Lopezek dioenez, Kutxa aurrezki kutxaren egoitzara joaten zen

12. Irudi digital baten kolore-puntuak

garatzen ari zen. Pantaila batetik bestera mugitzen zen pertsonaia bat zen”.

“Camelot Warriors’ (Dinamic Software, 1986) moduko bat zen --erantsi du Puertok-- eta grafiko batzuk egitea proposatu nion. Bi egun geroago berriz elkartu ginen eta eginda zeuzkan gauzak erakutsi zizkidan. Harrezkero lanean hasi ginen”. Haiiek izan ziren ‘Hundra’ Zeus Softwareren lehen bideojoko komertzialaren oinarriak.

## HUNDRA

Garai hartan, Raul Lopez eta Ricardo Puerto 14 eta 16 urteko nerabeak ziren, hurrenez hurren. Haien bizitzak Lanbide Heziketako (LH) klaseen, institutuaren eta jolas aretoen artean mugitzen ziren. Euren lehen bideojokoa sortu asmoz, Lopezek eta Puertok nork bere gurasoen etxean lan egiten zuten. “Paper laukidunean egiten nizkion grafikoak eramaten nituen nik. Gero ‘The Art Studio’tik pasatzen nuen, kasete zinta batean grabatu eta Ricardori etxera eramaten nion”, dio Lopezek.

‘Hundra’ sortzeko, bi donostiarrek beren astialdiko orduak eta orduak ematen zituzten Spectrumeko jokoetan, hala nola aipatutako ‘Camelot Warriors’ delakoan, eta haietatik hartzen zituzten erreferentziak. “Konturatzen bazara, ‘Hundra’ko pertsonaia, grafikoak, estiloa, pantailen forma eta mapak haren oso antzekoak dira”, dio programatzaileak. “Baditu ‘Abu Simbel, Profanation’ (Dinamic Software, 1985) izenekoaren zertzeladak ere”.

Zeus Softwareko grafistak ‘The Sacred Armour of Antiriad’ (Palace Software, 1986) ere gogoratzen du, “teknikoki oso arintasun eta grafiko erakargarriak zeuzkan”. Zentzu horretan, Lopezek onartu duenez, azken joko horren erreferentziarekin egin zituzten pertsonaia nagusiaren mugimenduak. “Ez neukan ideiarik nola animatu eta, marraztu eta marraztu, ikasi egin genuen. Beste jokoei erreparatu eta nola egiten zen aurkitzen saiatzen ginen”.

Autoikaskuntza etengabea izan zen Zeus Software estudioan, aktibo jardun zuen 13 urteetan. Hastapenetan, Donostia inguruko

programatzaile-taldeak kontaktatzen saiatu ziren, jakintza trukatzeko, baina ez zuten zorterik izan.

Lehen joko hartan murgilduta zeudela, izenik gabe zeukatela jabetu ziren. 'Hundra' asteburu batean bururatu zitzairen. "Oso pelikula zaleak ginen", azaldu du Zeusko grafistak. "Auzoko bideoklub batera sartu eta pelikula bat alokatu genuen; 'Hundra'<sup>13</sup> zeukan izena". "Sekula ere ez genuen pentsatu pelikularen izena ateratzeagatik arazorik eduki genezakeenik".

Mitologia grekoa ere inspirazio iturri izan zen donostiar estudioaren izenerako: Zeus Software. "Hasieran ez genuen konpainiarik sortu, nahi genuena gure jokoak Dinamic Software<sup>14</sup> diseinatzen ari zirenetatik bereiztea zen", zehaztu du Lopezek.

Oro har, xehetasunetan sartu gabe, bi gazteek istorio oso sinplea sortu zuten 'Hundra'rentzat: protagonistak bere aita askatu behar zuen, bahituta baitzegoen. "Egia esan, garai hartako gehienak bezala, kontu bakarrean zetzan jokoa: mapako punta batetik bestera iritsi behar zen zenbait plataforma gaindituz. Ez zeukan besterik", azaltzen dute.

### **'SuperBuggy', etenaldi bat 'Hundra'ren garapenean**

'Hundra' garatzeko prozesuaren etenaldietan, Zeus Softwarek argitaratutako lehen bideojokotzat har daitekeena sortu zen. 'SuperBuggy' (1986) "inork ezagutzen ez duen jokoa" da, diote haren sortzaileek. "Egia esan, egin genuen lehen jokoa izan zen baina akatsak zeuzkan".

'SuperBuggy' ikuspegi zenitaleko auto jokoa zen eta ibilgailua labirintoetatik gidatu behar zen. "Helburua ausaz agertzen ziren banderak jasotzea zen, haize zirimolak saihesten saiatzen zinen bitartean". Raulek

---

13. B serieko pelikula bat da. 1983ko ekoizpen italiar-espainiarra, ezpata eta sorginkeriakoa, protagonista Laurene Landom aktorea zeukana, amazona gerlari baten paperean, Matt Cimberrek zuzenduta.

14. Dinamic Software, banatzaile eta ekoizlea, 1983an sortu zuten Pablo, Nacho eta Victor Ruiz anaiek. 1992 arte jardun zuten



eta Ricardok onartzen dutenez, jokoak zeukan onena autoa gidatzea zen, "inertzia apur bat zeukalako, eta labirintoan irristatzeak egin zenitzakeen". "Orduak eta orduak ematen genituen jolasten".

Jokoa ZX Spectrum 48Kra garatu zen. "Akatsak izan arren, amaitutzat jo genuen. Grabatu, kopiak egin zinta garbietan, eskuz egindako marrakzi baten azal fotokopiatua jarri, eta geure kabuz jarri genituen salgai. Hiri erdialdean egiten zen azokara joaten ginen eta han saltzen genituen geure jokoak eta gure eskuetara iristen ziren beste batzuen kopiak". Puertok onartzen duenez, ordea, "'SuperBuggy' ren hamar kopia baino gehiago ez genituen salduko".

### **Hitzarmena Dinamic Softwareekin**

'Hundra' garatzen zenbait hilabete eman ondoren, une batean jokoa oso aurreratuta zeukaten donostiarrek. "Mapa osatuta zegoen, pantaila guztiak zeuden eginda eta, grafikoei dagokienez, guztiz amaituta zegoen; hortaz, jokoak argitaratzen zituzten enpresa espainolei igortzea pentsatu genuen". Zenbait aukera aintzat hartu eta azkenean Dinamic Softwarea bidaltzea erabaki zuten.

"ERBE Software<sup>15</sup>, Opera Soft<sup>16</sup> eta DRO<sup>17</sup> konpainien ia joko guztietan jolastuak ginen. Baina Dinamic zen gure gogokoena eta harekin identifikatzen ginen gehien. Horregatik bidali genion", onartu du Ricardo Puertok.

"Jokoa zinta batean grabatu eta 'Hundra' ren bi kopia egin genituen paper laukidunean, eskuz dena. Jokoa pasatzeko moduari, oztopoei edo kontuz ibili beharreko puntuei buruzko jarraibideak ere sartu genituen". Puertok berak dioenez, gaur egun ere badaukate bi kopia horietako bat. "Kartazal batean guztia jarri eta zuzenean igorri genion Dinamic-i".

---

15. Espainiar softwarearen urrezko aroko Espainiako bideojoko garatzaile eta banatzailea, Andrew Bagneyk eta Formula V-ko abeslari Paco Pastorrek 1984an sortua.

16. Espainiako bideojoko garatzaile eta banatzailea. 1987an sortua, Indescompek porrot egin ondoren.

17. 1984an sortutako espainiar software banatzailea.

Zenbait egun geroago, banatzaileak Madrilgo Dorrean zeuzkan bulegoetara iritsi zen paketea. Hiru anaietatik, Victor Ruizek zeukan Dinamic Softwaretik kanpoko garapen-taldeak kudeatzeko eta konpainiara iristen ziren jokoak probatu eta baloratzeko ardura. "Gogoratzen naiz iritsi eta ia ez zela ukitu ere egin behar". Beraz, Ruizek Raul Lopezen gurasoen etxera deitu zuen Zeus Softwareri bideojokoen garapenaren espainiar industrian bete-betean sartuko zituen hitzarmena proposatzeko.

Ezin hobeto gogoratzen dute dei hura bi gipuzkoarrek. Arratsaldeko lehen orduetan izan zen. Ricardo Puerto Raulen etxetik igaro ohi zen institutua amaitu ondoren. Egun batean, grafista telefonoz ari zen, "nigana bihurtu eta Victor Ruiz zela esan zidan. Zurbil geratu nintzen!", kontatzen du Puertok. "Esan zidan gure jokoak jaso berri zuela, asko gustatu zitzaiola eta amaitzen bagenuen argitaratu egingo zigutela", erantsi du Lopezek. "Pozak txoraturik geunden".

Zeus Softwareren baiezkua lortuta, Dinamic Softwarek zeukan marketin makineria guztia abiarazi zuen Victor Ruizek. Komunikabideetako informazio urriaren aurrean, espainiar softwarearen urrezko aroan, bideojokoen azalek egiten zuten aldea salmentetan. Ruiz anaiek ondo zekiten hori eta, beraz, Alfonso Azpiri (Madril, 1947) istoriogilea kontratatu ohi zuten euren jokoetarako. Beste pertsonentzat, aldiz, Norma Editorialekin<sup>18</sup> zuten hitzarmena baliatzen zuten; haren bidez, Luis Royo (Teruel, 1954) marrazkigile aragoiarraren katalogoko irudiak erabil zitzaireten eta, gainera, merkeagoak ziren.

'Hundra'rentzat, Dinamic-ek amazona bular-joriaren irudia hautatu zuten, ontzi bikingo batean igota; elementu horiek ez ziren agertu jokoaren lehen bertsioetan --hasieran arkulari bat zen--; gerora gehitu zitzaizkion. Jokoaren logotipoa Madrilgo konpainiaren barneko ilustratzaileak, Ricardo Machucak, sortu zuen.

Ruiz anaiek marketinerako beste elementu bat erabiltzen zuten, garai hartako aldizkari espezializatuek bere egin zutena, *FX syncro sprites*

---

18. Egun komikiak argitaratzen dituen espainiar enpresa, 1981ean sortua. 1977an bere jarduerari ekitean, ordea, egileen ordezkari-tza-agentzia bezala ziharduen.

izenekoa, hain zuzen ere. Azken batean, Ricardo Puertoren programazio trikimailu bat zen, pertsonaiak pantailan oso leunki mugiarazten zituen.

Programatzaileak berak azaldu duenez, "pantaila edo monitorea pixelak goitik behera eta ezkerretik eskuinera eguneratzen dituen ekortzearen bidez dabil. Funtsean, jokoaren kodea doitu behar zen ekortze hori kontuan hartuta gauza zedin. Hala, irudiak ez dira moztuta agertzen eta mugimendua leunagoa da." Bestalde, Dinamicek garaiko aldizkari espezializatu nagusien barruko orrietan ere iragarri zuen 'Hundra'<sup>19</sup>.

Zeus Softwareko taldeak 1987ko amaiera aldera bukatu zuen 'Hundra' ZX Spectrumerako garatzen, eta Amstrad CPC eta MSXrako bertsioak egin zituzten. "Ordenagailuen hardwarea ahalik eta gehien baliatuko zuen egokitzapena egin nahi genuen", diote. Bestalde, Victor Ruizek azaldu duenez, jokoaren bertsio horiek guztiak egin behar ziren "kaudimen ahalik eta handiena eman zezan". Azkenean, jokoak 1988ko erdi aldera iritsi zen dendetara, 875 pezetan (5,26 euro) kasetean eta 1.750 pezetan (10,52 euro) disketean.

Espainiako merkatuan ez ezik, Frantzia, Alemania, Italia eta Erresuma Batuko dendetan ere banatu zen lehen euskal bideojokoetako bat izan zen, Dinamic Softwarek Mastetronic<sup>20</sup> konpainiarekin zeukan hitzarmen komertzial bati esker. "Nire anaia Pablo Ruiz Frank Hermanen laguna zen, eta hura zen Mastertronik britainiarraren sortzaileetako bat; hortaz, akordio batera iritsi ginen gure jokoak harekin lizentziazteko". Ingalaterran euskal bideojokoak urtebete geroago saldu zen, 1989an, arrakasta lerro baten bidez 2,99 liberatan<sup>21</sup> (3,57 euro).

Jokoak apaletara iritsi eta gutxira, donostiarrak jokoaren salmentak emandako lehen dirua jasotzen hasi ziren. "Royaltyengatik kobratzen genuen. Dinamicen salmenta kopurua zenbatetsi eta, kopuru horretatik, kasete bakoitzak balio zuenaren zati bat eramaten genuen". "Nire

---

19. Ikus *Micromaníaren* lehen aroko 34 eta 35. zenbakiak; eta *MicroHobbyren* 173.a.

20. Erresuma Barruko kostu txikiko ordenagailu jokoaren banatzailea, 1983an sortua.

21. Sinclair User, 81. zk., 11. or.

gurasoak poz-pezik zeuden nik lehen soldata kobratu ondoren. Adingabeak ginenez gero, kontu bat zabaltzeko eskatu behar izan genuen”, gogoratzen du Lopezek.

Dirua poltsikoan zutela, bi nerabeek ikasketak alde batera uztea erabaki zuten. Donostiar grafistak gogoratzen duenez, haren amari ai “bihotzekoak eman zion”. Puertoren etxean ere ez zitzairen erabakia gustatu. “Ez zegoen beste aukerarik. Argi neukan horretan jardun nahi nuela eta konpainia batek joko argitaratu zidala, bertan ordu pilo bat eman ondoren”.

‘Hundra’ *MicroHobby* espainiar aldizkariaren 1988ko ekainaren lehen hamabostaldiko 171. zenbakiaren azala izan zen, kategoria gorena jasota: bost *MicroHobby* izar. Kritika, ordea, ez zettorren bat horrekin. *MicroHobby* argitaratu zuenez, “programa ona da, grafikoak eta mugimendua ezin hobeto eginda daude eta atxikimendu-maila izugarria dauka”, baina “zailegia” zela kritikatu zuen<sup>22</sup>.

*Micromanía* espainiar aldizkariak ere bederatzir puntu eman zion hamarretik Zeus Softwareren lehen joko komertzialari, eta protagonistaren “bizkortasuna eta naturaltasuna” aipatu zituen, “arintasun osoz mugitzen da dekoratuen artean, maila grafikoko xehetasun oparoa dauka eta kolorearen erabilera fin-fina”<sup>23</sup>.

Atzerriko aldizkariak ez ziren hain onberak izan; esaterako, *Crashek* 33 puntu eman zion 100dik Ricardo Puerto eta Raul Lopezen jokoari. “Batere originaltasunik” ez izatea eta “grafikoki ozta-ozta” ibiltzea leporatu zioten. “‘Hundra’ plataformetako *Arcade* estiloko abentura bat da, luxurik eta, egia esan, zirrararik gabea”<sup>24</sup> argitaratu zuen argitalpenak.

Jokoak zenbait berrargitaraldi izan zuen eta zenbait paketetan saldu zen, Dinamicen beste titulu batzuekin batera. Une batean *MicroHobby*

---

22. *MicroHobby*, 171. zk. 37-40. or.

23. *Micromanía*, 2. aroko 1. zk. 21. or.

24. *Crash*, 61. zk. 66. or.

aldizkariak ere oparitu zuen 'Hundra' jokoa zinta batean, 1991eko udako zenbaki bereziarekin batera<sup>25</sup>.

## DELFOX

'Delfox' kasuak antz handia dauka 'SuperBuggy' rekin. Alde bakarra da, oraingoan, Dinamic Softwarek dendetara eramatea erabaki zuela. Zeus Softwareren joko txiki hori 'Hundra' garatu bitartean sortu zen. "Oso kontu sinplea zen: espazio-ontzi batek etsaien aurka tiro egin eta eszenatokitik mugitu besterik ez zuen egin behar. Izan ere, Ricardok egin zuen dena eta, beraz, ez zeukan grafikorik ia", gogoratu du Raul Lopezek. Azkenean, ordea, donostiar gazteak garapenean parte hartu zuen, hasierako kargako pantaila pixelez pixel marraztuz<sup>26</sup>, Ricardo Machuca ilustratzaileak egindako azalean oinarrituta.

Atzera begiratuta, programatzailearen ustez "etsaiak abiadura pixkanaka bizkortuz edo motelduz mugitzeko errutina bat probatzeko" egin zuen jokoa. "Gauza arrunta zen, baina bere gatza zeukan programa makina-kodean eginda zegoelako eta *spriteak*<sup>27</sup> sinkronizatuta zeuzkalako".

"Larri genbiltzan egun haietarako proiektua izan zen, erlaxatzeko zerbaitegin nahi nuen egun horietarako. Bospasei egunetan egin nuen", zuritu du bere burua programatzaileak. Jokoa ez zeukan mailarik. "Etengabe zomorroak hil besterik ez zenuen egiten".

Ricardo Puertoren esanetan, 'Delfox' Dominic Robinson britainiarrak egindako 'Zynaps' (Hewson Consultants, 1987) izeneko *Shoot 'em up*<sup>28</sup> batean dago oinarrituta. "Nahiko liluratuta nengoen joko horrekin ia pantaila osoan *scroll*<sup>29</sup> bat daukalako. Neure buruari galdetzen nion

---

25. *MicroHobby*, 212. zk.

26. "*Pantallas de carga: el bit hecho arte*": <http://www.elspectrumhoy.es/pantallas-de-carga-el-bit-hecho-arte/>

27. Bideojokoetan erabilitako grafiko mugikorra, objekturen bat irudikatzen duen bit-mapa (Wikipedia)

28. Martetarrak hiltzekoa

29. Irudien desplazamendua

ea nola zegoen eginda. Ezin nuen ulertu. Hamaika kalkulu egin arren, ez neukan informazio-kantitate hura hain leunki mugitzerik". Dioenez, jokoaren erraiak miatu zituen jakiteko nola zegoen programatuta. "Imajinatzen dut programazio trikimailu piloa zeukala".

Amaitutakoan, Puertok *MicroHobby* aldizkarira bidaltzeko aukeraz pentsatu zuen; izan ere, argialetxeak 40.000 pezeta (240,40 euro) eskaintzen zuen jokoagatik. Victor Ruizekin hitz egin eta jokoa hari erakutsi ondoren, ordea, Dinamicen % 100 *Dinamic*<sup>30</sup> izenez joko merke sail bat atera nahi zutela esan zion hark. Azkenean, Madrilgo argialetxeak 50.000 pezeta (300.51 euro) eskaini zion eta donostiarrak erreparo handirik gabe onartu zuen. 'Delfox' Dinamicen marka berri horren bigarren jokoa bihurtu zen hala. ZX Spectrum 48Krako bertsioan baino ez zen salgai jarri.

Hedabide espezializatuek ez zuten gupidarik izan jokoa aztertzean. *Microhobby*<sup>31</sup> "txakurraren putza" zela esan zuen, garaiko beste jokoen aldean zeukan "zailtasun urriagatik" eta garapena "izugarri errepikakorra" zelako. Donostiarrak bere erruduntasun zatia onartzen du. "Jokoak ez dauka ezer, pantailan mugitzen diren lau *sprite* dira".

## COMANDO TRACER

'Hundra' erabateko arrakasta pertsonal eta profesionala bihurtu zen Zeus Softwareko kideentzat. Pilak ondo kargatuta, royaltyetatik eskuratutako dirua eta hura garatzean lortutako eskarmentua izanda, hurrengo proiektua mamitzen hasi ziren. Hasiera batean ez zeukaten ezer pentsatuta, baina ordenagailuak, garapen-sistemak, dokumentazioa eta 'Hundra', 'Delfox' eta 'SuperBuggy' egiteko erabilitako material eta kode guztiak zeukaten.

Raulekin eta Ricardorekin hitz egitean, oroitzapenik errepikatuenetako bat da beren etxeetan ez zirenean programatzen ari, beren eskuetara

---

30. Dinamicen joko-lerro merke bat sortzeko egindako bigarren ahalegina zen. 1986an "Future Stars"ekin saiatu zen gauza bera egiten (<http://computeremuzone.com/ficha.php?id=392>)

31. *Microhobby*, 180. zk., 38. or.

iristen ziren joko guztiak probatzen aritzen zirela. Eta bestela, orduak eta orduak ematen zituzten Donostiako Altza auzoko jolas-aretoetan. Hala, bi gazteek gogoko zituzten jokoetako kontzeptuak jaso, bildu eta barneratzen zituzten, ondoren beren garapenetan aplikatu ahal izateko. "Joko batean gustatzen zitzaigun zerbait ikusten bagenuen, geureganatu egiten genuen", dio biribil Ricardo Puertok *Fasebonus*-i<sup>32</sup> emandako elkarrizketa batean.

Bideojokoetan aritutako ordu horietan hartutako ideia guztien emaitza da 'Comando Tracer'. "Eragin handia izan zuten gudan une hartan merkatuan zeuden jokoek. Oso gustuko nituen Dominic Robinsonen eta Jonathan Smithen (Erresuma Batua, 1967-2010) lanak, gauza zoragarriak egiten zituzten".

Zentzu horretan, Smithen berak garatutako 'Cobra' (Ocean Software, 1986)<sup>33</sup> bideojokotik edan zuen zuzenean 'Comando Tracer'ek. "Teknikoki britainiar programatzailearen jokoetatik hurbilago dago, zenbait abiaduratako<sup>34</sup> *scroll* plano batzuk eta maskara duten pertsonaiak daudelako". Zeusek etorkizuneko mundu batera eraman zuen 'Cobra'ko ekintza eta Stalloneren ordeztiro egiten zuen espazio-ontzia jarri zuten. "Eskuinera eta ezkerre mugitzen zinen, muturrik ez daukan pantaila batean, biribila delako", azaldu du Raul Lopez grafistak.

"Oso erraza da jokoaren garapena. Fasean barreiatutako bateria-pila batzuk bildu eta zenbait energia-edukiontzia bete behar dira. Hori dena, pantailako etsai guztiak akabatzen dituzun bitartean", laburbildu du. "Fase bakoitzeko dauden lauzpabost edukiontzia betetakoan, beste planeta batera pasatzen zara. Guztira hiru dira --Zorax, Alford eta Grisum--, bakoitzak bere itxura grafiko berezia daukalarik".

Puertok gogoratzen duenez, jokoaren garatzeko zortzi bat hilabetez

---

32. *Fasebonus Podcast*, 119. zk.

33. Sylvester Stallonek protagonizatu zuen 1986ko pelikulan oinarritutako bideojokoa.

34. *Scroll parallax*: pantaila mugimendu mota bat, bi atzealde edo gehiago abiadura banatan mugitzen dira bideojokoari sakontasuneko sentsazioa emateko.

jardun zuten, ez luzeago. Ikuspuntu teknikitik, 'Comando Tracer'ek daukan gauzarik ikusgarriena abiadura banako hiru mailetako *scrolla* da, Spectrum mikroordenagailu mugatuan lortzen oso zaila den efektua. Lopez eta Puerto oso harro daude 'Comando Tracer'ez eta haien ustez, seguruenik, "Zeus Softwarek Spectrumerako egindako jokorik onena" da.

"Hundra' ikasteko jokia izan zen. Zerbait lehen aldiz egiten duzunean, ez da inoiz ateratzen nahi zenuen bezala. Gainera, Raulek egindako lehen grafikoak zeuzkan eta programatzen zuen lehen kodea zen", onartzen du Puertok. 'Comando Tracer' amaitu genuenean, aldiz, "nahi izan genuena egin genuela sentitu genuen".

Garatzeko hilabete haietan, donostiar gazteek Spectrumen memoriari gaitasun osoa atera ahal izan zioten. "Hain landuta zegoen dena ezen azkenean jokoan ez baikeneukan memoriarik eta jokoaren amaiera egiteke geneukan". Irtenbidea: 'jarraituko du' labur bat jartzea, oso ohikoa zena garai hartako espainiar ekoizpenetan, azken kilobyte erabilgarria ere atal teknikorako erabiltzea nahiago baitzuten, istorioaren kaltetan.

"Ez zen inoiz asmorik egon bigarren zatia egiteko. 'Jarraituko du' jarri genuen hala ez genuelako denborarik galduko amaiera egiten. Bestalde, ez geneukan toki gehiagorik besterik jartzeko", erantsi du euskal programatzaileak.

'Comando Tracer' amaituta, donostiarrak Victor Ruizekin harremanetan jarri ziren berriz. "Dinamicekin lan egin genuen eta 'Hundra'ren ondoren harreman ona geneukan". Madrilgo bulegoetara kopia bat bidali ondoren, Ruizek Zeus Softwareren lehen jokoarekin hain emaitza onak eman zizkion marketin estrategia errepikatu zuen. Luis Royoren azala<sup>35</sup> bilatu zuen berriz eta, 'Hundra'ren kasuan bezala, 'Comando Tracer'en hasieran pentsatuta ez zeuden elementuak sartu ziren; alegia, azalaren atzealdean ikusten den planeta erdi suntsitua. Raulek sartu zituen xehetasun horiek jokoaren azken bertsioan berriz ere.

---

35. Luis Royoren azalean oinarritutako karga-pantailak *Microhobby* aldizkariak aurkezpen-pantailarik onenentzat antolatutako lehiaketa irabazi zuen (1988)



Garapenaren amaieran bideojokoaren izena ere aldatu zen. "Hasiera batean guk 'Tracer' izena hautatu genuen, baina Dinamicek esan ziguten oso laburra zela. Buelta bat eman eta 'Comando Tracer' deitu zioten azkenean, Lopezek gogoratzen duenez. Dena dela, hasierako kargako irudia ez zen aldatu, eta han 'Tracer' ageri da.

Jokoa 1988an argitaratu zen, 875 pezetan kaseteko bertsioan eta 1.750 pezetan disketean, Spectrum, Amstrad CPC eta MSX ordenagailuetarako. Lau urte geroago, 'Comando Tracer' Erresuma Batuan eta Italian banatu zuen Summit konpainiak, 3,99 liberan, 'The Last Commando' izenez eta Europan 8 bitak maldan behera betean zeudenean. Oraingoan, joko merkeen banatzaileak jokoaren jatorrizko azala aldatu eta 1989an Zeus Softwareren markarekin argitaratutako Dinamicen beste titulu batena erabiltzea erabaki zuen. 'Bestial Warrior' zuen izena.

Espainiako prentsa espezializatuak<sup>36</sup> 'Comando Tracer' en dohainak azpimarratu zituen -zortzi puntu hamarretik-, baina aldizkari britainiarrak, hala nola *Crash*<sup>37</sup>, *Sinclair User*<sup>38</sup> eta *Your Sinclair*<sup>39</sup>, ez ziren hain onberak izan eta emandako notak 65 ingurukoak izan ziren 100dik. Ricardo eta Raul ez dira gogoratzen zenbat kobratu zuten 'Comando Tracer' harengatik. "Hilero jasotzen genituen eskutitzek zekarten zenbat joko saldu ziren eta zer kanalen bidez banatu ziren".

## **BESTIAL WARRIOR, BITXIKERIA**

'Comando Tracer' ia amaituta eta apalategietan zegoela, Ricardo Puertok alde batera utzi behar izan zuen Zeus Softwaren bideojokoak garatzea bolada batez. 18 urte beteak zituen eta nahitaezko soldaduska egin behar izan zuen. Programatzailearentzat urtebete ezer egin gabe ematea ekarri zuen horrek; zorionez, Loiolara bidali zuten eta, hala, baimena zeukan asteburuetan "ogitarteko ederrak" jan zitzakeen Raul adiskidearekin.

---

36. *Microhobby*, 188. zk., 30 eta 31. or.

37. *Crash*, 96. zk., 64. or.

38. *Sinclair User*, 121. zk., 37. or.

39. *Your Sinclair*, 75. zk., 19. or.

Puertok soldaduskan egindako egonaldia, aldiz, boladarik emankorrenetakoa izan zen Raulentzat, zenbait bideojoko proiektutan parte hartu baitzuen. Haietako lehena 'Bestial Warrior' izan zen. Julio Santosek programatu zuen. Raulen eta Ricardoren laguna zen eta Altzan bizi zen hura ere.

Santosek egindako bigarren jokoa zen. Lehenago 'Central Bank' egin zuen ZX Spectrumerako, baina ez zen inoiz argitara atera, DRO banatzaileak dirua ordaindu arren, argitaratzeko eskubideengatik.

"'Bestial Warrior' oso sinplea zen; 'Hundra' bezala baina apur bat zoroagoa eta *Arcade*agoa". "Julio bere gurasoekin bizi zen eta bere gelan lan egiten zuen; Spectrum bat zeukan han. Gogoratzen naiz haren etxera joaten nintzela, gauza baterako grafikoa egin behar zuela esan hark, eta egin egiten niola nik". Jokoak bi karga dauzka<sup>40</sup> eta haren *gameplay*<sup>41</sup> erreferentzia Palace Softwareren 'The Sacred Armour of Antiriad' titulua zen.

Spectrum, Amstrad CPC eta MSXrako bertsioak Zeusen zigiluarekin iritsi ziren dendetara<sup>42</sup> Dinamic Softwareri esker. Raulek eta Ricardok, dena dela, produktua ia Julio Santosena dela onartzen dute.

Raul Lopezek 'El Capitán Trueno' (Dinamic, 1989) bideojokoaren superproduktzioan ere parte hartu zuen grafista gisa; 1956an Victor Mora Pujadas gidoigileak eta Miguel Ambrosio Zaragoza marrazkigileak sortutako abentura istorioetan oinarrituta zegoen. Gamesoft konpainia arduratu zen bideojokoa garatzeaz eta hamar bat lagunek parte hartu zuten haren faseetan.

Gamesoften bulegoak Javier Bravo Palacio programatzailearen gurasoek Logroñon zeukaten jatetxearen gaineko solairuan zeuden. Jokoa ekoizten ari zirela, halako batean Dinamiceko Victor Ruizi grafista bat eskatu zioten --ekoizpen lanetan ziharduen berak-- eta hark Rauli

---

40. Espainiar softwarearen urrezko aroan modan egon zen bi joko modu egitea, haietako bakoitza kaseteen aldeetako batean.

41. Jokatzeko metodoa edo sistema

42. *MicroHobby*, 189. zk. , 41. or.

aipatu zion. Zalantzarik egin gabe, Zeus Softwareko kidea Errioxako hiriburura joan zen 'El Capitán Trueno' ren bigarren kargako grafikoak prestatzeko. Zenbait astez Bravoren gurasoen etxean lo egin zuen.

Lopezek gogoratzen duenez, bigarren kargaren grafikoak ez ezik, azaleko letrak ere egin zituen. "Atarirekin egin nituen, pixelez pixel ordenagailuan. Behin Dinamicen ginela, argazkilari profesional bati deitu zioten letrei argazkia egiteko. Letrak kalitate handiko telebista edo monitore batean gaininprimatuta zeuden. Haiek moztu eta jatorrizko posterrean sartu zituzten. Luis Royoren irudia zen hura", dio.

Azkenik, Ricardo Puerto soldaduskatik itzuli baino lehen, gipuzkoar grafistak beste lan bat egin zuen. 'Astro Marine Corps' (Dinamic, 1989) bideojokoaren grafikoak prestatzen lan egin zuen, Ignacio Ruizekin eta Javier Cubedorekin batera, Atari STko eta Commodore Amigako bertsioetarako.

## **RISKY WOODS, MUGARRIA KONTSOLETAN**

Laurogeita hamarreko hamarkada iritsi zenean, aisia interaktiboaren merkatua erabateko aldaketan zegoen murgilduta. Europak 8 bitetik 16 biterako jauzi teknologikoa emana zuen. Bideojokoaren kontsolak indartsu sartu ziren negozioan eta mikroordenagailuak alboratzea lortu zuten, pastelaren zati handiena janez. Bitartean, Espainian, bideojokoaren argitaratzaileek eta enpresek, hamar urte lehenago Estatuko merkatuaz jabetu ondoren, iraganari atxikita jarraitzen zuten, horduko arrakasten itzalean bizi nahian, software zaharkitua ekoizten eta saltzen.

Donostian, Ricardo Puerto programatzailea soldaduskan egindako egonalditik itzulia zen. Zeus Softwareren jarduerari berrekiteko garaia zen. Lehen aste haietan, donostiarrek euren lehen kontaktua izan zuten dendetara iritsitako ordenagailu berrietako batekin: Commodore Amiga<sup>43</sup>. "8 biteko ordenagailura ohituta, liluragarria zen hura", diosku Puertok. Ordura arte lan egindako ordenagailu guztien potentzia

---

43. Commodore Amiga Jay Glenn Miner-ek eta Didbit enpresako (Santa Clara, Kalifornia. Estatu Batuak) ingeniari talde txiki batek diseinatu zuten. Haren modeloak 1985 eta 1994 artean saldu ziren.

gainditzen zuen, guztiz. Birritan pentsatu gabe, bere urtebetetzerako erosi zuen Puertok. "Amiga 500<sup>44</sup> bat zen", gogoratzen du.

Pozak txoraturik, Zeus Softwarek 8 bitak alde batera utzi eta ordenagailu pertsonal berri horretarako jokoak egiteari ekin zion. "8 biteko jokoak egiten eskarmentua izan arren eta hari errentagarritasuna askoz luzaroago atera bageniezaiokeen ere, aitzindariak izan nahi izan genuen", diote.

Hala ere, Commodore Amigarako bideojokoak egitea ez zen kontu erraza: 8 bitekin ikasitako guztiak ez zuen deus ere balio. "Jostailu batekin programatzetik zerbait serioagora igarotzea bezala izan zen". "Oso zaila egin zitzaigun eta hasiera; oso latza izan zen", onartu du Puertok. "ZX Spectrumen programazioa erraza zen. Lau gauza zeukan eta oso azkar ikas zenitzakeen, baina Amigan hardwarea zen dena". Makina "guztiz irekia" zen eta "guzti-guztia" programarazten zizun. "Ordenagailuaren erraiak zuzenean ukitzea bezalakoa zen".

Commodore Amigak nola funtzionatzen zuen ezagutzeko zenbait hilabete dokumentazioa irakurtzen eta probak egiten igaro ondoren, Puertok eta Lopezek lanari ekin zioten 'Risky Woods' sortzeko. 'Comando Tracer'en bezala, Amigan joka zitezkeen bideojokoak eta jolas-aretoetako berritasunak eraginik handiena izan ziren berriz bi gazte hauentzat.

Batak zein besteak onartzen dute Capcom-en<sup>45</sup> 'Ghouls 'n Ghosts' (1988) jolas-makinaren eragina, fase bakoitzaren hasieran agertzen den miniaturako maparen ideia ere hartu zioten. Ikusizko alderdiari dagokionez, grafistak Mark John Coleman eta Dan Malone britainiarren lanak hartu zituen erreferentzia. The Bitmap Brothers<sup>46</sup> konpainiakoak ziren haiek. Jokoak dituen pertsonaiak sortzeko, ordea, Lopezek hainbat estilotako lanen eragina izan zuen, hala nola Dragoi Bola japoniar

---

44. "Gama baxu"kotzat jo zen lehen Amiga ordenagailua.

45. Bideojokoak garatzen eta banatzen dituen japoniar enpresa, 1979an sortua.

46. The Bitmap Brothers bideojokoak garatzen dituen Erresuma Batuko enpresa da, 1987an sortua.

animazio-sailarena eta Richard Corben<sup>47</sup> estatubatuar istoriogilearen marrazkiena.

‘Risky Woods’en garapenak “bi urte baino zertxobait gehiago” iraun zuen, denbora nahikoa Ricardo Puertok ezkerreko poltsikotik mirari teknikoren bat edo beste atera zezan. “Commodore Amigako joko gehienek *scroll* pantaila bakarra zeukaten, baina ‘Risky Woods’ek, aldiz, bi zeuzkan. Abiadura banatan mugitzen diren bi atzealdeak ideia lehenago ere ikusia zuen Psygnosis-en ‘Shadow of the Beast’en (1989) eta programatzaileak, efektuagatik harrিতuta, ‘Risky Woods’era eraman nahi izan zuen. “Teknikoki, nahiko berria zen”, onartu du.

Jokoa garatzeko azken faseetan eta PC DOSeko bertsioetarako, hiru grafista gehiago batu zitzaizkion taldeari –Maite R. Otxotorena, Juan Manuel Ripalda, Andreito Lobero--; haiek marraztu zituzten atzealdeak eskuz, ordenagailu haiek zeuzkaten VGA txartelen potentzia baliatuz. Ondoren, Lopezek marrazkiak eskaneatu eta pantaila-atzealde gisa sartzen zituen jokoaren maila jakin batzuetan.

Musikaz Jose Antonio Martín arduratu zen; Raul Lopezek ezagutu zuen, Pablo Ariza programatzailearen bitartez. Madrilgo auzo berean bizi ziren biak eta elkarrekin lan egin zuten ‘Astro Marine Corps’en. “Izugarri gustatu zitzaigun joko horretarako egin zuen musika eta horregatik eskatu genion ‘Risky Woods’erako egin ziezagula. Prezioa adostu genuen eta elkarrekin lan egiten hasi ginen”, diote Zeusetik.

‘Risky Woods’en garapena amaitu aurreko faseetako batean, donostiarrak jokia argitaratzeko argitaratzaile posibleak haztatzen hasi ziren. “Garai hartan, Dinamic gainbehera zihoan<sup>48</sup> eta beste konpainia batzuk bilatzea erabaki genuen. Geneukan harremanarekin pozik egon

---

47. Rohanek, Risky Woodseko protagonistak, Akira Toritamak sortutako Dragoi Bola animazio-saileko ikusizko elementu batzuk hartu zituen maileguan. Jokoa sartzen den arma-dendako saltzailea, ordea, Den-en dago oinarrituta, Corbenen pertsonaiarik ospetsuenetako batean, hain zuzen.

48. “1991n eta 1992an ruiztarrek lau joku baino ez zuten atera, kantitate izugarri txikia 1980ko hamarkadaren amaieran izan zuten ekoizpen ia industrialak kontuan hartzen badugu”. (*Ocho quilates. Una historia de la Edad de Oro del software español II*. Jaime Esteve. 353. or.)

arren, ez genuen lotuta egon nahi. Beraz, beste eskaintza batzuen bila hasi ginen”. Hala ere, kopia bat igorri zioten Dinamici, “zertan ari ginen jakin zezaten”.

Espainiar banatzailearen bulegoetan jokia ikusi zuten. ‘Risky Woods’-ek potentzial handia zuen, eta Dinamiceko zuzendari eta bazkide izandako Pablo Ruiz “beraiek atera behar” zutela tematu zen. Espainiako gainerako banatzaileak bezala, Ruiz anaiei konpainia 8 bitetan geratu zen, ez atzera ez aurrera, “eta guk oso garai onean hartu genuen Amiga. Gainera, kalitateko jokia geneukan unerik onenean --diote Zeuseko kideek--, Espainian inork ez zeukalako antzeko ezer”.

Gipuzkoarrek Dinamicen alde egiteko gako madrildarrek Electronic Arts-ekin (EA)<sup>49</sup> zuten harremana zen. Estatu Batuetako konpainiak haien jokoetako bat banatu zuen European lehenago ere: ‘Navy Moves’. Victor Ruizek berak IGN Retropodcast-entzat<sup>50</sup> emandako elkarrizketa batean dioenez, EAK ez zeukan bere sare komertziala kontinente zaharrean eta ez zuen egin nahi Ipar Amerikako bere jokoeekin eta, beraz, “zenbait konpainiaren europar joko batzuk hautatu zituzten eurek banatzeko”.

Zenbait aste geroago, Ricardok eta Raulek Pablo Ruizen deia jaso zuten. Zirudienez, Mark Lewis Electronic Arts-eko zuzendari nagusia eta David Gardner zuzendari komertziala Estatuan zeuden, oporretan, Espainian EAren arduradun nagusia izandako Javier Bustok gonbidatuta. Esan zenez, Donostia pare bat egunez bisita zezaten konbentzitu zituen. Denbora nahikoa haiekin bilera bat egiteko. “Interes handia dugu daukazuena ikus dezaten”, esan zion, autoa Gipuzkoako hiribururantz bideratu ahala.

Bilera Londres Hotelean egin zen. Bi euskaldunek Amiga ordenagailua, monitorea eta agintea eraman zituzten. EAKo zuzendariak ostatu hartu zuten hoteleko gelan dena muntatu eta jolasten hasi ziren, Pablo Ruizek ingelesera itzultzen zuen bitartean. Bilerak ordubete inguru iraun zuen.

---

49. Bideojokoak garatzen eta banatzen dituen estatubatuar enpresa, Trip Hawkins-ek 1982an sortua.

50. <http://es.ign.com/podcast/4236/ign-retropodcast-programa-2-1-2013-victor-ruiz-dinamic-retro>

“Oso urduri geunden gehienetan ez zeneukalako aukerarik zure jokoa holako jendeari erakusteko”, onartu dute Zeuseko kideek.

Bilera egin eta pare bat hilabetera, gutxi gorabehera, Dinamicek eta Electronic Artsek kontratua sinatu zuten Londreseko bulegoetan<sup>51</sup>. Haren bidez, ‘Risky Woods’, ordenagailurako bertsioetan eta Sega Mega Drive<sup>52</sup> kontsolarako bihurtetan, European banatzeko eskubideak eskuratu zituzten.

Laurogeita hamarretako lehen urte haietan, Mega Drive europar merkatuan indartsuen sartu ziren makinetakoa bat zen. EAK ‘Risky Woods’ekin merkatu horretan sartu ahal izateko aukera ikusi zuen, eta halaxe izan zen; bideojoko-kontsola batean historian argitaratutako lehen espainiar bideojokoa bihurtu zen hala.

“Guk ez genuen eragin handirik izan”, onartu du Ricardo Puertok. “Dinamicen eta EAren arteko hitzarmena jokoa amaitu aurretik zegoen sinatuta”. “Victor Ruizi bidali genizkion kopiak guk, beti bezala, eta berak helarazi zizkion zegokion pertsonari. Guk ez genuen zerikusirik izan Mega Driveren garapenarekin”, kexatzen da.

## **EA-REN ESKUETAN**

Dinamicek Electronic Artsekin hitzarmena sinatu ondoren, ‘Risky Woods’-en kopia bat EAK Sloughen zeukan barneko garapen-taldeari iritsi zitzaion. Slough Berkshire konderriko hiri bat da, Ingalaterran. Talde hura Steve Wetherillek zuzentzen zuen; 8 biten aroan ospetsua izan zen

---

51. "Hitzarmen aparta izan zen. Seguruenik espainiar jokorik salduenetako bat da, EArekin atera genuen eta haien beren marka balitz bezala atera zuten. Ez zen izan Dinamic EAK banatua, Electronic Arts EAK banatua baizik", adierazi du Dinamiceko Pablo Ruizek '*Ocho quilates. Una historia de la Edad de oro del software español (II)*' lanean. (356. or. Jaime Esteve, 2012)

52. SEGAK ekoiztitako mahaiko bideokontsola, merkatura 1988an atera zena. Europako merkatura 1990eko azaroaren 30ean iritsi zen.

Erresuma Batuan, eta Odun Computer Graphics<sup>53</sup> konpaniaren garapen askotan parte hartu zuen.

“Sega Mega Driverako bertsioa sortzeko erabakia EAtik hartu zen. 1992ko urtarrilean Erresuma Batuko egoitzan lan egiten hasi nintzen. Amigako jokoa ez nuen Mega Drivera zuzenean bihurtu nahi, ordea; aitzitik, kontsolari egokitzeko ezaugarri gehigarriak izan behar zituen. Handik sortu zen jokoaren bertsio hobetua sortzeko ideia”.

Wetherill 1992ko otsailaren hasieran hasi zen bertsio horretan lan egiten. Gogoratzen duenez, ‘Risky Woods’ en Amigarako bertsioa “oso koloretsua, azkarra eta dibertigarria zen, eta oso mugimendu leuna zeukan”. “Jokatzeke modua nahiko sinplea zen, baina desafiagarria”, dio. Programazioaren ikuspuntutik, Wetherill harrিতuta geratu zen Amiga ordenagailuarekin geruza aniztun *scroll parallaxa*<sup>54</sup> egitea nola lortu nuen ikusita.

Mega Drivera bihurtzeko lanak hartu zituen sei hilabetetan, hiru lagunek lan egin zuten ‘Risky Woods’ egokitzen. Wetherill bera arduratu zen programazioaz, eta Jimmy Savage freelance artista arte gehigarriaz. “‘Risky Woods’ en Mega Driverako bertsioke musika eta soinu efektuak Jason Whitelyk sortu zituen; EAko barneko langilea zen bera”.

Wetherillen taldeak jokoaren Amigako bertsioarekin lan egin zuen une oro. “Iturri-kode osoa “oso ondo idatzita” pasa ziguten 68000 mihiztadura lengoian<sup>55</sup>, baita artea eta audio fitxategiak ere”. “Alderdirik barregarrienetako bat da kode osoa gazteleraz zegoela, noski. Beraz, liburu-denda batera joan eta Gaztelania-Ingelesa hiztegia erosi nuen”. Hala ere, onartzen duenez, denbora asko behar izan zen oharrak eta programazio etiketak itzultzeko.

---

53. Zenbait urte geroago, Steve Wetherill Westwood Studioseko presidenteorde bihurtu zen (1994–2002), eta Uztek Gameseko garatzaile nagusia (2002–2008). Han Igor Ruiz ‘Konstantin’ euskal programatzailearekin batera egon zen.

54. Pantaila-mugimendu mota konplexua, atzealdeko eszenatoki bakarra mugitu beharrean, bi plano edo gehiago mugitzen dira irudiaren nolabaiteko sakontasun sentipena sortzeko.

55. Motorola 68000 mikrotxipari jarraibideak emateko berariazko programazio-mintzaira.



Eako programatzailearentzat erronkarik zailenetako bat izan zen Ricardo Puertok Amigako bertsioan *scroll parallaxa* lortzeko erabilitako programazio trikimailuek nola funtzionatzen zuten konturatzea, Segaren kontsolak berak zeuzkan muga batzuek gain.

“Mega Driven, ez zegoen behar beste tokirik bideoo memorian *sprite* guztiak aldi berean egokitzeko, batez ere kontsolaren egokitzapenerako batzuk gehiago erantsi ondoren. Beraz, *sprite* dinamikoko sistema bat idatzi behar izan nuen. Halakoak Mega Driveren VRAMean<sup>56</sup> kargatzen eta deskargatzen dira. Teknikoki, erronka bat zen. VRAMean tokirik gabe geratuz gero, sistemak *sprite* batzuk sakrifkatzen zituen, beste batzuk, adibidez etsaienak, zuzen ager zitezen”.

“Beraz, *sprite* horiek hausteko tresna bat idatzi nuen --jarraitu du Wetherillek-- eta ondoren EAren barneko tresnak erabili nituen *sprite* guztiak zenbait tamaina konbinaziotan muntatzeko berriz, Mega Driveren hardwarera egokitu eta espazioa optimizatzeko hala”.

Mega Driveko ‘Risky Woods’ Zeus Softwareko euskaldunek sortutako jatorrizkoaren ia berdina bazen ere, zenbait aldaketa izan zituen jokoak. Electronic Artseko barneko garapen taldearen zuzendariak azaldu duenez, konpainiak ez zuen Amigako jokoak Mega Driverera zuzenean bihurtu nahi. “Jatorrizko ‘Risky Woods’ek ez zeukan ezer txarrik”, onartu du. Mega Driverako garatutako EAren jokoak, ordea, Estatu Batuetako egoitza nagusiak onartu behar zituen, eta aldaketa batzuk eskatzen zituen horrek.

“Risky Woods’ek Amigako jatorrizko bertsioaren aldean, jokagarritasunerako zekartzan aldaketei buruzko erabakiak EAko pertsona batzuek hartu zituzten; haien artean zegoen Kevin Shrapnell<sup>57</sup>

---

56. VRAM (Video Random Access Memory – Ausazko sarbideko memoria grafikoa) RAM memoria mota bat da; kontrolatzaile grafikoak darabil memoria hori sistemaren PUZek bidalitako ikusizko informazio guztia maneiatu ahal izateko.

57. Electronic Artseko egungo garapen seniorreko zuzendaria eta jokoaren produktorea, besteak beste, ‘Road Rash’ (1992) eta ‘James Pond 3: Operation Starfish’ena (1993) .

konpainiako produktorea. 'Simon'<sup>58</sup> jokoaren sistema simulatzen duten puzzle ataletarako gregoriar kantuak sartu nahi zituen, baina Ipar Amerikako konpainiaren soinu-motorraren bidez ezin izan zen gauzatu".

Protagonista ere birdiseinatu zen. Amigako bertsioan baserritar edo nekazari baten antza zeukan bitartean, kontsolako bertsioan kapa eta makulua erantsi zitzaizkion eta azti moduko bat bihurtu zen<sup>59</sup>.

"Janzkera eta armadurak aldatzeko inspirazioa 'Ghosts'n Goblins' jokitik etorri zen, nire gogokoenetako bat baitzen. Ondoren, 'Simon' estiloko joko sistema erantsi genion --musika nota segida bat errepikatu behar zen bertan-- pantalei bira gehigarri txiki bat emateko", diosku britainiar programatzaileak.

Azkenik, Mega Driveko bertsioaren ikusizko akaberak kolore motelagoak zeuzkan. "Risky Woods'en Amigako bertsioko zeruaren grafikoak koloretsuagoak dira, kasu honetan, kontsola 16 koloretara mugatuta zegoelako. Segako bertsioko atzealdeak, ordea, ez dira hain errepikakorrak --zehaztu du--, Amigakoan *sprite*ak hardwarez errepikatuz sortu baitziren".

Steve Wetherill programatzaileak ondo gogoratzen du 'Risky Woods'i Segaren 16 biteko kontsolarako egindako bihurketa hori. "Programatu nuen Mega Driveko lehen jokoa izan zen, lauzpabost urtez Amigan eta Atari STn lan egiten ibili ondoren. Beraz, lana oso atsegina izan zen eta egin ahala ikasi ahal izan nuen Mega Drive nola zebilen".

1991ko amaiera aldera *Micromaniak* eta beste aldizkari espezializatu batzuek 'Risky Woods'en Amigarako bertsioaren analisia<sup>60</sup> argitaratu

---

58. Ralph Baer-ek 1978an sortutako musika-joko elektronikoa, oso arrakastatsua 80etan.

59. <http://gamikia.com/2012/03/15/risky-woods-un-espanol-en-la-corte-de-sonic-y-mario/>

60. "Risky Woods espainiar softwareak luzaroan eman digun onena da. *Arcade* horrek imajina ditzakezuen ezaugarriarik onen guztiak dauzka: azkarra, atxikigarria, originala, ondo egina... eta ezaugarri interesgarri pilo bat gehiago, hala nola soinu-banda txundigarria; horiek guztiak batuta, programa zoragarria da." (*Micromania*, 43. zk. 25. or.)

arren, 1992ko erdi aldera arte jokoak ez zen dendetan agertu. Dinamic arduratu zen jokoak espainiar merkaturuan salgai jartzeaz, Atari ST-rako, Amigarako eta PC DOS-erako bertsioetan, 3.990 pezetan (23,98 euro). Electronic Artsek, bestalde, munduko gainerako tokietan banatu zituen ordenagailuetarako eta Mega Driver-erako bertsioak, are Japonian ere, han 'Jashin Draxos' izenez ezagutu zelarik.

Bideojoko kontsola baterako editatu zen lehen bideojoko espainarra izateaz gain, 'Risky Woods'-ek beste ohore zalantzarri bat dauka: Dinamic Softwarek porrot egin eta Madrilgo Dorreetako bulegoak itxi aurretik argitaratutako azken bideojokoa izan zen.

## BIOMECHANICAL TOY

'Risky Woods' amaitu eta Dinamic Software itxi ondoren, donostiarrek jakin zuten Bartzelonan bazela jolas-makinak egiten zituen enpresa bat. 1987an 'Hundra'-rekin hasi zirenetik, beti izan zuten gogoan jolas-aretoetan hainbeste ordu kentzen zizkieten bideojoko haiek egiteko. "Jolas-makinetarako jokoak egin nahi izan genituen beti, bideojokoaren 1 Formula bezalakoa zelako", dio Puertok.

"Gaelco<sup>61</sup> kontaktatu genuen; izan ere, esan zigutenez, plaka<sup>62</sup> bat zeukaten eta horretarako jokoak garatzen ari ziren. Hitzordua ezarri eta kontu ekonomikoari eta teknikoari buruz hitz egin genuen haiekin nola lan egin jakiteko". Bazegoen beste akuilugarri bat ere, Gaelcoren plakak Amiga batek baino ahalmen handiagoa zeukan, eta oso erakargarria zen hori programatzailearentzat, erronka berrien bilaketan beti. "Bideragarria zela ikusi eta hurrengo jokoak Gaelcorentzat egitea erabaki genuen".

Lehen bileran, ordea, Bartzelonako enpresak ez zuen inolako konpromisorik hartu. Kontratuko baldintzek antz handia zeukaten Zeus

---

61. Gaelcoren hastapenak 1985ekoak dira. Tecfriko hiru langilek, Xavier Valerok, Josep Quinglesek eta Luis Jonamak, Tecfri uztea eta euren konpainia sortzea erabaki zuten, Crazy Rally bideojokoa garatu ondoren. (<http://vicbengames.blogspot.com.es/2011/07/gaelco-recreativas-espanolas.html>)

62. Jokoa exekutatzeko ahalbidetzen duen jolas-makinaren garuna, zirkuitu-plaka formakoa.

Softwarek Dinamicekin lehen izandakoekin, "royaltyen portzentaje bat zekarren kontratuak. Saldutako kasete kopia bakoitzagatik izan beharrean, ordea, oraingoan saldutako plaka<sup>63</sup> bakoitzagatik zen".

Lehenengo bileraren ondoren, Puerto eta Lopez Bartzelonara itzuli ziren autoz garatze-sistema osoa kargatzeko. Funtsean, txipekin inprimatutako plaka bat zen, kableekin joko-palankara konektatua, eta monitore bat. Hori dena zurezko kutxetan sartuta.

'Biomechanical Toy' ren ideia Rauli otu zitzaion, "txundituta zegoen Terminator 2rekin". "Joko baterako zirriborroak zeuzkan eginda, Biomechanical God deitu zion. Baina nola garatu behar zen eta zer eduki behar zuen eztabaidatzen hasi ginenean, konplexuegia zela ikusi genuen eta, beraz, izena aldatu eta 'Biomechanical Toy' deitzea erabaki genuen, jostailuen mundura eramanda. Askatasun handiagoa ematen zien horrek grafistei, eta marrazki bizidunen antzeko lana egiteko aukera".

Raul Lopezek gogoratzen duenez, garai hartan "jokoetan istorioa interesatzen hasi zitzaidan. Istorioari garrantzia eman nahi nion, eta Luis Jonamak --Gaelcoko bazkideetako bat--, aldiz, ziotan jendeak bost ogerlekoak botatzen zituela istorioaz arduratu gabe". "Ahaztu istorioak, ez dute funtzionatzen", errepikatzen zion. "Arrazoia zeukan benetan, baina jokoari zentzua zeukan istorioa bilatzen tematuta nengoen".

Edonola izanda ere, jokalaria Inguz maneiatzen du, "pistolatzarra eta betaurreko ilunak" dauzkan ekintzako panpina, eta Scrubby geldiarazi behar du, pendulu bat ostu eta, haren botere magikoei esker, gainerako jostailuak kontrola baititzake. Ekintza guztia etxe baten barruan gertatzen da, Disneyren 'Toy Story' pelikularen antzera. Izan ere, eszenatokiak diseinatzeko etxebizitzetan ohikoak diren elementuak erabili ziren, hala nola komuneko horma-argiak, entxufeen forma, eta are Ricardo Puertoren umetako argazki digitalizatu bat ere.

Jokatzeko moduari dagokionez, 'Biomechanical Toy' k 'Midnight Wanderers: quest for the chariot' izenekotik edan zuen. Capcomen

---

63. Plaka PCra konekta zitekeen, kable baten bidez, eta handik jokia programatu eta, egindakoan, iraul zitekeen.

‘Three Wonderers’en (1991) sartutako bideojokoa zen hura. “Txundituta geunden joko horrekin eta gure jokoko grafikoetako asko jolas-makina horretan daude oinarrituta”.

‘Comando Tracer’en ondoren gertatu bezala, derrigorrezko soldaduskak 13 hilabetez banandu zituen donostiarrak berriz. Oraingoan, Lopezen txanda izan zen. Grafista, ordea, ez zegoen prest soldaduskan urtebete geldirik emateko eta, birritan pentsatu gabe, bere Amiga ordenagailua hartu eta Jakako (Huesca) koartelera eraman zuen. Han hasi zen gerora ‘Biomechanical Toy’ko protagonista izango zenaren lehen zirriborroak egiten.

Bitartean, Ricardo Puertok lanari ekin zion, Gaelcoren plakarekin “lardaskatzen” eta egin beharreko jokoa programatzeko behar ziren aplikazioak eta tresnak garatzen. Puertok berak onartzen duenez, Amigatik jolas-plakarako aldaketa “ez zen izan” 8 bitetik 16rako jauzia “bezain muturrekoa”. “Agindu-sorta handiagoa izan arren, baliabide gehiago zeneukan”. Gainera, plakaren mikroprozesagailua --bihotza-- Amigaren berbera zen, Motorola 68000 bat.

Arkitektura teknikoari dagokionez, jolas-makinak hardware hutsa ziren, ‘Risky Woods’ egiteko erabilitako ordenagailuaren oso antzekoa, baina abantaila bat zeukan “bideojokoak sortzeari guztiz begira zegoen eginda”. “Ordenagailu bat hartu eta bideojokoekin zerikusirik ez daukan guztia kentzea bezalakoa zen”.

Programazio guztia PC batean egin zen, interpretatzailearena egiten zuen “mihizatzaile gurutzatu moduko” batekin konektatuta Gaelcoren plakara. Hala, donostiarrak ordenagailuan programazio-mintzaira batean lan egin eta edukia plakara zuzenean iraul zezakeen, eta mihizatzaile gurutzatuak interpretatu eta plakari aginduak ulertarazten zizkion. “Horri esker, azkarragoak ziren prozesu guztiak”.

‘Biomechanical Toy’ garatzeko, Zeus Softwarek handitu eta zazpi langileko taldea bihurtzea erabaki zuen. ‘Risky Woods’ PC DOSerako bihurtzeko batu ziren hiru grafistei, beste bi programatzaile batu zitzaizkien, Juan Maria Gorrotxategi eta Asier Zubilaga. Hiru gelako etxebizitza alokatu eta bideojokoen estudio bihurtu zuten. “Geletako

batean grafistak zeuden eta beste batean programatzaileak". Libre zegoen hirugarren gela Rafael Arroyori<sup>64</sup> alokatu zioten, taldeko laguna zen bera.

Donostiarrei "denbora piloa" hartu zien joko berria ekoiztea, bizpahiru urte. "Alde batetik, jokia 'Risky Woods' baino askoz konplexuagoa zen; izan ere, lau norabidetako *scrolla* zeukan eta, beraz, mapak askoz konplexuagoak ziren. Bestalde, programatzeko tresnak eta programak askoz korapilatsuagoak ziren, baita grafiko-kopurua ere", diote.

Alde teknikoena alde batera utzita, jokagarritasuna ere aritu ziren hobetzen. Ordura arte, Zeus Softwareko jendeak ordenagailuetarako jokoak egin zituen eta jokatzeko moduak ez zuen balio jolas-makinatarako. Programatzaileak gogoratzen duenez, solasaldiak zituen Luis Jonamarekin; "jokoaren kontzeptua aldatu behar genuela errepikatzen zuen", jokalaria 25 pezetako ahalik eta txanpon gehien xahutzea lortzeko.

Horretarako, Gaelcokoek zenbait trikimailu irakatsi ziguten. "Gauza errazak, hala nola zailtasuna orekatzea. Ikusten ez diren erabakiak, baina jokatzearan zerbait dagoela konturatzen zara". Hala ere, 'Biomechanical Toy'k ordenagailu jokoen elementu batzuk jaso zituen. "Nahiko luzea da eta fase piloa dauka" orduko beste jolas-makina batzuen aldean.

Zeus Softwarek 1995ean eman zuen jokia amaitutzat, 'Risky Woods'etik hiru urte igarota. Ordurako, jolas-makinen merkatua 3D jokoetarako trantsizio betean zegoen. "Gaelcoko jendeak nahiko portaera okerra izan zuen", Ricardo Puertoren iritziz. "Beti pentsatu dugu ez zutela ez denbora ez baliabide nahikorik erabili jokia saltzeko. Gehiegi luzatu ginela eta 'Biomechanical Toy' bezalako 2Dko jokoak modaz kanpo zeudela esanez zuritu zuten beren burua. Ez genuen batere gustura amaitu".

Hala ere, donostiarrak prest agertu ziren konpainia katalanarekin 3Dko jokoak egiteko, jakin bazekitelako halako jokoak egitea ahalbidetzen zien plaka berria garatu zutela. Gaelcon, ordea, partekatzeke uzkur agertu ziren.

---

64. 'Biomechanical Toy' jolas-makinako esker onen artean ageri da

## LAST KM

‘Biomechanical Toy’ bete-betea garatzen ari ginela, Gaelcotik “Luis Jonamak deitu zigun eta oso azkar, hilabetea, egin eta diru asko irabazteko moduko proiektua proposatu zigun”, kontatu du Puertok. Bartzelonako Las Ramblasen kokatutako jolas-areto batentzat neurritik egindako makina bat zen. ‘Last KM’ zen.

“Bi bizikleta estatikori konektatutako makina bat egin nahi zuen, aurrean monitorea zeukana. Hiru edo lau mailako jokoa zen. Jokalariak, aldapa batera iritsi edo azkarrago joan nahi bazuen, gogorrago eragin behar zien pedalei”. Horrez gain, tropela eta jokolariari aurre hartzen zioten txirringulak erantsi zituzten “sumindu eta azkarrago joan zedin”.

2Dn eginda, Raul Lopezek argazki kamera hartu eta Donostia osotik ibili zen, hormen, tunelen, errepideen, belarren... irudiak hartzen. Dena eskaneatu eta pixelez pixel eraman zuten jokora eszenatokiak sortzeko. Programazioari dagokionez, Puertoren esanetan, ‘Biomechanical Toy’ egiteko garatutako tresnak baliatu zituzten ‘Last KM’ri aplikatzeko. Horri esker, Zeusen lanak ez zituen gainditu hitzartutako lau asteak.

‘Last KM’ren arazoa muntatzeko unean iritsi zen. Jokoa eginda zegoela, Ricardo Puertok Bartzelonara iritsi zen makina Las Ramblasko jolas-aretoan instalatzeko. Han, Gaelcoko taldeak beste makina zahar batzuetako plaka pare bat berrerabilarazi zion, baina ez zeuden jokorako prestatuta eta programatzaileak ez zuen haiekin lan egin. “Kablea erantsi zioten elkarri konektatzeko eta protokolo izugarri trakets baten bidez komunika zitezen”. Horren ondorioz, informazioaren truke abiadura “izugarri motela zen”. “Bit bat segundoko!”.

Bi astez, donostiar programatzaileak garuna estutu zuen funtzionatzea lortzeko, nolabaiteko zortiaz. “Bizikletak sinkronizatuta joan beharrean, Donostian garatu genuen bezala, aurrenez zihuan. Bizikleta bat azeleratzen ari bazen, datuak besteari igorri eta hark aurreikusten zuen azelerazio horrekin txirringulak posizio jakin batean egongo zela”. “Hori, igorritako datuak hondatuta egon ezean --zehaztu du--, hori ere oso ohikoa baitzen”.

## ENERGY, AMAIERAKO PUNTUA

Gaelcorekin izandako harremanagatik zapuztuta eta haien plaka 3Dko jokoak egiteko erabiltzeko ukoaren aurrean, Zeus Softwarek harreman hura amaitutzat jo eta euren kabuz saiatzea erabaki zuten, PCrako 3D bideo-txartelen *booma*<sup>65</sup> baliatuz. "Gogoratzen naiz lehen bideo-txartel azeleragarriak zabor hutsa zirela. Txantxetan, txartel *desazeleragarriak* esaten genien guk, egiatan eskuz baino motelago marrazten zituztelako poligonoak", dio Ricardo Puertok.

Donostiarren estudioa, ordea, 'Proyecto Energy' klabe izena zeukan jokoak garatzen hasi zen. Ordenagailuetarako 3Dko abentura-jokoa zen, "Erdi Aroko ukituarekin". Lehen zertzeladak emanda, Ricardo eta Raul Dinamic Multimediako<sup>66</sup> jendearekin bildu ziren; une hartan, "diru gehiago zeukaten". Sinatu zuten akordio ekonomikoaren arabera, Dinamic arduratuko zen jokoaren ekoizpenaz eta donostiarrei diru kopuru bat ziurtatuko zien hilerok.

Zeus Softwareren proiektu nagusia zirudiena denborarekin urtzen joan zen. Teknologia aldaketa 'Energy'ren premietara egokitzeko esfortzua "8 bitetik 16ra igarotzea baino erradikalagoa" izan zen, Puertok azpimarratu duenez. "Dena hutsetik hasi behar izan genuen. Grafikoak, jokagarritasuna, tresnak... dena! Matematika eta fisika asko ikasteaz gain".

Raul Lopez grafistak gogoratzen duenez, '3D Studio'rekin lan egiten hasi zen, zerbait erabat berria berarentzat. "Oso motel gindoazen eta asko luzatzen ginen gauzak egiteko". Zenbait hilabetez tresna berriei borrokan ibili ondoren, Lopezek amore ematea erabaki zuen. "Etsita nengoen. Bideojokoekin zerikusirik ez zuten gauzak egin nahi nituen. Ezer argirik ikusten ez nuenez gero, alde egin nuen, bi

---

65. Bideo-txartelen bilakaerak bira handia eman zuen 1995ean, lehen 2D/3D txartelak agertu zirenean. Txartel haiek SVGA estandarra betetzen zuten, baina 3D funtzioak gehituta. (Wikipedia)

66. Dinamic Softwareren porrotaren ondoren, Hobby Press argitaletxeko presidente izandako José Ignacio Gómez-Centuriónek enpresa berria sortu zuen, Dinamic Multimedia izenekoa, bertan % 70eko partaidetza zeukalarik. Gainerako %30 Pablo Ruiz, Víctor Ruiz eta Nacho Ruiz anaien eta Carlos Abril programatzailearen eskuetan geratu zen.



arloak bateratzeko aukerarik ematen ez zidan lan bat atera zitzaidala baliatuta”.

Lopez proiektutik kanpo egonda, Maite Rodriguez Ochotorena grafistak heldu zion ‘Energy’ren atal grafikoaren lehenari, Ricardok jokoaren pisu guztia zeramalarik. Hala ere, “bolada bat eman genuen garatzen eta oso gauza onak egin genituen”, onartu du. Zeus Softwareko taldeak erakustaldi bat ere prestatu zuen eta Dinamic Multimediako jendeak Electronic Entertainment Expora (E3) eraman zuen, finantzaketa eta eroslea lortzeko. Bideojoko-industriaren biltzar garrantzitsuenetako bat da E3, eta Estatu Batuetan egiten da.

1999ko hastapenetan, ‘Energy’ proiektua ezerezean geratu zen. Dinamic Multimediaren barruko gatazkek Zeus Software ere zipriztindu zuten eta finantza-iturria guztiz itxi zen. Ezagutu ez diren arrazoiengatik, Jose Ignacio Gomez-Centurion Dinamic Multimediako zuzendari nagusiak, Pablo Ruiz kaleratzea erabaki zuen. Horrek “barne-matxinada” piztu zuen konpainiako bazkideen artean. “Egun batetik bestera, Ruiz anaiak beren bulegoetan ezin sartu geratu ziren”, azaldu du Puertok.

Aje betean, Gomez-Centurionek Zeus Softwareko jendeari deitu zion. Hiru urtez zertan jardun zuten eta hainbeste diru zertan gastatu zuten azaltzea nahi zuen<sup>67</sup>. Puerto Madrila abiatu zen eta han azken pezeta ere justifikatu zuen, eta Ruiz anaiek, haiekin aldi behin bildu eta jokoaren fase guztiak erakutsi ondoren, ‘Energy’rako aurrekontuan sartu baino diru gehiago ematea onartu zutela frogatu zuen. “Gomez-Centurionek Ruizarren alde geundela pentsatu bide zuen eta lokaztu egin zen dena. Bere abokatuen bitartez Dinamicek emandako dirua eskatu zigun, baina azkenean legez konpondu ahal izan genuen”.

Proiektu erraldoia erdizka zutela eta dirurik gabe, Zeus Softwarek ateak ixtea erabaki zuen 1999an.

Pasadizo gisa, esan behar da aldizkari batzuek, hala nola *Micromaníak*, ‘Energy’ri buruzko erreportaje zabala argitaratu zutela urte horretako

---

67. Ricardo Puertok onartu duenez, Dinamic Multimediak hasieran aurrekontuan sartu baino diru gehiago gastatu zuten.

amaiera aldera, azaroan<sup>68</sup>, enpresa guztiz itxita zegoela. "Tamaina eskergako abentura bat", Dinamic Multimediak atera behar zituen produktuei buruzko gehigarri bereziaren barruko orrietan iragarri zenez.

Istoria Transiteko fantasiako munduan gertatzen zen. Yoellen samalda gaiztoek hango biztanleak bahitu eta giltzaperatu zituen. Yiria izeneko neskatila bat, ordea, bere herria matxinatu eta askatzeko giltza izango da. 3D ingurune "guztiz interaktiboa" zeukan, eta jokoaren proposamena "mundu irekia, oso eremu zehatzek mugatutako barruko eszenatokien ohiko kontzeptutik urrundua" zen.

Erreportajeak, Maite Rodriguezi eta Ricardo Puertori egindako elkarrizketa zekarren. Han, Yiria protagonistaren eta 'Tomb Raider' bideojokoko Lara Croften arteko antzekotasunei buruz galdetu zieten. "Istoria oso bestelakoa da, kontzeptua desberdina da, eta oso sinesgarria ematen ez badu ere, 'Energy'n lan egiten hasi ginenean, 'Tomb Raider' oso jende gutxik ezagutzen zuen proiektu bat baino ez zen", erantzun zuen Rodriguezek.

Argitalpenean azpimarratu zutenez, bestalde, teknologikoki "jokoak ez du Espainian egina ematen". "3D txartel azeleragarrietarako bakarrik pentsatutako jokia da eta, beraz, kalitate bisualean, grafikoan eta zeharka, jokagarritasunean, 'Energy' onenen zerrendan egongo da, egiatan". Puertok berak dioenez, jokia hasieratik pentsatu zen "zerbait berezia" izateko. "Titulu ikusgarria, nahi baduzu, ohiko gauzetatik aterako zena. Horregatik, garrantzitsua zen produktu teknologikoki aurreratu gisa pentsatzea".

Erreportajearen amaieran adierazi zutenez, "'Energy'ri zenbait hilabete falta zaizkio oraindik proiektua guztiz amaitua izateko[...] eta ikusgarria izango da". Ezta hurrik eman ere. Arestian aipatu bezala, ez zen inoiz argitara atera, eta Zeus Software euskal estudioaren amaierako puntua bihurtu zen.

---

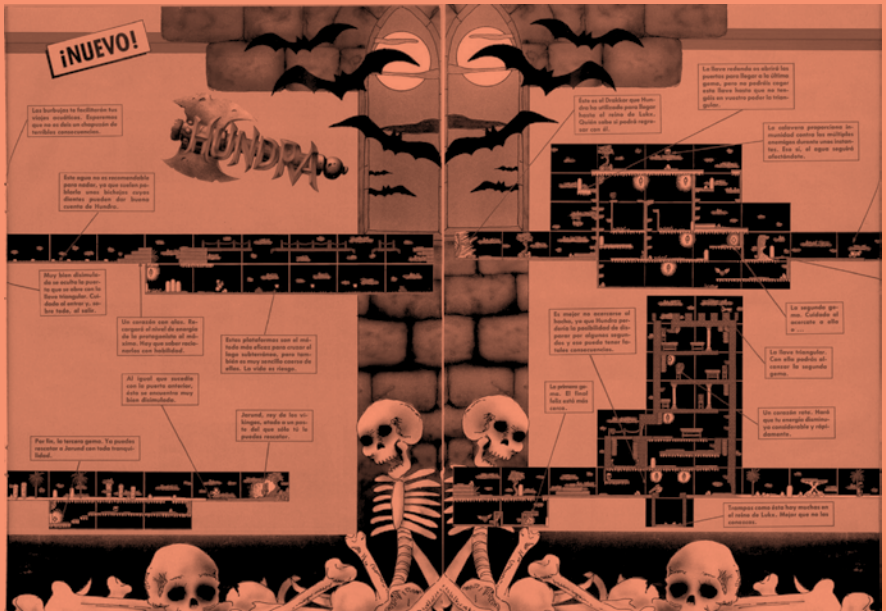
68. *Micromanía*. 3. aroa. 58. zenbakia. Dinamic Multimedia, gehigarri berezia (20-25. or.).

Egun, Raul Lopezek Donostian lan egiten du, zinema eta bideoko muntatzaile eta postprodukzioko lanetan, batez ere film laburretarako eta dokumentaletarako. Puerto, bestalde, ingelesezko itzulpen konpainia bateko arduradun teknikoa da Logroñon.





Los videojuegos para ZX Spectrum se vendían en casete. 'Hundra' no fue menos. (Foto: Jesús Martínez del Vas)



Los juegos eran tan difíciles que las revistas publicaban todo tipo de mapas y ayudas. (MicroHobby. N° 171. Págs. 34 y 35)

QUINCENAL  
250  
Ptas.

**MICRO  
HOBBY**  
NUESTRA REVISTA ES UN REGALO DE PREMIOS EN CADA UNO DE NUESTROS NUMEROS

WINDRA OPEN AREA Y NUM. 171

VOLUNTARIADO  
**APRENDE  
A HACER  
TU PROPIO  
JUEGO**

PLATA 3  
**EDITOR  
DE SECTORES**

WINDRA  
**DECLARACION  
RENDA 87**

WINDRA  
**"HUNDRA":  
PURA SANGRE VIKING**

**"MAD MIX" "GARFIELD" "HASTAN"  
"PHM PEGASUS" "EYE"**



ROBERT PRESS

Raúl y Ricardo entraron por la puerta grande con una portada de 'Hundra', su primer videojuego comercial. (MicroHobby. N.º 171. Portada)

**iNUEVO!**

**MICRO HOBBY**

**EL REINO DE LUKK**

Jorand, rey de los vikings, padre de nuestra revista protagonista, ha caído en los engaños de Lodi, dos vikingos de la mentira. Dicho engaño ha tenido como consecuencia el encierro de Jorand en el reino de Lukk, del que nada ha regresado jamás.

**HUNDRA**  
Video-aventura  
Dinámico

El juego comenzó en un momento en que vivían Jorand y sus hijos en un pueblo de los vikings. En él se encontraban los padres de las revistas que les damos, al igual que a nosotros, en el momento en que nosotros nos encontramos hoy.

Así Jorand, al igual que Lodi y sus hijos, se fue a un pueblo de los vikings. En el momento en que nosotros nos encontramos hoy.



Los dos hermanos se fueron a vivir a un pueblo de los vikings. En el momento en que nosotros nos encontramos hoy.

**iNUEVO!**

**MICRO HOBBY**

**HUNDRA**

en el juego también aparecieron los personajes de los videos y la música, y los demás personajes que se encuentran en el juego.

**HUNDRA**  
Video-aventura  
Dinámico

El juego comenzó en un momento en que vivían Jorand y sus hijos en un pueblo de los vikings. En el momento en que nosotros nos encontramos hoy.

Así Jorand, al igual que Lodi y sus hijos, se fue a un pueblo de los vikings. En el momento en que nosotros nos encontramos hoy.



**iNUEVO!**

**MICRO HOBBY**

**HUNDRA**

en el juego también aparecieron los personajes de los videos y la música, y los demás personajes que se encuentran en el juego.

**HUNDRA**  
Video-aventura  
Dinámico

El juego comenzó en un momento en que vivían Jorand y sus hijos en un pueblo de los vikings. En el momento en que nosotros nos encontramos hoy.

Así Jorand, al igual que Lodi y sus hijos, se fue a un pueblo de los vikings. En el momento en que nosotros nos encontramos hoy.



'Hundra' supuso el inicio del desarrollo de videojuegos de Zeus Software (MicroHobby. N.º 171. Págs. 39 y 40)

HA SIDO UNA DURA JORNADA, AHORA...

...¡DISFRUTA CON TU CHICA!

AMSTRAD · SPECTRUM · MSX-MSX2 · disco

¡DEBERÍA COMPRAR EL COMPRESOR AXIAL... SUENA MAL!

¡HEY... ¡NOKIS A LAS TRES!!

¡CUIDADO!

PERFECTO EL SISTEMA DE RETROPROPULSORES...

¡TROMPOS AHI ENFRETE!

¡AH, CON QUE ESAS TENEMOS, TOMA...

¡UUF! ¡A PUNTO ESTUVE DE CAER AL VACÍO!

LOS RUIDOS DE LA NOCHE SON LA MÚSICA QUE ENVUELVE ESTA AVENTURA

¡TOMA LEÑA, MALDITO DRAGÓN!

MALDITA PIRAÑA ¡ME HA ROTO EL VESTIDO!

¡MURCIELAGOS! ¡QUE ASCO!

PLAZA DE ESPAÑA 18 TORRE DE MADRID 27-9-2008 MADRID TELEF. 4124 0507 E  
PEDIDOS CONTRA REEMBOLSO: (91) 542 72 87 (línea Cobac) · TIENDAS Y DISTRIBUIDORES: (91) 401 41 77 - 401 28 11 (NUEVO TELEF.)

DINAMIC

Clásica publicidad de Dinamic que solía utilizar para promocionar los juegos de realizados por equipos externos. (MicroHobby, N° 35. Contraportada)



**¡NUEVO!**

## EMPEZANDO CON MAL PIE

**DELFOX**

**Arcade**

**100% by Dinamic**

Este «Delfox» perteneciente al nuevo sello 100% by Dinamic, es una auténtica delicia. Y es que, a bordo de tu nave espacial, láser en mano y cañón es ristre, te puedes poner «morao» a matar naves enemigas. O sea, que acostumbrados a la super-ultra-recontra dificultad de la mayoría de los juegos de Dinamic, jugar con este «Delfox» resulta más sencillo que matar viejas con bazooka.

Lamentablemente, la dificultad no es la única característica que se echa de menos en este juego. A pesar de que técnicamente no está mal del todo, (buen scroll doble y rápido movimiento) su desarrollo es tan sumamente repetitivo (naves, naves y más naves), que a los pocos minutos de juego empieza a hacerse como bastante pesado. Por otra parte, el diseño de los gráficos tampoco contribuye lo más mínimo a que la cosa gane algo de variedad, pues desde el principio al fin del programa te aparecen los mismos y sosos tipos de enemigos que repiten sus monótonos e

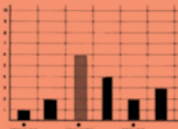
inagotables movimientos.

Todo este cúmulo de virtudes sería suficiente como para afirmar que «Delfox» es una auténtica castaña pilonga, pero si a esto le unimos el hecho de que cuando llevas varias partidas es posible que te encuentres con la desagradable sorpresa (a nosotros nos ha pasado) de que al matar a las naves enemigas empiecen a aparecer unos extraños atributos en la pantalla, la cosa empieza a resultar más que desagradable.

Roguemos a los dioses del Olimpo por que este primer título no tenga nada que ver con el resto de programas que compondrán



este nuevo sello de Dinamic.



Dinamic intentó reflotar una línea de juegos baratos con 'Delfox'. (MicroHobby, N.º 180, Pág. 38)

## POR UN PUÑADO DE PILAS

**COMANDO TRACER**

**Arcade**

**Dinamic**

La evolución tecnológica siempre ha tenido sus ventajas y sus inconvenientes y, en el año 2046, la confederación de planetas Xator estaba sufriendo estos últimos, ya que habían sido invadidos y arrasados por una raza de andróides con inteligencia casi humana.

La única solución era destruir los planetas y, para este fin, se habían dispuesto una serie de detonadores por la faz de cada uno de

ellos, dependiendo su número de su diámetro. Así, para destruir Alford hacían falta seis detonadores, ocho para Zoraz y diez para Grisum. Los detonadores necesitan para ser activados de unas pilas de diferente color (rojo, verde y blanco) que se encuentran repartidas por los planetas de forma aleatoria. Esta va a ser tu misión: recoger dichas pilas e ir activando cada uno de los detonadores, tras lo cual deberás salir volando del planeta en cuestión antes de que vuele en mil pedacitos y todo quede reducido a polvo de estrellas. Además de las pilas podrás encontrar opciones para aumentar la energía de la nave, inmunidad temporal, disparo continuado o pa-



30 MICROHOBBY

Microhobby puntuó con cinco estrellas el último juego que Zeus Software hizo para ZX Spectrum (MicroHobby, N.º 188, Pág. 30)





Dinamic se inventó el término FX Synchrosprites para destacar la suavidad del scroll de los juegos de Zeus Software (Micromanía. 2ª Temporada. N° 10. Pág. 41)

# INVADEN TU PANTALLA!

**¡SÓLO PARA AMANTES DE LAS EMOCIONES FUERTES!**

**KRUGGER** no es una máquina. Ni siquiera es un héroe. Pero sólo alguien como él puede atacar la más impenetrable de las fortalezas con alguna probabilidad de éxito.

Alévete con **BESTIAL WARRIOR**; un videojuego con cuatro emocionantes fases repletas de peligros y acción en las que tendrás que enfrentarte a los más terribles enemigos: desde androides a serpientes bíblicas. **DINAMIC** te propone un juego que te sorprenderá.



**DINAMIC**

UNIVERSAL AMBITUS, S.A. (CATALUÑA) SPECTRUM, AMBITUS, MUSE (BRUSOLES), PC

El juego de Julio Santos recuerda al clásico 'The Sacred Armour of Antiriad'. (MicroHobby. N.º 189. Pág. 41)



**¡NUEVO!**

## UN MAGNUM Y UN TIO MUY BESTIA

<b>BESTIAL WARRIOR</b>
<b>Arcade</b>
<b>Dinamic</b>

Sagar, la mayor fortaleza jamás conocida por el hombre, se había convertido en un reto para la mayoría de los mercenarios. Muchos habían muerto ya en el intento de acceder a Sagar.

Sólo una persona, si es que se le puede denominar así, podría ser capaz de superar el sistema rocoso Kerman y entrar en la fortaleza. Su nombre era Krugger, aunque la mayoría de sus enemigos le conocían como Bestial Warrior.

Armado hasta los dientes, se introducirá en el sistema y necesitará de vuestro con-

tról y ayuda para poder alcanzar su meta: encontrar las tres partes de la C70-Magnum, un arma devastadora.

Durante el recorrido podréis encontrar objetos que dan mayor potencia a vuestra arma, vidas extra, inmunidad temporal y células de carga, de mayor importancia, ya que son las que permiten el acceso de un nivel a otro tras encontrar la pantalla de desplazamiento.

Los enemigos son de diferentes tipos, todos bastante pesados y agresivos, destacando los Bartoks, que guardan las salidas a los diferentes sectores y necesitan de una gran cantidad de disparos para ser abatidos.

«Bestial Warrior» es el típico arcade de multitud de pantallas, enemigos y objetos, que hace un par de años no hubiera estado mal.

Pero las cosas han cambiado mucho en este mercado y a un arcade se le exigen más cosas. No es que el programa sea malo, ya que los gráficos son aceptables, el movimiento correcto y el desarrollo puede ser entretenido, sino que creemos que la mayoría de vosotros espera algo más que un programa medio cuando hablamos de Dinamic, y la verdad es que en esta ocasión no han alcanzado el nivel al que nos tienen acostumbrados.

Un detalle de este programa que resulta verdaderamente original y que sí merece la pena ser destacado es que se ha realizado otra versión para Gunstick en la que tú debes proteger a Krugger de los múltiples enemigos, ya que él se mueve automáticamente, y esto sí que es una interesante novedad para los juegos de pistola.






El donostiarra Julio Santos, amigo de Ricardo y de Raúl, fue el responsable del 'Bestial Warrior' (MicroHobby. N.º 189. Pág. 41)

# Maite Rodríguez y Ricardo Puerto

DE ZEUS SOFTWARE



Después de todo lo leído hasta este instante, es fácil deducir que Zeus no es un equipo que acabe de empezar en esto de la programación. Muy al contrario, llevan muchos años metidos en este mundillo, cuentan con un currículum pocas veces visto en el soft español actual y, además, no es la primera ocasión en que colaboran con Dinamic Multimedia.

«Energy» es su sexto proyecto -profesional, por así decirlo-. Han trabajado en el mundo de las recreativas, «-Biomechanical Toy» -«donde se aprende muchísimo», comenta Ricardo Puerto, programador de «Energy». «Es un mundo totalmente distinto de los ordenadores domésticos. Tu juego debe demostrar un atractivo total para alguien que está viéndolo, y que le decida a gastar su dinero en una o varias partidas.» Pero también han pasado -algo

que existen en todo el mundo.

Pero, incluso con esta amplia experiencia a cuestas, llega la hora de afrontar «Energy». Y la primera cuestión es casi obligada. El hecho de presentar una aventura 3D con una protagonista femenina, ¿no hará recordar demasiado a «Tomb Raider»?

«Bueno», comenta Maite Rodríguez, guionista y diseñadora del juego, «la historia es muy distinta, el concepto es diferente y, aunque pueda parecer poco creíble, cuando comenzamos a trabajar en «Energy» -hace casi dos años-, «Tomb Raider» era sólo un proyecto que poca gente conocía. Puede que alguien intente ver alguna coincidencia, pero no existen. De hecho, el primer esbozo de «Energy» presentaba varios protagonistas, entre los que se encontraba Yiria, que sólo era uno más. No creemos que nadie vaya a ver

«El juego se planteó desde el comienzo», comenta Ricardo, «como algo especial. Un título espectacular, si quieres, que se saliera de lo normal. Por eso el hecho concebirlo como un producto tecnológicamente avanzado era importante. Ahora estamos trabajando con una base de D3D, pero se incorporarán más opciones en la versión final.» Desde luego, es difícil aventurar lo que puede ocurrir a más de medio año vista, en cuestión de hardware, pero las opciones estarán incluidas en el juego.

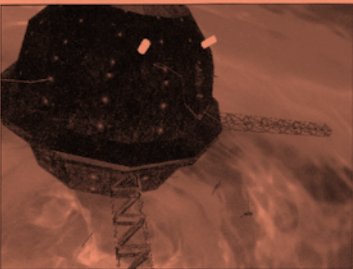
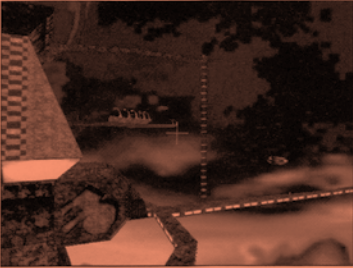
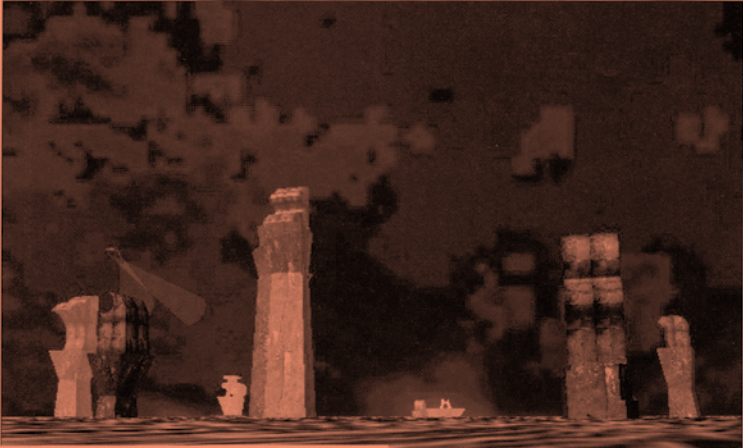
«Ahora mismo estamos trabajando en base a potencia de procesador», comenta Ricardo -algo, por otro lado, bastante normal en un desarrollo de estas características- «pero cuando empecemos con la depuración y se haga más profunda, puede que realicemos cambios en los modelos 3D, usando distintas mallas para conseguir la sensación de profundidad, y otros efectos. La gestión de memoria es algo que también nos preocupa, pero estamos avanzando bastante en este sentido, y todo lo que es diseño base, mapeado de texturas, etc., está funcionando a buen nivel.» Algo que, de todos modos, no es preocupante, puesto que el hardware resuelve en gran parte el problema. «Lo que

si te puedo asegurar es que prácticamente no habrá limitación para el juego. Con la base de la aceleración por hard, el único límite en calidad visual vendrá impuesto por cada equipo en concreto. Toda la potencia de que se disponga, será utilizada por el juego.» Algo que nos lleva a pensar en resoluciones de pantalla ahora mismo casi desconocidas, paletas en color real, animaciones y detalle impensables. Si hay algo que pueda definir el futuro del soft español, puede que sea «Energy».

## «Energy» está concebido como un título que se salga de la norma

casi obligado- por los ocho y dieciséis bit, con títulos como «Hundra» o «Risky Woods», respectivamente. Es más, con el nombre de «Rohan», éste último juego llegó a ser distribuido incluso en Japón, uno de los mercados más difíciles e inaccesibles

una intencionalidad en este aspecto, porque no la hay en absoluto.» La cuestión de la tecnología se presenta también como clave en el desarrollo de «Energy». ¿Una apuesta, quizá, demasiado arriesgada para el software español?



Pese a contar con espectaculares entornos en 3D, el proyecto Energy cayó en saco roto. (Micromanía. 3ª Temporada. N° 58. Suplemento Dinamic Multimedia. Pág. 24)

# ZEUS SOFTWARE: 13 AÑOS DE INNOVACIÓN Y VIDEOJUEGOS

El inicio del desarrollo de videojuegos en Euskadi y Navarra no es muy diferentes a lo que ocurrió en otras ciudades del Estado español como Madrid, Barcelona, Gijón, Granada o Santa Cruz de Tenerife. La llegada de los primeros microordenadores al mercado español, en especial los ZX Spectrum<sup>1</sup>, revolucionó la informática doméstica y puso los cimientos del futuro sector de los videojuegos en el país.

Diversas fuentes coinciden en que 'La Pulga' (1983)<sup>2</sup> creado por Paco Pastor fue el primer videojuego español, que incluso se llegó a vender en el Reino Unido bajo el nombre de 'Bugaboo'. Sin embargo, situar en el tiempo el primer videojuego vasco es un una tarea más complicada. En un primer momento, se creía que 'Hundra' (1987), creado por el estudio de desarrollo donostiarra Zeus Software, era el primer programa informático de ocio electrónico *made in Euskal Herria*.

Hay que realizar arqueología y echar la vista un par de años atrás para localizar 'Frogger', desarrollado por el vizcaíno Juan José Epalza publicado el 26 de marzo de 1985 en las páginas internas de la revista especializada MicroHobby<sup>3</sup>. 'Frogger' es una conversión para ZX Spectrum 48K de una maquina recreativa clásica de 1981<sup>4</sup>, en el que el jugador guía a una rana hasta su hogar. Para hacerlo, debe evitar coches mientras cruza una carretera congestionada, para después luego cruzar un río lleno de peligros.

---

1. El Sinclair ZX Spectrum fue un ordenador de 8 bits fabricado por la compañía británica Sinclair Research y lanzado al mercado el 23 de abril de 1982. Fue uno de los microordenadores más populares en el Reino Unido y en España durante la década de los ochenta.

2. Programada junto a Paco Portalo en un Spectrum ZX81

3. MicroHobby n° 21. Pág. 9-10

4. La licencia para la distribución mundial de 'Frogger' fue de Sega/Gremlin y fue desarrollado por Konami.

Epalza fue uno de los tantos adolescentes vascos que se dejaron atrapar por el mundo de la programación y que con el tiempo, terminaría uniéndose a otros aficionados para crear nuevos juegos. Trabajos que han quedado unidos irremediabilmente dentro de lo que se conoce como la Edad de oro del software español<sup>5</sup>.

Uno de esos grupos, el más importante en cuanto a hitos y volumen de proyectos, fue Zeus Software. Para ello, hay que situarse en San Sebastián, en concreto en el barrio de Altza.

## Los inicios

La historia de Ricardo Puerto (1970) y Raúl López (1972) en el mundo de los videojuegos comienza de manera muy similar. Ambos eran vecinos del barrio de Altza de Donostia y fue la revista MicroHobby la que marcó el inicio de su pasión por los videojuegos. "Siempre me habían interesado los aparatos con teclas y, en aquella época comenzaron a publicarse las revistas especializadas sobre los microordenadores, entre ellas, MicroHobby<sup>6</sup>. Cerca del colegio al que iba, había un revistero. Uno de los días, colgada en la puerta, habían puesto el número cuatro de esa revista. Me llamó tanto la atención que me la compré", recuerda Puerto.

De ese modo, el que poco tiempo después se convertiría en el programador de Zeus Software, comenzó a conocer el mundo de los ordenadores Spectrum. "La revista me cautivó tanto que compré los tres números anteriores".

---

5. Término acuñado por la prensa especializada del sector de videojuegos y que recoge, aproximadamente la producción realizada en España entre los años 1983 y 1992.

6. Semanario dedicado al ordenador Sinclair ZX Spectrum que publicó la editorial HobbyPress (actual Axel Springer), desde noviembre de 1984 hasta enero de 1992.

Raúl López, por su parte, explica que cursaba octavo de EGB cuando conoció la publicación. “Cuando la vi por primera vez me fascinó porque con el lenguaje Basic<sup>7</sup> podías crear tus propios juegos”.

Asombrados por las posibilidades que ofrecían estos ordenadores, los dos adolescentes pidieron a sus padres que les compraran uno. “Al final me regalaron un modelo ZX Spectrum Plus que acababa de salir al mercado. Me acuerdo porque coincidía con el viaje de estudios del colegio en el que nos fuimos a Valencia”, comenta López. “Lo conecté a una televisión ELBE que teníamos y comencé a programar en Basic porque venía sin juegos. Sin embargo, al día siguiente me tenía que ir de viaje de fin de curso y no quería. Me quería quedar con el Spectrum”, menciona jocosamente.

Ya en Valencia, López aprovechó el dinero del viaje de estudios que le había dado su madre para comprar las revistas especializadas que incluían una cinta de casete. “Iba mirando por los quioscos. Al final me compré como cinco o seis. Eso sí, una vez que regresé del viaje me puse manos a la obra con el Spectrum”.

Por su parte, a Ricardo Puerto le costó bastante más convencer a su padres. Durante unos meses, se dedicó a pasar a máquina de escribir los programas en Basic que venían publicados en las revistas. “De ese modo aprendí a escribir a máquina y entender como funcionaba el lenguaje de programación”.

A base de insistir, finalmente el Spectrum llegó a casa de Puerto. Era un *gomas*<sup>8</sup>. “No tenía ni monitor ni nada. Lo tenía que conectar a la tele y tampoco tenía casete para cargar las cintas. Los programas que escribía en el ordenador se borraban cuando apagaba el Spectrum por lo que tenía que apuntarlos en un cuaderno. Era bastante engorroso pero me ayudó bastante a la hora de analizar, memorizar y aprender cómo se programaba”

---

7. Lenguaje de programación diseñado en 1964 por John George Kemeny y Thomas Eugene Kurtz. Hoy en día, el Basic continúa siendo popular.

8. Apelativo del ZX Spectrum 16K/48K por su característico teclado compuesto por piezas individuales de goma.

De esta manera descubrió los *pokes*<sup>9</sup>. Puerto explica que si cambiaba un elemento, un número o una letra del código, algo se modificaba en el juego. “Era como una especie de pasatiempo. Aprendí que si ponía tal valor en tal dirección entonces cambiaba de color la pantalla o hacía un sonido. Me los sabía todos de memoria”.

Más allá de los juegos que incluían las revistas, aquel joven Ricardo descubrió que los videojuegos que compraba en las tiendas no estaban hechos en Basic, sino que llevaban “algo distinto”: código máquina o lenguaje de ensamblador. Para saber cómo funcionaba este nuevo lenguaje, Puerto adquirió algunos libros entre los que él destaca ‘Lenguaje máquina avanzada para ZX Spectrum’<sup>10</sup>. “Es un libro que me influyó mucho en mi metodología para programar, ya que consideraba que era la forma correcta de hacer las cosas”.

Mientras a Ricardo Puerto le daba por picar código, Raúl López enfocó todos sus esfuerzos al diseño gráfico por ordenador. “De pequeño me gustaba dibujar, pero lo hacía en papel. Tanto, que mis padres me apuntaron a cursos de dibujo con aerógrafo e, incluso, a un curso de dibujo por ordenador que ofrecía por aquel entonces un club juvenil en el centro de Donostia<sup>11</sup>”. Así es como se enteró de que existían programas de dibujo como ‘The Art Studio’. “Era fascinante y un infierno a la vez, porque no existía el ratón, te movías con los cursores y tenías que pintar pixel<sup>12</sup> a pixel con las limitaciones que tenía un ordenador”.

Estas limitaciones se centraban en las capacidades del Spectrum que sólo permitía poner un color en cada carácter, que a su vez estaba formado por una figura de 8x8 píxeles y un color de fondo, “lo que en total hacía dos colores por cada bloque”, explica López. “Ese es uno de los grande encantos de los juegos de 8 y 16 bits”.

---

9. Trampa en un videojuego consistente en alterar una o varias instrucciones en su código para conseguir ventajas.

10. 'Lenguaje máquina avanzado para ZX Spectrum', por David Webb. Editorial Anaya Multimedia. Año 1985.

11. López afirma que acudía a la sede de la caja de ahorros Kutxa

12. Puntos de color de una imagen digital



En aquella época, Ricardo Puerto y Raúl López no se conocían, y la diferencia de edad entre ellos hacía que no coincidieran en el colegio o en el instituto. Un amigo en común fue quien les puso en contacto. López recuerda que “un amigo me comentó que conocía a otro chico del barrio que tenía un ordenador y programaba. Fue entonces cuando conocí a Ricardo. Estaba desarrollando un videojuego. Se trataba de un personaje que se movía de pantalla en pantalla”.

“Era una especie de ‘Camelot Warriors’ (Dynamic Software, 1986) --añade Puerto-- y le propuse la posibilidad de hacer unos gráficos. A los dos días nos juntamos de nuevo y me enseñó las cosas que había hecho. A partir de entonces comenzamos a trabajar”. Esos fueron los mimbres de ‘Hundra’, su primer videojuego comercial de Zeus Software.

## **HUNDRA**

Por aquel entonces, Raúl López y Ricardo Puerto eran dos adolescentes de 14 y 16 años, respectivamente. Sus vidas transcurrían entre clases de Formación Profesional (FP), el instituto y los salones recreativos. Con la mirada puesta en crear su primer videojuego, López y Puerto trabajaba cada uno en casa de sus padres. “Yo le llevaba los gráficos que hacía en papel cuadrículado. Luego lo pasaba por el ‘The Art Studio’, lo grababa en una cinta de casete y lo llevaba a casa de Ricardo”, comenta López.

Para crear ‘Hundra’, los dos donostiarras tomaron referencias de los juegos de Spectrum a los que dedicaban horas y horas de su tiempo libre como el nombrado ‘Camelot Warriors’. “Si te fijas, el personaje de ‘Hundra’, los gráficos, el estilo, la forma de las pantallas y los mapas tienen muchas similitudes”, afirma el programador. “También tiene pinceladas de ‘Abu simbel, Profanation’ (Dynamic Software, 1985).

Otro título que recuerda el grafista de Zeus Software era ‘The Sacred Armour of Antiriad’ (Palace Software, 1986) “que técnicamente tenía una fluidez y unos gráficos muy atractivos”. En este sentido, López reconoce que con la referencia de este último juego hicieron los movimientos del personaje principal. “No tenía ni idea de animar y a la fuerza de dibujar, aprendimos. Nos fijábamos en los otros juegos e intentábamos descubrir como se hacían”.

El autoaprendizaje fue una constante para el estudio Zeus Software durante sus 13 años de vida. En sus inicios, intentaron contactar con otros grupos de programadores del entorno de San Sebastián con los que poder intercambiar conocimientos, pero no hubo fortuna.

Con las manos en la masa en este primer juego, se dieron cuenta de que no le habían puesto nombre. La idea de 'Hundra' surgió durante un fin de semana. "Eramos muy peliculeros", explica el grafista de Zeus. "Entramos en un videoclub que teníamos en el barrio y alquilamos una película que se llamaba 'Hundra'<sup>13</sup>. "Jamás nos planteamos que podíamos haber tenido un problema por sacar el nombre de la película".

La mitología griega también fue fuente de inspiración para el nombre del estudio donostiarra, Zeus Software. "Al principio no creamos una compañía, lo que queríamos era diferenciar nuestros juegos de los que se estaban diseñando en Dinamic Software<sup>14</sup>", matiza López.

En términos generales y sin entrar en detalles, los dos jóvenes crearon una historia muy sencilla para 'Hundra' en la que el protagonista tenía que liberar a su padre que había sido secuestrado. "Realmente lo único que consistía el juego, como la gran mayoría de aquella época, era llegar de un extremo del mapa al otro superando diferentes plataformas. No tenía nada más", comentan.

### **'SuperBuggy', un respiro en el desarrollo de 'Hundra'**

Durante los tiempos muertos del desarrollo de 'Hundra', surgió el que puede considerarse el primer videojuego publicado por Zeus Software. Se trata de 'SuperBuggy' (1986), "un juego que nadie conoce", afirman sus creadores. "Realmente fue el primer juego que hicimos pero tenía algunos errores".

---

13. Se trata de una película de serie B. Una producción italo-española de 1983, de espada y brujería protagonizada por la actriz de Laurene Landom en el papel de una guerrera amazona y dirigida por Matt Cimber.

14. Dinamic Software, distribuidora y productora fue fundada en 1983 por los hermanos Pablo, Nacho y Víctor Ruíz. Su actividad se prolongó hasta 1992

'SuperBuggy' era un juego de coches de vista cenital en el que se controlaba un vehículo por unos laberintos. "El objetivo era ir recogiendo una serie de banderas que iban saliendo de manera aleatoria, mientras intentabas esquivar unos remolinos de viento". Tanto Raúl como Ricardo admiten que lo mejor del juego era conducir el coche "porque tenía un poco de inercia y te permitía derrapar por el laberinto". "Nos pasábamos horas y horas jugando".

El juego se desarrolló para ZX Spectrum 48K. "Aunque tenía errores, lo dimos por terminado. Lo grabamos, hicimos copias en unas cintas vírgenes a las que les pusimos una carátula fotocopiada de un dibujo hecho a mano, y lo pusimos a la venta por nuestra cuenta. Solíamos ir al mercadillo que se hacía en el centro de la ciudad donde vendíamos nuestro juegos, así como las copias de otros que llegaban a nuestras manos". Sin embargo, Puerto reconoce que "no venderíamos más de diez copias del 'SuperBuggy'".

## **El acuerdo con Dinamic Software**

Después de varios meses de desarrollo de 'Hundra', llegó un punto en el que los donostiarras tenían el juego muy avanzado. "El mapa estaba completo, todas las pantallas estaban hechas y, a nivel gráfico, estaba completamente terminado, por lo que nos planteamos enviarlo a las empresas españolas que se encargaban de publicar los juegos". Valoraron distintas posibilidades, pero finalmente decidieron enviarlo a Dinamic Software.

"ERBE Software<sup>15</sup>, Opera Soft<sup>16</sup> y DRO<sup>17</sup> eran compañías a las que habíamos jugado a casi todos sus juegos. Pero la que más nos gustaba y con la que más nos identificábamos era Dinamic. Por eso se lo mandamos", reconoce Ricardo Puerto.

---

15. Desarrolladora y distribuidoras de videojuegos de España durante la Edad de oro del software español, fundada en 1984 por Andrew Bagney y el vocalista de Formula V, Paco Pastor.

16. Desarrolladora y distribuidora de videojuegos en España. Fundada en 1987 a raíz de la quiebra de Indescomp.

17. Distribuidora española de software creada en 1984.

“Grabamos el juego en una cinta e hicimos dos copias del mapa de ‘Hundra’ en papel cuadriculado, todo a mano. También incluimos indicaciones de cómo se tenía que pasar el juego, los obstáculos o dónde tenías que tener cuidado”. El propio Puerto asegura que, aún día de hoy, tiene una de esas dos copias. “Lo pusimos todo en un sobre y lo enviamos a Dinamic directamente”.

Varios días más tarde, el paquete llegó a las oficinas que la distribuidora tenía en la Torre de Madrid. De los tres hermanos, Victor Ruiz era encargado de gestionar los equipos de desarrollo externos a Dinamic Software, y de probar y valorar los juegos que llegaban a la compañía. “Recuerdo que llegó y que prácticamente no había que tocarlo”. Así que Ruiz llamó a la casa de los padres de Raúl López para proponer a Zeus Software un acuerdo que les metería de lleno en la industria española del desarrollo de videojuegos.

Los dos guipuzcoanos se acuerdan perfectamente de aquella llamada. Fue a primera hora de la tarde. Ricardo Puerto solía pasar después del instituto por casa de Raúl. Uno de los días, el grafista estaba hablando por teléfono, “se dio la vuelta y me dijo que era Victor Ruiz. Me quedé blanco”, cuenta Puerto. “Me comentó que acababa de recibir nuestro juego, que les había gustado mucho y que si lo terminábamos nos lo iban a publicar”, añade López. “Dábamos saltos de alegría”.

Con el sí de Zeus Software, Victor Ruiz puso en marcha toda la maquinaria de marketing de la que disponía Dinamic Software. Ante la escasez de información en los medios de comunicación, las portadas de los videojuegos de la Edad dorada del software español marcaban la diferencia en las ventas. Los hermanos Ruiz lo sabían bien por lo que para sus juegos solían contratar al historietista Alfonso Azpiri (Madrid, 1947). Sin embargo, para los de terceros, aprovechaban un acuerdo con Norma Editorial<sup>18</sup> por el que podían utilizar las ilustraciones del catálogo del dibujante aragonés Luis Royo (Teruel, 1954) y que, además, eran económicamente más asequibles.

---

18. Empresa española actualmente dedicada a la edición de cómics fundada en 1981. Sin embargo, en el inicio de sus actividades en 1977, funcionaba como agencia de representación de autores.

Para 'Hundra', Dinamic eligió la imagen de una exuberante amazona sobre un barco vikingo, elementos que no aparecían en las primeras versiones del juego –al principio era un arquero– y que se añadieron posteriormente. El logotipo del juego fue creado por el ilustrador interno de la compañía madrileña, Ricardo Machuca.

Otro de los elementos de marketing utilizados por los hermanos Ruiz y del que se hicieron eco las revistas especializadas de la época, era el denominado sistema *FX syncro sprites*. En el fondo, era un truco de programación de Ricardo Puerto que hacía que los personajes se movieran por la pantalla de manera muy suave.

Según explica el propio programador, "una pantalla o un monitor funciona con un barrido que va actualizando los píxeles de arriba hacia abajo y de izquierda a derecha. Básicamente se trataba de ajustar el código del juego para que se ejecutase de tal forma que tenga en cuenta ese barrido. Así, las imágenes no aparecen cortadas y el movimiento es más suave." Además, Dinamic llegó a publicitar 'Hundra' en las páginas interiores de las principales revistas especializadas de la época<sup>19</sup>.

El equipo de Zeus Software finalizó el desarrollo de 'Hundra' para ZX Spectrum a finales de 1987 y realizaron las versiones para Amstrad CPC y MSX. "Lo que buscábamos era hacer una adaptación que aprovechara al máximo el hardware de los ordenadores", sostienen. Por su parte, Víctor Ruiz explica que había que hacer todas estas versiones del juego "para que diera un mínimo de solvencia". Finalmente, el juego llegó a las tiendas a mitad de 1988 a un precio de 875 pesetas (5,26 euros) en casete y 1.750 pesetas (10,52 euros) en disquete.

'Hundra' se convirtió en uno de los primeros videojuegos vascos que, además de venderse en el mercado español, también se distribuyó en tiendas de Francia, Alemania, Italia y Reino Unido, gracias a un acuerdo comercial que disponía Dinamic Software con la compañía

---

19. Ver Micromanía 1ª época nº 34 y nº 35; y MicroHobby nº 173.

Mastertronic<sup>20</sup>. "Mi hermano Pablo Ruiz tenía amistad con Frank Herman, uno de los fundadores de la británica Mastertronic, por lo que llegamos a un acuerdo para que nuestros juegos se licenciaran con ellos". En Inglaterra el videojuego vasco se vendió un año después, en 1989 a través de una línea de éxito a 2,99 libras<sup>21</sup> (3,57 euros).

Poco después de ponerse el juego a las estanterías, los donostiarras comenzaron a recibir el primer dinero por las ventas de los juegos. "Cobrábamos por los royalties. En Dinamic estimaban el número de ventas y, sobre ese número, nos llevábamos una parte de lo que valía cada casete". "Mis padres estaban encantados tras cobrar el primer sueldo. Como éramos menores de edad, tuvimos que pedir que nos abrieran una cuenta", recuerda López.

Con dinero en el bolsillo, los dos adolescentes decidieron abandonar sus estudios. El grafista donostiarra rememora que a su madre "casi le da un ataque". Tampoco en casa de Puerto gustó la decisión. "No había otra alternativa. Tenía claro que quería dedicarme a esto y que había una compañía que me había publicado el juego en el que había estado trabajando un montón de horas".

'Hundra' fue portada del número 171 de la revista española MicroHobby correspondiente a la primera quincena de junio de 1988 y recibió la máxima categoría: cinco estrellas MicroHobby. La crítica, sin embargo, fue bastante dispar. MicroHobby publicó que se trataba de "un buen programa con unos gráficos y un movimiento perfectamente realizados y un altísimo grado de adicción", aunque criticaban la "excesiva" dificultad<sup>22</sup>.

También la revista española Micromanía puntuó con una nota de nueve sobre diez el primer juego comercial de Zeus Software, y señalaron la "rapidez y la naturalidad" de la protagonista que se movía

---

20. Distribuidora de juegos de ordenador de bajo coste del Reino Unido, fundada en 1983.

21. Sinclair User n° 81 pág. 11

22. MicroHobby n° 171. Pág. 37-40

“con total soltura entre decorados, con un derroche de detalles a nivel gráfico y un exquisito uso del color”<sup>23</sup>.

No fueron tan benévolas las revistas extranjeras como Crash que puntuó el juego de Ricardo Puerto y Raúl López con un 33 sobre 100. Le achacaron de “completa falta de originalidad” y de ser “gráficamente justo”. “Hundra es una aventura simple de estilo arcade de plataformas, sin lujos y ciertamente sin emociones”<sup>24</sup>, recoge la publicación.

El juego tuvo varias reediciones y se vendió en varios pack, junto a otros títulos de Dinamic. Incluso la revista MicroHobby terminó regalando ‘Hundra’ en una cinta de juegos junto con su especial de verano de 1991<sup>25</sup>.

## DELFOX

El caso de ‘Delfox’ es muy similar al de ‘SuperBuggy’. La única diferencia radica en que, en esta ocasión, Dinamic Software decidió llevarlo a las tiendas. Este pequeño juego de Zeus Software, surgió durante el desarrollo de ‘Hundra’. “Era una cosa muy sencilla sobre una nave que sólo tenía que disparar contra los enemigos y moverse por el escenario. De hecho, lo hizo todo Ricardo, porque casi no tenía gráficos”, recuerda Raúl López. Sin embargo, el joven donostiarra terminó participando en el desarrollo dibujando pixel a pixel la pantalla de carga inicial<sup>26</sup>, basándose en la portada elaborada por el ilustrador Ricardo Machuca.

Haciendo memoria, el programador cree que realizó este juego “para probar una rutina de movimiento en el que los enemigos se mueven acelerando o frenando progresivamente”. “Era una cosilla normal,

---

23. Micromanía 2º Época nº 1. Pág 21

24. Crash nº 61. Pag. 66

25. MicroHobby nº 212

26. "Pantallas de carga: el bit hecho arte": <http://www.elspectrumhoy.es/pantallas-de-carga-el-bit-hecho-arte/>

pero tenía su gracia porque el programa estaba hecho en código máquina e iba con los sprites<sup>27</sup> sincronizados”.

“Fue un proyecto para esos días de agobio y en los que quería hacer algo para relajarme. Lo hice en cinco o seis días”, se justifica el programador. El juego no tenía niveles. “Solo te dedicabas a matar bichos eternamente”.

Según cuenta Ricardo Puerto, ‘Delfox’ esta basado en un shoot `em up<sup>28</sup> llamado ‘Zynaps’ (Hewson Consultants, 1987), elaborado por el británico Dominic Robinson. “Estaba bastante alucinado con este juego porque tiene un scroll<sup>29</sup> prácticamente en toda la pantalla. Me preguntaba cómo lo había hecho. No podía entenderlo. Por muchos cálculos que hacía, no me daba para mover esa cantidad de información y de manera tan suave”. Incluso afirma que estuvo mirando las tripas del juego para conocer cómo estaba programado. “Me imagino que llevaría un montón de trucos de programación”.

Una vez terminado, Puerto valoró la posibilidad de enviarlo a la revista MicroHobby ya que la editorial le ofrecía 40.000 pesetas (240,40 euros) por el juego. Sin embargo, tras hablar y enseñarle el juego a Victor Ruiz, éste le comentó que en Dinamic tenían intención de sacar una serie de juegos baratos bajo el nombre *100% Dinamic*<sup>30</sup>. Finalmente la editora madrileña le ofreció 50.000 pesetas (300.51 euros) que el donostiarra aceptó sin muchos miramientos. ‘Delfox’ se convirtió entonces en el segundo juego de este nuevo sello de Dinamic. Sólo salió a la venta en su versión para ZX Spectrum 48K.

Los medios especializados no dejaron títere con cabeza en los análisis del juegos. Microhobby<sup>31</sup> lo calificó “auténtica castaña pilonga” por su

---

27. Gráfico móvil utilizado en videojuegos, mapa de bits que representa a algún objeto (Wikipedia)

28. Matamarcianos

29. Desplazamiento de las imágenes

30. Se trataba del segundo intento de Dinamic de crear una línea barata de juegos. En 1986 ya lo había intentado con “Future Stars” (<http://computeremuzone.com/ficha.php?id=392>)

31. Microhobby nº180 pág. 38



“baja dificultad” en comparación con los otros juegos de la época y su desarrollo “sumamente repetitivo”. El donostiarra asume su parte de culpa. “El juego no tiene nada, son cuatro sprites moviéndose por la pantalla”.

## COMANDO TRACER

‘Hundra’ se había convertido en todo un éxito personal y profesional para los integrantes de Zeus Software. Con las pilas bien cargadas, el dinero obtenido por los royalties y la experiencia adquirida en su desarrollo, comenzaron a darle vueltas a su siguiente proyecto. Inicialmente no tenían nada pensado pero contaban con ordenadores, los sistemas de desarrollo, la documentación y todo el material y código que habían utilizado para ‘Hundra’, ‘Delfox’ y ‘SuperBuggy’

Durante las charlas con Raúl y Ricardo, uno de los recuerdos que más repiten es que cuando no estaban programando en sus casas, se dedicaban a probar todos los juegos que caían en sus manos. Y sino, se pasaban horas y horas en los recreativos del barrio donostiarra de Altza. De este modo, los dos jóvenes recogían, recopilaban y asimilaban los conceptos de los juegos que les gustaban para poder aplicarlos posteriormente en sus desarrollos. “Si veíamos algo en un juego que nos gustaba, lo implementábamos”, afirma categórico Ricardo Puerto en una entrevista a “Fasebonus”<sup>32</sup>.

‘Comando Tracer’ es la consecución de todas las ideas tomadas durante esas horas jugando a los videojuegos. “Nos influenciaron mucho los que estaban en ese momento en el mercado. Me gustaban los trabajos de Dominic Robinson y Jonathan Smith (Reino Unido. 1967-2010), que hacían auténticas maravillas”.

En este sentido, ‘Comando Tracer’ bebe directamente del videojuego ‘Cobra’ (Ocean Software, 1986)<sup>33</sup> y desarrollado el propio Smith.

---

32. Fasebonus Podcast n° 119

33. Videojuego basado en la película de 1986 protagonizada por Sylvester Stallone

“Técnicamente está más cercano a los juegos del programador británico porque hay varios planos de scroll a distintas velocidades<sup>34</sup> y unos personajes con máscara”. Zeus trasladó la acción de ‘Cobra’ a un mundo futurista y cambiaron a Stallone por una nave que disparaba. “Te movías a la derecha y a la izquierda, en una pantalla donde no hay extremos porque tiene forma circular”, explica el grafista Raúl López.

“El desarrollo es muy sencillo. Hay que recoger una serie de pilas de batería desperdigadas por la fase y llenar varios contenedores de energía. Todo esto mientras eliminas a todos los enemigos de pantalla”, resume. “Una vez que se llenan los cuatro o cinco contenedores que hay por cada fase, pasas a otro planeta. Así hasta un total de tres --Zorax, Alfard y Grisum--, cada uno con su aspecto gráfico diferenciado”.

Puerto recuerda que el trabajo de desarrollo del juego no superó los ocho meses. Desde el punto de vista técnico, lo más espectacular de ‘Comando Tracer’ es su scroll a tres niveles con velocidades distintas, un efecto que era muy complicado de lograr en una máquina tan limitada como el microordenador Spectrum. Tanto López como Puerto se sienten muy orgullosos de ‘Comando Tracer’ y consideran que es, posiblemente, “el mejor juego de Zeus Software para Spectrum”.

“‘Hundra’ fue el juego con el que aprendimos. Cuando haces algo por primera vez, nunca sale como quieres. Además tenía los primeros gráficos hechos por Raúl y era el primer código que programaba”, reconoce Puerto. Sin embargo, cuando terminaron ‘Comando Tracer’ “teníamos la sensación de que habíamos hecho lo que nos había dado la gana”.

En los meses de desarrollo, los jóvenes donostiarras se permitieron el lujo de exprimir toda la capacidad de memoria del Spectrum. “Todo estaba tan pulido que al final no nos quedaba memoria en el juego y no habíamos hecho el final del juego”. La solución: poner un escueto “continuará”, algo muy habitual en las producciones españolas de la época que preferían aprovechar hasta el último kilobyte de información disponible para el apartado técnico en detrimento de la historia.

---

34. Scroll parallax: tipo de movimiento de pantalla en el que se mueven dos o más fondos a distintas velocidades para dar sensación de profundidad al videojuego.

“Nunca hubo ninguna intención de hacer una segunda parte. Pusimos un continuación porque así no perdíamos tiempo en hacer un final. Además, no teníamos más espacio para poner nada más”, añade el programador vasco.

Una vez terminado ‘Comando Tracer’, los donostiarras volvieron a ponerse en contacto con Victor Ruiz. “Habíamos trabajado con Dinamic y teníamos buena relación tras ‘Hundra’”. Tras enviar una copia a las oficinas de Madrid, Ruiz repitió la estrategia de marketing que tan buenos resultados le había dado con el primer juego de Zeus Software. Volvió a buscar una portada de Luis Royo<sup>35</sup> que, al igual que en ‘Hundra’, incluía elementos visuales que no estaban inicialmente planteados en ‘Comando Tracer’; esto es, el planeta semidestruido que se puede ver en el fondo de la carátula. Raúl se encargó nuevamente de incluir estos detalles en la versión final del juego.

Otro elemento que fue modificado al final del desarrollo fue el título del videojuego. “Originalmente el nombre que elegimos nosotros era Tracer, pero en Dinamic nos dijeron que era muy cortito. Terminaron dándole una vuelta y llamándolo ‘Comando Tracer’”, recuerda López, pero no se cambió la imagen inicial de la carga de juego donde se ve ‘Tracer’.

El juego fue publicado en 1988 a 875 pesetas en su versión en casete y 1.750 en disquete para ordenadores Spectrum, Amstrad CPC y MSX. Cuatro años después, ‘Comando Tracer’ fue distribuido en el Reino Unido y en Italia por la compañía Summit, a un precio de 3,99 libras, bajo el nombre de ‘The Last Commando’ y en pleno declive de los 8 bits en Europa. Para esta ocasión, la distribuidora de juegos baratos optó por cambiar la portada del juego original y utilizar la de otro título de Dinamic y publicado con el sello de Zeus Software en 1989, llamado “Bestial Warrior”.

La prensa especializada española<sup>36</sup> ensalzó las virtudes de ‘Comando Tracer’ –ocho puntos sobre diez-- mientras que las revistas

---

35. La pantalla de carga basada en la portada de Luis Royo ganó el concurso de la revista Microhobby a la mejor pantalla de presentación (1988)

36. Microhobby n° 188 pág. 30 y 31

británicas como Crash<sup>37</sup>, Sinclair User<sup>38</sup> y Your Sinclair<sup>39</sup> fueron menos benevolentes, con notas en torno al 65 sobre 100. Ni Ricardo ni Raúl recuerdan cuánto cobraron por aquel 'Comando Tracer'. "Recibíamos unas cartas mensuales con la cantidad de juegos vendidos y a través de qué canales se habían distribuido".

## **BESTIAL WARRIOR, UNA RARA AVIS**

Prácticamente con 'Comando Tracer' terminado y en las estanterías, Ricardo Puerto tuvo que aparcar el desarrollo de videojuegos en Zeus Software. Tenía 18 años y se vio obligado a realizar el servicio militar obligatorio. Esto supuso un año en blanco para el programador que, por suerte, le destinaron en Loiola (Gipuzkoa), lo que le permitía aprovechar los fines de semana de permiso para comer "unos buenos bocatas" con su compañero Raúl.

Por el contrario, la estancia de Puerto en la mili se convirtió en una de las temporadas más prolíficas para Raul, ya que terminó participando en diversos proyectos de videojuegos. El primero de ellos fue 'Bestial Warrior', programado por Julio Santos, un amigo de Ricardo y de Raúl que también vivía en el barrio de Altza.

Se trataba del segundo juego hecho por Santos. Anteriormente había realizado 'Central Bank' para ZX Spectrum pero que jamás vio la luz, pese a que la distribuidora DRO le abonó un dinero por los derechos de publicación.

"'Bestial Warrior' era muy sencillo; como el 'Hundra' pero más loco y arcade". "Julio vivía con sus padres y trabajaba en su habitación donde tenía su Spectrum. Recuerdo que iba a su casa, me decía que tenía que hacer un gráfico para una cosa y yo se lo hacía". El juego cuenta con

---

37. Crash 96 pág. 64

38. Sinclair User 121 pág. 37

39. Your Sinclair 75 pág. 19

dos cargas<sup>40</sup> y tenía como referencia el gameplay<sup>41</sup> el título de Palace Software, 'The Sacred Armour of Antiriad'.

Las versiones del juego para para Spectrum, Amstrad CPC y MSX llegaron a las tiendas<sup>42</sup> con el sello de Zeus y gracias a Dinamic Software. Sin embargo, tanto Raúl como Ricardo reconocen que el producto es prácticamente de Julio Santos.

Otro de los juegos en los que Raúl López participó como grafista fue la superproducción del videojuego 'El Capitán Trueno' (Dinamic, 1989), basado en las historietas de aventuras creadas en 1956 por el guionista Víctor Mora Pujadas y el dibujante Miguel Ambrosio Zaragoza. La compañía Gamesoft se encargó del desarrollo de este videojuego en el que estuvieron implicadas casi una decena de personas en distintas fases.

La oficinas de Gamesoft se ubicaban en la planta superior del restaurante que los padres del programador Javier Bravo Palacio tenían en Logroño. En un momento de la producción del juego, solicitaron un grafista a Víctor Ruiz de Dinamic --que se encargaba de las labores de producción-- y éste se lo comentó a Raúl. Sin dudarlo, el componente de Zeus Software se desplazó hasta la capital riojana para elaborar los gráficos de la segunda carga de 'El Capitán Trueno'. Durante unas semanas estuvo durmiendo en la casa de los padres de Bravo.

Tal y como recuerda López, además de los gráficos de la segunda carga, también elaboró las letras de la carátula. "Las hice yo con el Atari, pixel a pixel en el ordenador. Ya en Dinamic, llamaron a un fotógrafo profesional para que sacara una foto de las letras que estaban sobrepuestas en un televisor o monitor de alta calidad. Las recortaron y las metieron en el póster original que era una ilustración de Luis Royo", asegura.

---

40. Durante la Época dorada del software Español se puso de moda realizar dos modos de juego diferentes, cada uno disponible en una de las caras de los casetes.

41. Método o sistema de juego

42. MicroHobby n° 189 pág. 41

Por último, y antes de que Ricardo Puerto volviera de la mili, el grafista guipuzcoano realizó un nuevo trabajo. Participó en la elaboración de los gráficos, junto a Ignacio Ruiz y Javier Cubedo para las versiones de Atari ST y Commodore Amiga del videojuego 'Astro Marine Corps' (Dinamic, 1989).

## **RISKY WOODS, UN HITO EN CONSOLAS**

Con la llegada de la década de los noventa, el mercado del ocio interactivo estaba sufriendo un cambio radical. Europa había dado el salto tecnológico de los 8 a los 16 bits. Las consolas de videojuegos habían entrado muy fuerte en el negocio y habían conseguido desplazar a los microordenadores, comiéndose gran parte del pastel. Mientras, en España, las editoras y empresas de videojuegos, que diez años atrás habían copado el mercado estatal, continuaban ancladas en el pasado intentando vivir de las rentas, produciendo y vendiendo software obsoleto.

En Donostia, el programador Ricardo Puerto había vuelto de su periplo en el servicio militar. Era el momento de retomar la actividad de Zeus Software. En aquellas primeras semanas, los dos donostiarras tuvieron su primer contacto con una de los nuevos ordenadores que habían llegado a las tiendas: Commodore Amiga<sup>43</sup>. "Acostumbrado al ordenador de 8 bits, aquello era alucinante", asegura Puerto. Su potencia superaba con creces a todos los ordenadores con los que habían trabajado hasta entonces. Ni corto ni perezoso, Puerto se lo compró por su cumpleaños. "Era un Amiga 500<sup>44</sup>", recuerda

Como un niño con zapatos nuevos, Zeus Software abandonó los 8 bits para centrarse en hacer juegos para este nuevo ordenador personal. "A pesar de tener experiencia haciendo juegos en 8 bits y que podríamos haber rentabilizado durante mucho más tiempo, quisimos ser pioneros", comentan.

---

43. El Commodore Amiga fue diseñado por Jay Glenn Miner y un reducido equipo de ingenieros pertenecientes a la empresa Didbit (Santa Clara, California, Estados Unidos). Los diferentes modelos se vendieron entre 1985 y 1994.

44. Primer ordenador Amiga de considerado de "gama baja".

No obstante, hacer videojuegos para Commodore Amiga era todo lo contrario a un paseo por el parque: todo lo aprendido con los 8 bits no servía para nada. "Fue como pasar de estar programando con un juguete a algo más serio". "Nos costó muchísimo y al principio fue muy duro", reconoce Puerto. "La programación del ZX Spectrum que era sencilla. Tenía cuatro cosas que podías aprender muy rápido, pero en Amiga era todo hardware". Era una máquina "totalmente abierta" que te obligaba a programar "absolutamente todo". "Era como tocar directamente las tripas del ordenador".

Tras pasar varios meses leyendo documentación y haciendo pruebas para conocer cómo funcionaba el Commodore Amiga, Puerto y López se pusieron manos a la obra para crear 'Risky Woods'. Al igual que en 'Comando Tracer', los videojuegos que se podían jugar en el Amiga y las novedades de los salones recreativos volvieron convertirse en la máxima influencia para estos dos adolescentes.

El uno y el otro reconocen la influencia de la recreativa de Capcom<sup>45</sup> 'Ghouls 'n Ghosts' (1988), del que incluso cogieron la idea del mapa en miniatura que aparece al inicio de cada fase. En cuanto al apartado visual, el grafista tomó como referencia los trabajos de los británicos Mark John Coleman y Dan Malone que formaban parte de la compañía The Bitmap Brothers<sup>46</sup>. Sin embargo, para crear a los diferentes personajes que tiene el juego, López se dejó influir por trabajos tan dispares como la serie de animación japonesa Dragon Ball y los dibujos del historietista estadounidense Richard Corben<sup>47</sup>.

El desarrollo de 'Risky Woods' duró "algo más de dos años", tiempo suficiente para que Ricardo Puerto se permitiera sacar de la manga

---

45. Empresa japonesa desarrolladora y distribuidora de videojuegos fundada en 1979

46. The Bitmap Brothers es una empresa desarrolladora de videojuegos del Reino Unido, fundada en 1987

47. Rohan, el protagonista de Risky Woods toma prestado algunos elementos visuales de la serie de animación Dragon Ball, creada por Akira Toriyama. Por el contrario, el mercader de la tienda de armas que se incluye en el juego, está basado en Den, uno de los personajes más famosos de Corben.

alguna que otra virguería técnica. “La mayoría de los juegos de Commodore Amiga sólo tenían una pantalla de scroll, mientras que ‘Risky Woods’ tenía dos. La idea de este doble fondo que se mueve a velocidades diferentes ya se había visto anteriormente en el ‘Shadow of the Beast’ (1989) de Psygnosis por lo que el programador, asombrado por el efecto, quiso trasladarlo a ‘Risky Woods’.” “Técnicamente, era bastante novedoso”, reconoce.

En las últimas fases del desarrollo del juego y para las versiones de PC DOS, se incorporaron al equipo tres grafistas más –Maite R. Otxotorena, Juan Manuel Ripalda, Andreito Lobero-- que se encargaron de dibujar a mano los fondos aprovechando la potencia de las tarjetas VGA que tenían aquellos ordenadores. Posteriormente, López se encargaba de escanear los dibujos e insertarlos como fondo de pantalla en algunos niveles.

La labor musical recayó en Jose Antonio Martín que Raúl López conoció a través del programador Pablo Ariza. Ambos vivían en el mismo barrio de Madrid y habían trabajado juntos en el ‘Astro Marine Corps’. “Nos encantó la música que hizo para ese juego por lo que le pedimos que nos la hiciera para el ‘Risky Woods’”. Pactamos un precio y comenzamos a trabajar juntos”, comentan desde Zeus.

En una de las fases previas a la finalización del desarrollo de ‘Risky Woods’, los donostiarras comenzaron a tantear posibles editoras para que les publicaran el juego. “En aquella época Dinamic estaba de capa caída<sup>48</sup> y habíamos decidido mirar otras compañías. Aunque estábamos contentos con la relación que teníamos, no queríamos estar tan atados. Así que buscamos otras ofertas”. Sin embargo, enviaron una copia a Dinamic “para que supieran en qué estábamos trabajando”.

En las oficinas de la distribuidora española vieron el juego. ‘Risky Woods’ era un diamante en bruto. El que fuera director y socio de Dinamic, Pablo Ruiz, se empeñó en que “ellos tenían que sacarlo”. Al igual que

---

48. “A lo largo de 1991 y 1992, los Ruiz sólo lanzaron cuatro juegos, cantidad ínfima si comparamos la producción cuasi industrial a la que llegaron a finales de los ochenta”. (Ocho quilates. Una historia de la Edad de Oro del software español II. Jaime Esteve. Pag. 353)



el resto de distribuidoras españolas, la compañía de los hermanos Ruiz se había estancado en los 8 bits, “y nosotros habíamos cogido el Amiga en una época muy buena. Además, teníamos un juego de calidad en el mejor momento –aseguran los miembros de Zeus– porque en España nadie tenía nada remotamente parecido”.

La pieza clave para los guipuzcoanos se decidieran finalmente por Dinamic fue la relación que tenían los madrileños con Electronic Arts (EA)<sup>49</sup>. La compañía estadounidense ya se había encargado anteriormente de distribuir por Europa uno de sus juegos: ‘Navy Moves’. Según cuenta el propio Victor Ruiz en una entrevista para IGN Retropodcast<sup>50</sup>, EA no contaba con una red comercial propia en el viejo continente y tampoco quería hacerla con sus juegos norteamericanos, por lo que “decidieron realizar una selección de juegos europeos de distintas compañías para distribuirlos ellos”.

Varias semanas después, Ricardo y Raúl recibieron una llamada de Pablo Ruiz. Al parecer, el director general de Electronic Arts, Mark Lewis, y el director comercial, David Gardner, se encontraban de vacaciones en el Estado invitados por el que fuera máximo responsable de EA en España, Javier Busto. Según les comentó, les había convencido para que visitaran San Sebastián durante un par de días. Tiempo suficiente para concertar una reunión con ellos. “Nos interesa mucho que vean lo que tenéis”, dijo a la vez que cogía el coche dirección a la capital guipuzcoana.

La reunión se celebró en el Hotel Londres. Los dos vascos llevaron un ordenador Amiga, un monitor y un mando. Lo montaron todo en la habitación del hotel en el que se hospedaban los directivos de EA y se pusieron a jugar mientras Pablo Ruiz traducía al inglés. El encuentro duró en torno a una hora. “Estábamos muy nerviosos porque normalmente no tenías la oportunidad de enseñar tu juego a esta gente”, admiten los integrantes de Zeus.

---

49. Empresa estadounidense desarrolladora y distribuidora de videojuegos fundada por Trip Hawkins en 1982.

50. <http://es.ign.com/podcast/4236/ign-retropodcast-programa-2-1-2013-victor-ruiz-dinamic-retro>

Un par de meses después de la reunión, Dinamic y Electronic Arts firmaron el contrato en las oficinas de Londres<sup>51</sup> por el que adquirirían los derechos de distribución del juego 'Risky Woods' en Europa en sus versiones para ordenador, así como de la conversión a la consola Sega Mega Drive<sup>52</sup>.

En aquellos primeros años noventa, Mega Drive era una de las máquinas que con más fuerza había entrado en el mercado europeo. EA vio la posibilidad de poder entrar en este mercado con 'Risky Woods' y así fue, convirtiéndose en el primer videojuego español de la historia en publicarse en una consola de videojuegos.

"Nosotros no influimos mucho", reconoce Ricardo Puerto. "El acuerdo entre Dinamic y EA estaba firmado antes de que termináramos el juego". "Nosotros enviamos las copias a Victor Ruiz, como siempre, y él se encargó de hacérselas llegar a quien correspondiera. Nosotros no tuvimos nada que ver con el desarrollo de Mega Drive", se lamenta.

## En manos de EA

Tras el acuerdo de Dinamic con Electronic Art, una de las copias de 'Risky Woods' llegó al equipo de desarrollo interno que EA tenía en Slough, una ciudad del condado de Berkshire, situada al sur de Inglaterra. Aquel grupo estaba dirigido por Steve Wetherill, una vieja gloria de la época de los 8 bits en aquel país y que participó en numerosos desarrollos de la compañía Odin Computer Graphics<sup>53</sup>.

---

51. "Fue un acuerdo mundial. Posiblemente sea uno de los juegos españoles más vendidos, lo lanzamos con EA y lo sacaron como marca propia. No fue Dinamic distribuido por EA, fue Electronic Arts distribuido por EA", asegura Pablo Ruiz de Dinamic Software en 'Ocho quilates. Una historia de la Edad de oro del software español (II)'. (Pág. 356. Por Jaume Esteve, 2012)

52. Videoconsola de sobremesa producida por SEGA, lanzada al mercado en 1988. Llegó al mercado europeo el 30 de noviembre de 1990.

53. Steve Wetherill se convirtió años después en vicepresidente de Westwood Studios (1994-2002) y principal desarrollador de Utek Games (2002-2008) donde coincidió con el programador vasco Igor Ruiz 'Konstandin'.

“La decisión de crear una versión para Sega MegaDrive se tomó desde EA. Empecé a trabajar en su sede del Reino Unido en enero de 1992. Sin embargo, no querían hacer una conversión directa del juego de Amiga a Mega Drive, sino que tenía que tener características adicionales para que se ajustara a la consola. De ahí nació la idea de crear una versión mejorada del juego.

Wetherill se puso a trabajar en esta versión a comienzos del mes de febrero de 1992. Recuerda que la versión de ‘Risky Woods’ para Amiga era “muy colorida, rápida y divertida con un movimiento suave”. “La forma de jugar era bastante simple, pero desafiante”, afirma. Desde el punto de vista de la programación, Wetherill se quedó sorprendido de cómo habían logrado realizar el scroll parallax con multicapa<sup>54</sup> con el ordenador Amiga.

Durante los seis meses que duró el trabajo de conversión a Mega Drive, trabajaron en la adaptación de ‘Risky Woods’ tres personas. El propio Wetherill se encargó de la programación, y el artista freelance Jimmy Savage, del arte adicional. “La música y los efectos de sonido de la versión de ‘Risky Woods’ para Mega Drive los creó Jason Whitely, que era un empleado interno de EA”.

El equipo de Wetherill trabajó en todo momento con la versión de Amiga del juego. “Nos pasaron todo el código fuente “muy bien escrito” en lenguaje ensamblador 68000<sup>55</sup>, el arte y los archivos de audio. “Uno de los aspectos más graciosos es que, naturalmente, todo el código estaba en castellano. Así que me fui a una librería y me compré un diccionario Español-Ingles”. Aún así, admite que le llevó algo de tiempo traducir los comentarios y las etiquetas de programación

Uno de los retos más difíciles para el programador de EA fue darse cuenta cómo funcionaban los trucos de programación de Ricardo Puerto para obtener el scroll parallax en la versión de Amiga, sin contar algunas limitaciones que tenía la propia consola de Sega.

---

54. Tipo de movimiento de pantalla complejo en el que, en vez de mover un solo escenario de fondo, se desplazan dos o más planos para dar una cierta sensación de profundidad a la imagen.

55. Lenguaje de programación específico para dar instrucciones al microchip Motorola 68000.

“En la Mega Drive, no había espacio suficiente para adaptar a todos los sprites en la memoria de vídeo a la vez, sobre todo después de que se añadieran algunos más para la adaptación de la consola. Así que tuve que escribir un sistema de sprites dinámicos. Estos se cargan y descargan en la VRAM<sup>56</sup> de Mega Drive mientras vas jugando. Técnicamente, era un reto. Si te quedabas sin espacio en la VRAM, el sistema, sacrificaba algunos sprites para que otros, por ejemplo los de los enemigos, se mostraran correctamente”.

“Así que escribí una herramienta para romper esos sprites –continúa Wetherill-- y posteriormente utilicé herramientas internas de EA para volver a montar todos los sprites en varias combinaciones de tamaños de cara a adaptarme al hardware de la Mega Drive, y de esa forma optimizar el espacio”.

Aunque el ‘Risky Woods’ de Mega Drive es prácticamente igual que el original creado por los vascos Zeus Software, el juego sufrió varias modificaciones. El director del equipo de desarrollo interno de Electronic Arts explica que la compañía no quería hacer una conversión directa del juego de Amiga a Mega Drive. “No había nada malo en el ‘Risky Woods’ original” reconoce. Sin embargo, los juegos de EA desarrollados para Mega Drive tenían que ser aprobados por su sede central en Estados Unidos y ello conllevaba una serie de modificaciones.

“Las decisiones en los cambios de jugabilidad que incluía ‘Risky Woods’ respecto a la versión original de Amiga vinieron de varias personas de EA; entre ellas, el productor de la compañía Kevin Shrapnell<sup>57</sup>. Él quería incluir cantos gregorianos para las secciones de puzzles que simulan en sistema de juego ‘Simon’<sup>58</sup>, pero no se

---

56. VRAM (Video Random Access Memory – Memoria gráfica de acceso aleatorio) es un tipo de memoria RAM que utiliza el controlador gráfico para poder manejar toda la información visual que le manda la CPU del sistema.

57. Actual director de desarrollo senior de Electronic Arts y productor de juegos como ‘Road Rash’ (1992) y ‘James Pond 3: Operation Starfish’ (1993).

58. Juego electrónico musical creado por Ralph Baer en 1978, de gran éxito durante los 80.

pudo implementar mediante el motor de sonido de compañía norteamericana”.

Otro elemento que sufrió un rediseño fue el protagonista. Mientras en la versión de Amiga tenía un aspecto similar a un aldeano o campesino, en la versión de consola se le añadió una capa y un báculo convirtiéndolo en una especie de hechicero<sup>59</sup>.

“La inspiración para los cambios de la vestimenta y las armaduras vino del juego ‘Ghosts’n Goblins’ que era uno de mis favoritos. Posteriormente, añadimos el sistema de juego estilo ‘Simon’ – en la que había que repetir una secuencia de notas musicales-- para darle a las pantallas un pequeño giro adicional”, comenta el programador británico.

Por último, el acabado visual de la versión de Mega Drive tenía los colores más apagados. “Los gráficos del cielo de la versión de Amiga de ‘Risky Woods’ son más coloridos, ya que, en este caso de la consola, estaba limitado a sólo 16 colores. Sin embargo, los fondos de la versión de Sega no son tan repetitivos --matiza-- ya que en la de Amiga están creados a partir de la repetición de los sprites por hardware”.

El programador Steve Wetherill mantiene un buen recuerdo de esta conversión de ‘Risky Wood’ a la consola de 16 bits de Sega. “Fue el primer juego de Mega Drive que programé después de estar cuatro o cinco años trabajando en Amiga y Atari ST. Así que el trabajo fue muy agradable y me permitió aprender sobre la marcha cómo funcionaba la Mega Drive”.

Aunque revistas especializadas como Micromanía publicaron a finales de 1991 un análisis<sup>60</sup> de la versión de Amiga de ‘Risky Woods’, el juego

---

59. <http://gamikia.com/2012/03/15/risky-woods-un-espanol-en-la-corte-de-sonic-y-mario/>

60. “Risky Woods es lo mejor que nos ha proporcionado el software español en mucho tiempo. Un arcade que posee todas las mejores cualidades que podáis imaginar: rápido, adictivo, original, bien hecho... y un montón más de interesantes características, como una banda sonora sencillamente apabullante, que le convierten en un magnífico programa.” (Micromanía n° 43. Pág. 25)

no apareció en las tiendas hasta la segunda mitad de 1992. Dinamic se encargó de la puesta a la venta del juego en el mercado español en sus versiones para Atari St, Amiga, PC DOS a un precio de 3.990 pesetas (23,98 euros). Mientras, Electronic Arts distribuyó tanto las versiones de ordenadores como de Mega Drive en el resto del mundo, incluso en Japón donde se le conoce con el nombre 'Jashin Draxos'.

Además de ser el primer videojuego español editado para una consola de videojuegos, 'Risky Woods' tiene el dudoso honor de ser el último videojuego editado por Dinamic Software antes de declararse en bancarrota y echar el cierre a sus oficinas en las Torres de Madrid.

## BIOMECHANICAL TOY

Después de terminar 'Risky Woods' y tras el cierre de Dinamic Software, los donostiarras se enteraron que había una empresa de Barcelona que hacía máquinas recreativas. Desde que habían comenzado con 'Hundra' en 1987, siempre habían tenido la vista puesta en poder hacer aquellos videojuegos a los que dedicaban horas en los salones recreativos.

"Nosotros siempre habíamos querido hacer juegos para las recreativas porque era como la Fórmula 1 de los videojuegos", asegura Puerto.

"Contactamos con Gaelco<sup>61</sup> porque nos habían dicho que ellos tenían una placa<sup>62</sup> y estaban desarrollando juegos para ella. Concertamos una cita y estuvimos hablando sobre cuestiones técnicas y económicas para saber cómo trabajaban ellos". Otro aliciente era que la placa de Gaelco era más potente que un Amiga, y eso atraía mucho al programador, siempre en busca de nuevos retos. "Vimos que era viable y nos decidimos hacer el siguiente juego para Gaelco".

---

61. Los orígenes de Gaelco comienzan en 1985 tres empleados de la empresa Tecfri Xavier Valero, Josep Quingles y Luis Jonama deciden abandonar Tecfri tras el desarrollo del videojuego Crazy Rally y fundar su propia compañía. (<http://vicbengames.blogspot.com.es/2011/07/gaelco-recreativas-espanolas.html>)

62. El cerebro de las máquinas recreativas en forma de placa de circuitos impresos que permite ejecutar un juego.

Sin embargo, en el encuentro inicial, la empresa barcelonesa no se comprometió a nada. Los términos de contrato eran muy similares a los que Zeus Software había mantenido anteriormente con Dinamic, “un contrato con un tanto por ciento de los royalties. Sólo que en vez de cada copia de casete que se vendía, esta vez era por cada placa<sup>63</sup> que se vendiera”.

Después de la primera reunión, Puerto y López volvieron a Barcelona en coche para cargar todo el sistema de desarrollo. En el fondo, era una placa impresa con chips conectada con unos cables a los joystick y un monitor. Todo ello metido en cajas de madera.

La idea de ‘Biomechanical Toy’ surgió de Raul “que estaba muy flipado con Terminator 2”. “Había hecho bocetos para un juego al que le había dado el nombre de Biomechanical God. Pero cuando comenzamos a hablar sobre cómo se tenía que desarrollar y las cosas que tenía que tener, vimos que era demasiado complejo, por lo que decidimos cambiarle el nombre a ‘Biomechanical Toy’ y trasladarlo al mundo de los juguetes. Esto permitía a los grafistas más libertad y hacer un trabajo similar al de los dibujos animados”.

Raúl López recuerda que por aquel entonces “me empezó a interesar la historia en los juegos. Yo quería darle importancia a la historia, mientras que Luis Jonama –uno de los socios de Gaelco-- me decía que la gente echaba sus cinco duros y eso no le importaba”. “Olvídate de historias, que no funcionan”, le insistía. “Realmente tenía razón, pero estaba emperrado en buscarle al juego una historia que tuviera sentido”.

Sea como fuere, el jugador maneja a Inguz, un muñeco de acción “con un pistolón y gafas oscuras” que tiene que detener a Scrubby ya que ha robado un péndulo con poderes mágicos que le permite controlar al resto de juguetes. Toda la acción ocurre dentro de una casa, al estilo de la película de Disney ‘Toy Story’. Tanto es así, que para el diseño de los escenarios se utilizaron elementos habituales de

---

63. La placa podía conectarse a través de un cable al PC desde donde se podía programar el juego y, una vez hecho, volcarlo.

una vivienda como los apliques del baño, la forma de los enchufes e incluso una foto digitalizada de Ricardo Puerto cuando era un niño.

En cuanto a la forma de jugar, 'Biomechanical Toy' se nutre de 'Midnight Wanderers: quest for the chariot', un videojuego incluido en el 'Three Wonderers' (1991) de Capcom. "Nos flipaba ese juego y muchos de los gráficos de nuestro juego están basados en esta recreativa".

Al igual que había sucedido tras 'Comando Tracer', el servicio militar obligatorio volvió a separar a los donostiarras durante 13 meses. Esta vez, le tocó el turno a López. Sin embargo, el grafista no estaba dispuesto a pasar un año de parón en la mili así que, ni corto ni perezoso, cogió su ordenador Amiga y se lo llevó para el cuartel en Jaca (Huesca). Allí es donde comenzó a hacer los primeros bocetos del que posteriormente sería el protagonista de 'Biomechanical Toy'.

Mientras tanto, Ricardo Puerto se puso manos a la obra "trasteando" con la placa de Gaelco y desarrollando las aplicaciones y las herramientas necesarias para programar el futuro juego. El propio Puerto reconoce que el cambio de Amiga a la placa de recreativa "no fue tan radical" como el salto de los 8 a los 16 bits. "Aunque el juego de instrucciones era mayor, disponías de más recursos". Además el microprocesador –el corazón-- de la placa era el mismo que el del Amiga, un Motorola 68000.

En cuanto a la arquitectura técnica, las recreativas eran puro hardware muy similar al ordenador con el que habían trabajado para hacer 'Risky Woods', pero con la ventaja de que estaba "totalmente enfocada para crear videojuegos". "Era como si cogieras un ordenador y le quitaras todo lo que no tiene que ver con los videojuegos".

Toda la programación se hizo en un PC conectado a la placa de Gaelco con "una especie de ensamblador cruzado" que hacía de interprete. De esta manera, el donostiarra podía trabajar en el ordenador con un lenguaje de programación y volcar el contenido a la placa directamente, ya que el ensamblador cruzado se encargaba de interpretar y hacer que la placa entendiera las instrucciones. "Esto hacía que todos los procesos fueran más rápidos".



Para el desarrollo de 'Biomechanical Toy', Zeus Software decidió ampliar su plantilla hasta siete personas. A los tres nuevos grafistas que se habían incorporado en la conversión de 'Risky Woods' para PC DOS, se sumaron dos nuevos programadores, Juan Maria Gorrotxategi y Asier Zubilaga. Alquilaron una vivienda de tres habitaciones y la convirtieron un estudio de videojuegos. "En una de las habitaciones estaban en los grafistas y en otra los programadores". La tercera habitación libre se la alquilaron a Rafael Arroyo<sup>64</sup>, un amigo de la cuadrilla.

La producción del nuevo juego de los donostiarras les llevó "muchísimo tiempo", entre dos y tres años. "Por una parte, era un juego mucho más complejo que el 'Risky Woods', ya que tenía un scroll en cuatro direcciones, por lo que los mapas eran mucho más complejos. Además, las herramientas y las utilidades de programación eran mucho más complicadas, así como la cantidad de gráficos", afirman.

Dejando de lado la parte más técnica, otro de los elementos que estuvieron depurando fue la jugabilidad. Hasta entonces, la gente de Zeus Software venía de realizar juegos para ordenadores y esta manera de jugar no funcionaba para las máquinas recreativas. El programador recuerda tener charlas con Luis Jonama que "insistía en que teníamos que cambiar el concepto de juego" para conseguir que el jugador se gastara cuantas más monedas de 25 pesetas, mejor.

Para ello, desde Gaelco les enseñaron unos cuantos trucos. "Cosas sencillas como equilibrar la dificultad. Decisiones que no ves, pero que cuando juegas te das cuenta de que hay algo". Aún así, 'Biomechanical Toy' heredó algunos elementos de los juegos de ordenadores. "Es bastante largo y tiene un montón de fases" en comparación con otras recreativas de entonces.

Zeus Software entregó el juego terminado en 1995, tres años después de 'Risky Woods'. Para entonces, el mercado de los recreativos estaba en plena transición a los juegos 3D. "La gente de Gaelco se portó bastante mal", opina Ricardo Puerto. "Siempre hemos pensado que no

---

64. Aparece en los agradecimientos de la recreativa 'Biomechanical Toy'

dedicaron ni el tiempo ni los recursos suficientes para vender el juego. Se escudaron en que habíamos tardado en demasiado tiempo y que los juegos en 2D como 'Biomechanical Toy' estaba pasados de moda. No acabamos nada contentos".

Aún así, los donostiarras se mostraron abiertos a la posibilidad de hacer juegos en 3D con la compañía catalana ya que sabían que habían desarrollado una nueva placa que les permitía hacer este tipo de juegos. Sin embargo, desde Gaelco se mostraron reticentes a compartirla.

## **LAST KM**

En pleno desarrollo del 'Biomechanical Toy', desde Gaelco "nos llamó Luis Jonama y nos propuso un proyecto que podíamos hacer muy rápido, en un mes, y ganar un poco de dinero", cuenta Puerto. Se trataba de una máquina hecha a medida para un local de recreativos que ubicada en Las Ramblas de la ciudad condal. Era 'Last KM'.

"Querían hacer una máquina conectada a dos bicis estáticas y con un monitor delante. Se trataba de un juego con tres o cuatro niveles. Si el jugador cogía una pendiente o quería ir más rápido, tenía que pedalear más fuerte". Además, le añadieron un pelotón y ciclistas que adelantaban al jugador "para que se picara y fuera más rápido".

Elaborado en en 2D, Raúl López cogió una cámara de fotos y se recorrió todo Donostia recogiendo imágenes de paredes, túneles, carreteras, hierbas,... Lo escanearon todo y lo trasladaron pixel a pixel al juego para crear los escenarios. En cuanto a la programación, Puerto afirma que aprovecharon las herramientas que habían desarrollado para el 'Biomechanical Toy' y las aplicaron a 'Last KM'. Gracias a eso, el trabajo de Zeus no superó las cuatro semanas pactadas.

El problema de 'Last KM' llegó en el momento del montaje. Con el juego ya hecho, Ricardo Puerto tuvo que desplazarse a Barcelona para instalar la máquina en el salón recreativo de Las Ramblas. Allí, el equipo de Gaelco le obligó a reutilizar un par de placas de otras máquinas antiguas que no estaban preparadas para el juego y con las que el programador no había trabajado. "Les habían añadido un cable para

conectarlas entre si y que se comunicaran a través de un protocolo *superchapucero*". Esto hacía que la velocidad del intercambio de información "fuera bajísima". "¡A un bit por segundo!".

Durante dos semanas, el programador donostiarra se devanó los sesos para lograr que funcionasen, con más o menos fortuna. "En vez de ir las bicicletas sincronizadas, tal y como habíamos desarrollado en San Sebastián, iban por predicción. Si una bicicleta estaba acelerando, le mandaba los datos a la otra y ésta preveía que con esa aceleración el corredor iba a estar en una posición concreta". "Siempre que los datos que enviaba no estuvieran corruptos –matiza-- algo que era bastante habitual".

## ENERGY, EL PUNTO FINAL

Decepcionados por la relación con Gaelco y ante la negativa de poder utilizar su nueva placa para realizar juegos en 3D, Zeus Software decidió dar por zanjada la relación e intentarlo por su cuenta aprovechando en boom de las tarjetas gráficas 3D para PC<sup>65</sup>. "Recuerdo que las primeras tarjetas aceleradoras era una porquería. Nosotros las llamábamos jocosamente tarjetas *deceleratoras* porque en realidad pintaban los polígonos más lentos que a mano", sostiene Ricardo Puerto.

Sin embargo, el estudio donostiarra comenzó a desarrollar un juego bajo el nombre en clave 'Proyecto Energy'. Se trataba de un juego de aventuras en 3D para ordenadores "con un toque medieval". Con unas primeras pinceladas, Ricardo y Raúl se reunieron con la gente de Dinamic Multimedia<sup>66</sup> que, en aquel momento, "andaban mejor de dinero". Firmaron un acuerdo económico a través del cual Dinamic

---

65. La evolución de las tarjetas gráficas dio un giro importante en 1995 con la aparición de las primeras tarjetas 2D/3D. Dichas tarjetas cumplían el estándar SVGA, pero incorporaban funciones 3D. (Wikipedia)

66. Tras la quiebra de Dinamic Software, el que fuera presidente de la editorial Hobby Press, José Ignacio Gómez-Centurión, creó una nueva empresa llamada Dinamic Multimedia de la que poseía el 70% de la participación. El otro 30% quedó en manos de los hermanos Pablo Ruiz, Víctor Ruiz y Nacho Ruiz, junto con el programador Carlos Abril.

se encargaba de la producción del futuro juego y les aseguraba a los donostiarras un dinero mes a mes.

Lo que parecía el proyecto estrella de Zeus Software se fue diluyendo con el tiempo. El cambio de tecnología y el esfuerzo por adaptarse a las necesidades de 'Energy' fue "más radical que el paso de los 8 a los 16 bits", destaca Puerto. "Tuvimos que empezar todo de cero. Los gráficos, la jugabilidad, las herramientas,... ¡todo! Además de aprender mucha matemática y mucha física".

El grafista Raúl López recuerda que empezó a trabajar con el '3D Studio', lo que para él fue totalmente nuevo. "Íbamos muy lentos y tardábamos mucho en hacer las cosas". Tras varios meses peleándose con las nuevas herramientas, López decidió tirar la toalla. "Estaba desencantado. Quería hacer cosas que no tenían que ver con los videojuegos. Como no acababa de ver nada claro, me marché aprovechando que me salió un trabajo que no podía compaginar".

Con López fuera del proyecto, la grafista Maite Rodríguez Ochotorena cogió las riendas del apartado gráfico de 'Energy', mientras Ricardo llevaba todo el peso del juego. Aún así, "estuvimos una temporada desarrollando e hicimos cosas muy buenas", reconoce. El equipo de Zeus Software incluso preparó una demostración que la gente de Dinamic Multimedia llevó a la Electronic Entertainment Expo (E3), una de las convenciones de videojuegos más importantes de la industria que se celebra en Estados Unidos, para conseguir financiación y un posible comprador.

A principios de 1999, el proyecto 'Energy' cayó en saco roto. Las trifulcas internas en Dinamic Multimedia salpicaron de lleno a Zeus Software y el grifo de la financiación se cerró por completo. Por motivos que se desconocen, José Ignacio Gómez-Centurión decidió despedir al director general de Dinamic Multimedia, Pablo Ruiz, lo que generó "una revuelta interna" entre los socios de la compañía. "De la noche a la mañana, los hermanos Ruiz no pudieron entrar a sus oficinas", explica Puerto.

En plena resaca, Gómez-Centurión llamó a la gente de Zeus Software. Quería explicaciones sobre qué habían estado haciendo durante tres

años y por que se había gastado tanto dinero<sup>67</sup>. Puerto acudió a Madrid donde justificó hasta la última peseta y demostró que los Ruiz habían accedido a aportar más dinero del presupuestado para 'Energy' tras reunirse con ellos de manera periódica y enseñarles las distintas fases del juego. "Gómez-Centurión debió pensar que estábamos a favor de los Ruiz y todo se enfangó. Nos reclamó a través de sus abogados el dinero que nos había dado Dinamic, pero finalmente pudimos resolverlo legalmente".

Con un proyecto titánico a medias y sin dinero, Zeus Software decidió bajar la persiana en 1999.

Como anécdota, decir que revistas como Micromanía llegaron a publicar un amplio reportaje sobre 'Energy' a finales de ese mismo año, en noviembre<sup>68</sup>, ya con la empresa totalmente cerrada. "Una aventura de descomunales dimensiones", tal y como se anunciaba en las páginas interiores del suplemento especial sobre los próximos lanzamientos de Dinamic Multimedia.

La historia se trasladaba al mundo fantástico de Transit, cuyos habitantes son raptados y recluidos por las hordas malvadas de Yoell. Sin embargo, una muchacha llamada Yiria será la clave para la rebelión y la libertad de su pueblo. Con un entorno en 3D "totalmente interactivo", el juego proponía "un mundo abierto, alejado de la tradicional concepción de los escenarios interiores limitados por áreas muy concretas".

El reportaje incluye una entrevista a Maite Rodríguez y Ricardo Puerto, en el que les preguntaban sobre las similitudes de la protagonista Yiria con Lara Croft del videojuego 'Tomb Raider'. "La historia es muy distinta, el concepto es diferente, y aunque pueda parecer poco creíble, cuando comenzamos a trabajar en 'Energy', 'Tomb Raider' era solo un proyecto que poca gente conocía", responde Rodríguez.

---

67. Ricardo Puerto reconoce que habían gastando más dinero del que Dinamic Multimedia había presupuestado inicialmente

68. Micromanía. Época 3. Número 58. Suplemento especial Dinamic Multimedia (Págs. 20-25)

Otro de los aspectos que destacan en la publicación es que, tecnológicamente, “es un juego que no parece hecho en España”. “Es un juego pensado exclusivamente para tarjetas aceleradoras 3D, esto supondrá que ‘Energy’ sera, en calidad visual, gráfica e indirectamente, en jugabilidad, un verdadero número uno”. El propio Puerto afirma que el juego se planteó desde el comienzo “como algo especial”. “Un título espectacular, si quieres, que se saliera de lo normal. Por eso, el hecho de concebirlo como un producto tecnológicamente avanzado era importante”.

El reportaje finaliza afirmando que ‘Energy’ “es un título al que aún le quedan meses para convertirse en un proyecto acabado [...] y que se promete espectacular”. Nada más lejos de la realidad. Como se ha comentado unas líneas arriba, jamás llegó a ver la luz, y se convirtió el punto y final del estudio vasco Zeus Software.

Actualmente, Raúl López trabaja en San Sebastián como montador y en labores de postproducción de cine y vídeo, especialmente para cortometrajes y documentales. Por su parte, Puerto es responsable técnico de una compañía de traducciones inglesa en Logroño.

Proiektuaren zuzendaritza  
/ Dirección del proyecto:  
Tabakalera

Edizioa / Edición:  
Tabakalera

Jatorrizko testua  
gaztelaniaz / Texto original  
en castellano  
Julen Zaballa

Itzulpena / Traducción:  
maramara\* taldea

Diseinua eta maketazioa /  
Diseño y maquetación:  
Maite Zabaleta

Azaleko Irudia / Imagen de  
portada:  
Hundra

Atzeko azalaren Irudia /  
Imagen de contraportada:  
Proyecto Energy

**Eskerrak bereziki ale hau osatzeko  
elkarrizketatutako Ricardo Puerto eta  
Raul López-i baita Víctor Ruiz (Dinamic) eta  
Steve Wetherill-i ( Risky Woods MegaDrive  
bihurtzearen arduraduna.)**

Nuestro agradecimiento especial a Ricardo  
Puerto y Raul López, entrevistados para  
completar este número y a Víctor Ruiz  
(Dinamic) y Steve Wetherill (el responsable  
de la conversión de Risky Woods a  
MegaDrive).



1

# LOAD'''

EUSKAL BIDEOJOKOEN HISTORIA  
(1985-2009)

HISTORIA DEL VIDEOJUEGO  
VASCO (1985-2009)