

***FREELANCEAK;
BIDEOJOKOAK
FINKATUZ
EUSKADIN***

LOS
FREELANCES,
AFIANZANDO EL
VIDEOJUEGO EN
EUSKADI



FREELANCEAK; BIDEOJOKOAK FINKATUZ EUSKADIN

Euskal Bideojokoen Historiaren aurreko kapituluan landu zen Zeus Software taldeak izan zuen garrantzia Euskadiko bideojokoen etorkizuneko sektorerako lehen harria jartzeko orduan. Merezitako protagonismoa izanik ere, protagonismo hori entretenimendu-softwarearen munduan lehen urratsak ematen hasi ziren garatzaile independenteekin partekatu behar dute.

Freelance horiek, agian, ez zuten lortu Raul López eta Ricardo Puerto donostiarrek lortutako ospea, baina lan eginez bideojokoen industria hasiberriaren oinarriak finkatu zituzten Euskadin.

Hasieran, uste zen Zeus Software donostiarren 'Hundra' bideojokoak zuela Euskadin egindako lehen bideojokoa izatearen ohorea. Hala ere, askotariko dokumentazioa aztertu ondoren, lehenago sortutako beste izenburu bat aipatu behar dugu, Joseba Epalza bizkaitarrak sortu eta 1985ean argitaratu zuena. Horrek ez du esan nahi lehena denik, orain arte dokumentatutako jokorik zaharrena dela baizik.

Sopelakoak informatikan zuen interesa Lanbide Heziketako Elektrizitatea-Elektronika ikastaroko lehen urteetan sortu zen. Ikasketa horretan ari zela ezagutu zituen bere lehenengo ordenagailuak, Olivetti M24 ordenagailuak, alegia. Gailu horien aukerez erabat liluraturik, lantegian zuten elektronikari buruzko *Elektor* aldizkarian ikusi zuen bizkaitarrak Sinclair ZX81 gailuaren iragarkia 24.950 pezetagatik (150 euro). "Gurasoei eskatu nien eta erantzun zidaten lehenengo ikasturtea errepikatu gabe gaindituz gero, erosikok zidatela".

Oinarrizko mikroordenagailu honekin hasi zen lehen urratsak ematen Basic lengoaian. "Horrek bultzatu ninduen aurrera egiteko informatika-munduan. Liluratu egin ninduen. Bururatutako zeinahi gauza edo ideia egin zenezakeen Basic lengoaian".

Dena den, urtebetera, Sinclair ZX81 gailua txiki geratu zitzaion. "1 KB besterik ez zuen eta hamar lerroko programa bat eginez gero, ezer gabe geratzen zinen. Baita kalkulagailu arrunt bat eginda ere".

Hortaz, gurasoei ordenagailu berri bat eskatu zien berriro. "Sinclair Spectrum 48K ordenagailua erosi zidaten 52.000 pezetagatik (312 euro). Oraingoan, sufritu egin zuten ordaintzeko. Epeka; bestela, ez zegoen erosteko modurik", onartzen du. Une horretan hasi zen benetan bizitzen informatika.

FROGGER

Sopelako programatzailea *MicroHobby* aldizkaria bezalakoen ohiko kontsumitzailea zen. Aldizkari hori laurogeiko hamarkadan programaziorako zaleen lehen Bibliatzat hartu zen. Astero, aldizkariaren barruko orrietan programa eta joko txikiak argitaratzen ziren eta irakurleei bidaltzen zitzaizkien. Horrela, erronka bat ezarri zuen: bere jokoak aldizkarian argitaratuta ikustea. "Gogoratzen dut zortzi joko inguru bidali nituela" eta horietako bi argitaratu zituzten, "baita hainbat programazio-errutina eta zenbait truku' ere".

Argitaratutako lehenengoa 'Frogger' izan zen, Sega/Gremlin (1981) jolas-makina klasikoaren ZX Spectrum 48K gailurako etxeko bertsio bat. Helburua da igela etxeraino eramatea, autoz betetako errepide bateko autoak saihestuz eta gero, arriskuz betetako ibai bat gurutzatzea. Epalzak zera bermatzen du: "ez zitzaidan gustatzen makinari bost ogerlekoko bat botatzea eta dirua galtzea; horregatik, 'Frogger' jokoaren nire bertsioa egin nuen".

Jokoari dagokionez, "grafiko onak zituen, baina abiadura-arazoak ere bazituen". "Ezin nituen mugitu pantailaren bi zatiak –autoz betetako errepideaz eta enborrez betetako ibaiez osatuak-. Errepidea igarotzean, autoak geratu egiten ziren eta enborrak mugitzen hasten ziren. Gainera, ezin zenuen atzera itzuli", azaltzen du desengainatuta.

Era berean, Epalza ez zen gustura geratu bere 'Frogger' jokoaren musikaren alderdiarekin ere. "Jatorrizko jokoak musika dauka. Ni ez naizenez musikaria, ni baino gehiago zekien Imanol Zalbidea lagunak itsusi entzuten ziren tonuekin lagundu zidan. Azkenean, animatu egin nintzen,

1. *MicroHobby* aldizkariko 27., 76. eta 83. zenbakietan argitaratuak.

baina azken emaitza oso txarra izan zen", gogoratzen du atsekabetuta. Jokoa "zakarra, gaizki araztua eta abiadura gutxikoa" dela onartu arren, Epalzak maitasunez gogoratzen du "prozesuan asko ikasi nuelako".

"*MicroHobby* aldizkarira ez bidaltzeko zorian izan nintzen. Etxean geratzen da eta ez da irtengo" esan zion bere buruari behin baino gehiagotan. Hala ere, ausartu eta kasetea gutun-azal batean bidali zuen HobbyPress enpresak editatutako aldizkarira.

1985eko martxoaren 26an iritsi zen dendetara *MicroHobby* aldizkariaren 21. zenbakia. Bederatzigarren eta hamargarren orrialdeetan agertu zen transkribatuta Joseba Epalzaren 'Frogger' jokoaren kodea Basic lengoaian, eta, horrela, ziurtasunez dokumentatutako lehen euskal bideojoko bihurtu zen.

Sopelakoarentzako harrotasun eta ohore handia izan zen aldizkarian argitaratzea, eta gainera, Epalzak txeki bat jaso zuen 10.000 pezetako (60 euro) balioarekin, *MicroHobby* aldizkariak "asteko" jokoen edo programen sortzaileei ordaintzen ziena. "Diruarekin joko bat erosi nuen. Uste du Spectrum gailuko 'HunchBack'² izan zela. Bestalde, iruzur bat izan zen, akatsa baitzuen lehenengo pantailan eta ezin zen gainditu".

EL ALMACÉN

MicroHobby aldizkarian agertu zen Joseba Epalzaren bideojoko bakarra ez zen izan 'Frogger'. Arrakasta izatetik bederlatzi hilabetera, aldizkariak Sopelakoaren beste bat argitaratu zuen. Oraingoan 'El Almacén' jokoa izan zen, Game&Watch³ bi pantailako makina klasikoko 'Mario Bros' jokoaren Spectrum mikroordenagailurako bihurtuta bat.

Ordenagailu eramangarria Julen Ardeo koadrilako lagunari esker iritsi zen Epalzaren eskuetara. Jolastu ondoren, ikusi zuen gai zela joko

2. 'HunchBack': <http://www.worldofspectrum.org/infoseekid.cgi?id=0002383>. 2014ko maiatzaren 15ean kontsultatutako orria.

3. Gunpei Yokoik sortuak 1980 eta 1991 artean, Nintendok 59 Game&Watch kotsola eramangarri jarri zituen saltzen eta bideojoko bat soilik zuten. Epalzak oinarritzat hartutako makina 1983ko martxoaren 14an jarri zen salgai.

hori bera Spectrum gailura pasatzeko, eta, beraz, lanean hasi zen. Programatzaile bizkaitarrak hainbat hilabete igaro zituen hura garatzen, Lanbide Heziketako ikasketekin aurrera jarraitzen zuen bitartean, programatzeko geratzen zitzaion denbora librean.

Erabiltzaileak Mario eta haren anaia Luigi kontrolatu behar ditu botilaratzeko fabrika batean. Eskuin aldean kokatutako pertsonaiak kaxak jarri behar ditu zenbait uhal garraiatzailetan. Kaxa horiek banaketa-kamioi batean jarri behar dit beste aldean dagoen Mariok.

Akats bisualen bat badu ere, jokoaren bihurketa ia-ia perfektua da. "Grafikoetarako memoria-espaziorik gabe geratu nintzen. Hori nabarmentzen da jokoaren erdiko zutabeen; izan ere, ezin izan nuen bilbe osoa errepikatu. Erreparatuz gero, ez daude batuta. Bakunduta daude".

Amaitu ondoren, Epalzak *MicroHobby* aldizkarira bidali zuen Nintendoren makinaren bere bihurketa Mario Bros jatorrizko izenarekin. "Baztertu egin zuten. Esan zidaten izen horrekin ez zidatela argitaratuko⁴. Aldizkarian argitaratzeko, aldatu beharra neukan. Azkenean, 'El Almacén' izendatu zen".

Epalzak programatutako jokoaren kodea *MicroHobby* aldizkariaren 55. zenbakiaren 8., 9. eta 10. orrietan agertu zen, 1985eko abenduaren 9ko astekoan, alegia. Kasu horretan, lortutako 15.000 euro DK'Tronics teklatu profesionala erosteko baliatu zituen.

Bizkaitarra, garaiko hainbat aldizkaritan trukuak eta programa osoak⁵ argitaratzera iritsi arren, hiru urte igaro behar izan ziren bideojokoen munduan berriro jendaurrean agertzeko. Ate handik sartu zen Amstrad gailurako 'Abracadabra'⁶ elkarrizketazko abentura-jokoaren bihurketarekin. Lan hori denda espezializatuetan eta El Corte Inglés dendetan saldu zen Espainia osoan.

4. Nintendok zituen Mario Bros izenaren eskubide guztiak.

5. Z80 desmihizatzailea (Amstrad User, 34. zk.).

6. Jorge Blecuak programatu zuen jatorrizko jokoa Spectrum gailurako.

Bizilagun ezezagunak

Sopelakoa zen Iñigo Ayo Blazquez ere. Espainiako softwarearen urrezko aroa deiturikoa bideojoko ezagunak garatzera iritsi zen beste euskal *freelance* programatzaileetako bat izan zen Ayo. Informatikarekiko jakin-mina 1984ko udan hasi zitzaion. Auzoko lagun bat zuri-beltzeko telebistara konektatzen zen Spectrum batekin agertu zen. "Hark txunditu egin ninduen, baita garaiko lagun guztiak ere. Arratsalde osoak pasatzen genituen 'Horace Goes Skiing'¹⁷ edo o 'Ant Attack'¹⁸ moduko jokoetan jolasten".

"Haren moduko ordenagailu bat edukitzearekin amesten nuen. Haur batek gurasoei zerbait erosteko eskatzen dien aldi guztietatik, uste dut amari Spectrum bat erosteko nik ez bezala inork ez zuela ama gogaitu; txapela irabazi nuen. Gogoan dut urte horretan institutuan hasi nintzela eta zera esaten niola:

- Ama, premia izango dut, konputazioa⁹ ikasi nahi dut eta ordenagailua ezinbestekoa da nire etorkizunerako".

Azkenean, Ayoren gurasoek Bilboko El Corte Inglés dendan erosi zuten ZX Spectrum 48K bat, "sei epe erosotan" garaiko 41.900 pezeta ordainduz. "Promozioan" zeudenez, saltzaileak hiru kasete eman zizkien aukeran. "Bazegon bat 'Assembler'¹⁰ deiturikoa eta nik uste nuen 'Moon

7. 1982an Psion Software Ltd (William Tang) enpresak garatutako ZX Spectrum 16K gailurako jokoa. Jokoa Ivestrónica enpresak banatu zuen Espainian 'Horacio Esquiador' izenarekin.

8. Sandy White programatzaile ingelesak sortua, ZX Spectrum 48K gailurako jokoa 1983an argitaratu zen. Ivestrónica enpresak banatu zuen jokoa estatuan 'Hormigas' izenarekin.

9. "Konputazioa; ez nekien benetan zer esan nahi zuen hitz horrek, baina etorkizun profesional gisa oso ondo ematen zuenez, primeran zetorkidan aitzakia gisa" (Iñigo Ayo).

10. 'ZX Spectrum Assembler' zen izen osoa eta programatzeko ikastaro bat zen.

Creesta¹¹ zela, guk 'Ensamblador' deitzen baikenion, ontziak mihizatzen baitziren. Hartzeko zorian izan nintzen eta saltzaileak, gizon bibotedun batek, ohartarazi zigun programatzeko software bat zela".

Eskuragarri zeuden hiruretatik joko bakarra zen 'Fighter Pilot'¹², borroka-hegazkin baten simulatzailea. "Tresna-koadro bat zuen lau lerro ziren eta ez zegoen hura ulertzerik. Hori izan zen eskuratu nuen jatorrizko lehen jokia".

Iñigo Ayorentzat, Spectrum gailuarekin igarotako lehen hilabeteak "zoragarriak izan ziren". "Gomazko tekladun makina beltzak harrapatuta ninduen". Joko gehiago ez zituenez eta zeudenak oso garestiak zirenez, Sopelako programatzailea *MicroHobby* aldizkaria erosten hasi zen; "Bibliatza" definitzen du. "Aldizkari batetik hartutako bi dozena kode-lerro tekleatzea Basic lengoian eta ondorioz pilota batekin lau bote ematen jolastea harrigarria zen". Ayok gogoratzen du aldizkari batetik bere oinarritzko ordenagailura lekualdatutako lehen jokia 'A Day at the Races'¹³ izan zela, galgo-lasterketen apustuei buruzko joko bat.

Garai hartan, Iñigo Ayok Joseba Epalza bizilaguna ezagutu zuen. "Ni baino hiru urte zaharragoa da eta ezagutu nuenean Lanbide Heziketako Elektrizitatea-Elektronika ikastaroa ikasten ari zen. Bere laguna egin nintzen eta programazioari buruzko gauza dezente ikasi nituen. Bere proiektuak kontatzen zizkigun eta Bilboko Cámara¹⁴ liburu-dendan erositako *Crash* edo *Computer Games* bezalako argitalpen espezializatuetako kodeak tekleatzen genituen".

11. Espazio-ontziei buruzko jokia zen, 'Nichibutsu' izeneko 1980ko jolas-makinan oinarritua. ZX Spectrum 48K gailurako programatu zuten Timothy Walter, Philip Taglione eta Pete Carter egileek.

12. Digital Integration estudio ingelesak garatu zuen eta Ivestrónica informatikako eta telefoniako handizkariak banatu zuen Espainian, El Corte Inglés saltokiaren filialak.

13. Berez *Sinclair User* aldizkari britainiarraren 29. zenbakiaren barneko orrietan argitaratua. Ondoren, *MicroHobby Semanal* (1984) aldizkariaren 001-004 konpilazioan atera zen.

14. Bilboko Euskalduna kalean zegoen eta atzerriko argitalpenen salmentan erreferentzia izan zen.

Horrela, joko arruntak eta amaitu gabeak egiten hasi zen Basic lengoaian. "Abiadura eta kalitatea ez ziren hainbesterako", bereziki Ayok jolasten zuen jokoetakoren batekin alderatuz gero, hala nola 'Abu Simbel Profanation' edo 'Sabre Wulf'¹⁵ jokoekin. "Programatzeko formula bat egon behar zen". Sopelakoak azkar atera zuen ondorioa: "makina-kodean soilik egin zitezkeen kalitatezko jokoak".

Aldi berean, Ayok eta bere lagunek programazioan eskuratutako ezagutzak aplikatu zituzten jatorrizko jokoen kopien aurkako sistemak urratzeko. "Zenbait joko babes bereziekin saltzen ziren, besteak beste, 'Camelot Warriors'¹⁶ edo 'Spy Hunter'¹⁷. Joko horiek kopiatu ahal izateko moduren bat bilatu behar genuela pentsatzen hasi ginen".

Horrela, mekanismoan arakatzuz eta *pokeak*¹⁸ sortuz bizitza amaigabeak lortzeko "jokoa nolakoa den ulertzen hasten zara". Gainera, *MicroHobby* aldizkarian eta Jesus Alonsoren *Libro código máquina*¹⁹ liburuan zetozen programazio-trukuak gehitu behar ziren. "Zati grafikoa zein den, mugimendua zein den eta abar ulertzen joaten zara... ezagutzak ulertzen, lotzen eta erlazionatzen joaten zara zure lehen bideojokoa egiteko".

Programatzaile bizkaitarrak onartzen duen arren "gauza asko" egiteko gai zela, oztopo handietako bat zen makina-kodea, eta "bakartutako errutinen nahaspilatza" jotzen zuen. 1986an, Ayok Getxoko Areeta

15. Ultimate Play The Game enpresaren joko britainiarra, Tim Stamper eta Chris Stamper anaiek sortua (1984).

16. 'Camelot Warriors' jokoaren lehen tiradek (Dinamic Software, 1986) SD1 izeneko periferiko bat zuten eta ZX Spectrum gailuaren hedapen-ataka batera konektatuta egon behar zen jokoan jolastu ahal izateko.

17. US Gold enpresaren jokoa, 1985ean banatua. Erbe Software arduratu zen jokoa Espainiara ekartzeaz.

18. Bideojoko baten tranpa bat; kodean argibide bat edo hainbat aldatzean datza, abantailak lortzeko.

19. *MicroHobby* aldizkariak zenbait zenbakitan argitaratu zuen 'Curso de Código Máquina del ZX Spectrum' dokumentua, Jesus Alonso aldizkariaren kolaboratzaileak egina. Hemen eskura daiteke: <http://trastero.speccy.org/Jesus/jesus.htm> 2014ko apirilaren 30ean kontsultatutako orria.

auzoko Iñaki Lopez Roda bizilaguna ezagutu zuen eta hark ireki zizkion mihiztatzaile-mundurako ateak. "Harekin lortu nuen argibide guztiak xehetasunez ulertzea".

Orduan, Iñigo Ayok bideojoko bat egitea pentsatu zuen.

KHAZZAD-DUM

Ayoren lehen jokoaren oinarria 'Abu Simbel Profanation'²⁰ izan zen. "Jokoa hain bitxia iruditu zitzaidanez, desmihiztatu egin genuela. Hura benetako autopsia bat izan zen" azaltzen du programatzaileak. Azterketa sakona egin zutenez, gazteek ulertu zuten nola funtzionatzen zuen jokoaren kode-lerro bakoitzak. "Pantailak, grafikoak, panpina... den-dena aldatu ahal izaterainoko mailara iritsi ginen. Hor ikusi nuen nola muntatzen zen joko bat, nola mapeatzen zen eta nola egiten ziren pantailak, arerioen errutinak eta horiek pantailan kokatzeko modua".

"Une horretan esan nuen:

- 'Abu Simbel Profanation' bezalako joko bat egin nahi dut. Filosofia bera daukan jokoa".

1986 bete-betean, Ayok eta lagunek –Julen Ardeo, Iñaki Lopez Roda eta Jorge Aral²¹ dendetan salduko zen bideojoko bat ateratzea helburu jarri zioten beren buruari, 'Profanation' jokoaren *know how* baliatuz. "Hasieran, 'Dark Castle' edo antzeko zerbait deitzen genion". Plataformen *arcade* "oso arrunt" bat zen, hainbat pantaila zituen eta zenbait arerio gairatu behar ziren. Jokoaren istorioak jasotzen du, Banglir jaun iluna akabatzeko Earendilek (jokalaria) basoan banatuta dauden aginte-makila baten bost pieza jaso behar dituela.

20. Dinamic Software, 1985.

21. Ayo, Ardeo, López Roda eta Aral lagunek garapen-talde bat sortu zuten Líder Soft izenarekin. "Egia esan, Jorge Aral ez zen egon Líder Soft talderen sorrera-hazian. Julen Ardeoren laguna zen eta MSX zeukan. Hortaz, laguntza eskatu genion musikarekin, pianoa jotzen zekielako. Uste dut haren laguntza ez zela harago joan", ziurtatzen du Iñigo Ayok.

"Garaiko jokoetan oinarrituta dago. Ez zen oso joko originala". Jolasteko modua 'Profanation' jokoaren berdin-berdina zen", berritasunen bakar zuen; pantailako arerio guztiak ezabatzeke aukera ematen zuen sorginkeriak zeukan. "Nolanahi ere, ilusio handia egiten zigun dendetan joko bat saltzeko aukerak eta, bide batez, diru asko irabazteak, programatzaileek asko irabazten zutela esaten baitzen".

Ayoren garai hartako lagun ia guztiek ekarri zuten, ahal zuten heinean eta ezagutzen arabera, egin zuten ekarpena. Batzuek marrazkiak eta animazioak egin zituzten; besteek, mailak eraiki zituzten eta ideiak edo programazio-errutinak ekarri zituzten. Hain trebeak ez zirenak jokoan jolastu ziren ase arte, egon zitezkeen akatsak aurkitzeko. Bere aldetik, Sopolako programatzailea orkestra-zuzendari bihurtu zen eta amaierako produktua lotzeaz, konpilatzeaz eta ixteaz arduratu zen.

Pantailak sortzeko "programatxo" bat sortu zuten, hau da, pantailak egiteko eta maketatzeko aukera ematen zuena programa. Horrela, taldeko partaide bakoitzak bere mailak egin zitzaizkeen etxean. "Gero, kodea gorde eta hurrengo egunean, geneukana nahasten genuen, eta guztia osatzen joaten ginen".

Itxurari dagokionez, hasieratik "Erdi Aroko ukitu" bat eman nahi izan zioten jokoari, gazteluak, aizkorak nahiz garezurrak eta sugedun aginte-makilak erabiliz. Herrixkak ere sortu zituzten 'Pottokiak' komikiko etheen erreferentzia hartuz edo 'Bazen behin gizakia' istorioko hartzak erreferentziatzat hartuta. "Nahiko ondo ematen zuten gauzak islatzen ahalegintzen nintzen, baina horietako zenbait nahiko barregarri geratzen ziren", onartzen du gaur egun Iñigo Ayok berak.

Garapenaren ia amaieran sortu zen jokoak izango zuen izena. "Koadrilako lagun batek esan zuen jokoak 'Khazzad-Dum'²² deitu zitekeela. Izen bitxia zen eta hala geratu zen". "Grafikoren bat aldatu genuen ia-ia eginda zegoen jokoak izendatzeko".

22. Iñigo Ayok baieztatzen du Areetako (Getxo) koadrilako Manu Marquez lagunari proposatu ziola, "J.R.R. Tolkien idazlearen lan ororen zale handiari". 'Eraztunen Jauna' liburuko Khazad-dûm zubitik dator izena.

Une horretan, Ayo arduratu zen kopiak bidaltzeaz garai hartako Espainiako banatzaileei. "Uste dut Topo Soft²³ izan zela horietako bat, baina ez ziguten erantzun eta ez ziguten ezer esan". Orduan, programak banatzen zituen Espainiako enpresa baten bidez, aukera berri bat sortu zen. Idealogic²⁴ deitzen zen enpresa eta Bartzelonan zuen egoitza. "Pentsatzen dut *freelance* programatzaileen jokoak²⁵ eskatzen zituzten iragarkiren bat ikusiko nuela edo horrelako zerbait". "Postaz bidali genien zintaren kopia bat. Asko gustatu zitzaien eta telefonoz ziurtatu ziguten banatuko zutela".

Alabaina, dena okertu zen. Ustez 'Khazzad-Dum' salgai zegoela²⁶, telefonoz hitzartutako kontratuaren eta baldintzen zain jarraitu zuten Ayok eta bere taldeak. "Denbora aurrera zihoan eta Idealogic enpresaren berririk izan gabe jarraitzen genuen. Deitu eta deitu aritu nintzen, baina gerentea lanpetuta zegoen beti. lruzur eta gezur usaina hartu nion, eta, hortaz, beste pertsona baten itxura egin eta bingo! Damià²⁷ jaunak telefona hartu zuten eta hamaika aitzakia jartzen hasi zitzaidan: porrota izan zela, ez zegoela salmentarik, nahi nuenean handik pasatzeko eta gaia itxiko genuela... Hala ere, Ayok 'Khazzad-Dum' foiletoia igarotzen uztea erabaki zuen, hurrengo urtera arte gutxienez.

23. Bideojokoen ekoizle espainiarra, Erbe Software banatzailearen ordezkatzatzailea (1986-1991).

24. 'The Punisher' blogak jasotzen duenaren arabera, Idealogic enpresak software hezigarriaren, ofimatikako eta bulegoko aplikazioen arloan egiten zuen lan gaztelaniaz. "Bere ekoizpenaz gainera, Idealogic enpresak itzulitako software asko zuen; hortaz, garaiko joko hezigarriak onenetakoez gozatu ahal izan genuen, Spinnaker eta Fisher-Price enpresek ekoiztuta". Hemen eskura daiteke: <http://www.webxprs.com/blogpunisher/patitos-23-idealogic/>. 2014ko apirilaren 25ean kontsultatutako orria.

25. *MicroHobby* aldizkariak (2. urtea, 26. zk., 1985eko apirilaren 30eko aleak) iragarri zuen berrien atalean Idealogic enpresak negozioko "ildo berri bati" ekingo ziola honi dagokionez: "Programa berriak 13 urtetik aurrerako gazteentzat dira. Misteriozko, zientzia-fikziozko eta nobela klasikoko hainbat joko dira eta horietan erabiltzailea izango da protagonista".

26. Iñigo Ayok baieztatzen du gogoratzen duela jokoak ikusi zuela Bilboko El Corte Inglés dendako beira-arasetan "nahiz eta aldizkarietako publizitatearen izpirik ez zegoen".

27. Damià García i Priu jaunari buruz ari da, Idealogic enpresaren zuzendari exekutiboa.

1988an, Joseba Epalza eta Iñigo Ayo sopoloztarrei aukera sortu zitzaizen 'Abracadabra'²⁸ elkarrizketazko abentura bihurtzeko Amstrad eta MSX gailuetara. Berez, joko hori Jorge Blecua katalanak garatu zuen. Baldintza ekonomikoak eta epeak ixteko, Epalza Blecuarekin bildu zen Bartzelonan. "Iñigo hurrengo egunean iritsi zen -konde-hirira- eta harekin Idealogic enpresaren instalazioak bisitatzea joan ginen, gu han ikusitakoan gerenteak jarriko zuen aurpegia ikusteko", gogoratzen du 'El Almacén'²⁹ jokoaren sortzaileak.

Kaleko bulegoak "oso txikiak" ziren, gestoria batekoaren antzekoak. Atea jo zuten eta idazkari batek hartu zituen. Pixka bat itxaron behar izan zuten arren, azkenean Idealogic enpresako gerenteak hartu zituen bere bulegoan. "Damiàk tipo jatorra ematen zuen eta 'Khazzad-Dum' jokoak ezusteko ekonomikoa izan zela argudiatu zuen. Ez zuen ezer saldu, eta, horregatik, ezin zigun *royalty*rik eman; izan ere, eurak ere ez zuten lortu merkaturatzearen inbertsioa berreskuratzea", esaten du Ayok.

Konpentsazio gisa, Idealogic banatzailearen arduradun nagusiak ziurtatu zigun eskubideak Líder Software enpresarenak izaten jarraitzen zutela. Era berean "Khazzad-Dum jokoaren kaseteekin betetako kaxa bat, diseinuan esku hartu ez nuen karatula bat zuela" eta erabilita zegoen "baina funtzionala" zen Spectrum +3³⁰ gailu bat ere oparitu zigun. "Etxera nahiko pozik itzuli nintzen, jatorrizko zintez betetako kaxa bat nuela; hain justu lagunei eta ikaskideei oparitu nizkien".

Banaketari begira Idealogic enpresarekin kontraturik sinatu ez zutenek, Ayo eta lagunak aske ziren 'Khazzad-Dum' jokorako banatzaile berri bat bilatzeko. "Arazoa zera zen, garai horretarako ez zirela onartzen plataforma bakarrerako bertsioak eta ia-ia ezinbestekoa zela bi edo mikoordenagailu nagusietarako sortzea: Spectrum, Amstrad CPC eta MSX".

28. ZX Spectrum 48K gailurako garatua eta Proein Soft Line enpresak banatua 1988an.

29. "Iñigok oraindik ez zekien zer egingo zuen etorkizunean 'Abracadabra' jokoaren bertsioarekin; horregatik, nik soilik hitz egin nuen Blecuarekin", zehaztu du Joseba Epalzak.

30. ZX Spectrum 128 gailuaren goi-mailako modeloa, 3" diskete-unitatea zeukan 1987an merkaturatu zen.

Hala ere, Iñigo Ayo ez zegoen MSX gailurako bertsioa sortzeko prest. Une horretan lehenetsunezko konpromiso bat zuen Jorge Blecuaren 'Abracadabra' elkarrizketazko abenturaren estandar japoniarerako bihurtzea amaitzeko. Hori zela-eta, azkenean, moldaketak Iñigo Otxoaren eskuetan amaitu zuen, "Areetako koadrilako" Ayoren lagun batenean, alegia, eta zenbait hilabete egin behar izan zituen lanean.

Denbora horretan, eta sopoloztarrak Iñaki Lopez Rodarekin zuen harremanari esker, Igor Ruiz 'Konstandin' bilbotarra ezagutu zuen. Bizkaiko hiriburuko Zazpikaleetan bizi zen gazte hura, Iturribide kalean. "Gogoan dut, zuen itxurarekin, hari buruz izan genuen lehen iritzia zera izan zela: honek labana aterako digu. Izan ere, aurkeztu ginenean hau esan zigun: Kaixo, Igor naiz, baina 'Veneno' dei nazakezue".

Ruizek bazuen esperientzia jokoak argitaratzen. Lehentxeago atera zuen Antonio Ballesteros, David Goti eta Patxi Lecumberri bilbotarrekin 'Evaristo el Punky' bideojokoa System4³¹ banatzaile espainiar txikiaren Software de Programadores Españoles (SPE) zigilupean.

Iñigo Otxoak 'Khazzad-Dum' jokoa MSX gailurako bertsioa amaitu eta araztu ondoren, Igor Ruizek System4 enpresarekin jokoa berriz banatzeko aukera proposatu zien, eta haiekin harremanetan jarri ziren 1989an. "Kopia bat bidali genien eta interesgarria iruditu zitzairen". Bertsio horretarako, bilbotarrak hainbat aldaketa egin zituen grafikoetan, batez ere aurkezpeneko pantailan eta azalean.

Azkenean, 'Khazzad-Dum' jokoa berriz agertu zen dendetan 1989ko lehen hilabeteetan eta emaitzak bildu zituen. "Spectrum gailuko bertsioagatik 63.000 pezeta (378,64 euro) baino zerbait gehixeago lortu nuen taloi bakar batean. Diru horrekin ez nituen estali joko honekin jasan behar izan nituen buruhausteen erdiak ere. Gainera, nahi baino bi urte geroago ezagutarazi zen, mota horretako jokoak katalogotik kanpo zeudenean".

31. "Bigarren mailako" banatzailea; "ahalegin handiak" egin zituen banaketa on bat lortzeko, aurrekontu handirik izan gabe, "The Punisher" blogak jasotzen duenaren arabera. Hemen eskura daiteke: <http://www.webxprs.com/blogpunisher/patitos-15-system4-spe/>. 2014ko maiatzaren 15ean kontsultatutako orria.

Ayoren ikuspuntu hori bera izan zuen *MicroHobby* aldizkariak ere, 'Khazzad-Dum' "grafiko atseginak eta neurriko zailtasuna zituen eta *katigagarria*" zen jokotzat definitu baitzuen, eta garapen "ez zehazki motza eta bai entretenigarria" zeukala adierazi zuen. "Akats bakarra dauka; hain zuzen ere, programak arrakasta handia eduki zezakeela orain dela lau edo bost urte, *arcade* mota hauek modan zeudenean. Denbora guzti honetan, ordea, programazio-teknikek bilakaera handia izan dute eta plataforma-*arcade*ek 'Khazzad-Dum'³² honen *look* desberdina dute gaur egun".

ABRACADABRA

Ideologic enpresarekin izandako desengainuaren eta 'Khazzad-Dum' jokoa SPE markapean agertzearen artean, Sopolako bi bizilagunek ordenagailuen bildumari makina berri bat gehitzea erabaki zuten. Joseba Epalzak bigarren eskuko Amstrad CPC6128 bat eskuratu zuen eta Iñigo Ayok MSX bat, Getxoko lagun-taldeko Iñaki Lopez Roda, Iñigo Otxoa eta Oscar Querejazu lagunek eraginda.

'Abracadabra' jokoa Amstrad CPC eta MSX gailuetara eramateko proiektua 1988an sortu zen. *SPAC*³³ sareko aldizkarian argitaratutako elkarrizketa batean, Joseba Epalzak baieztatu zuen, Proein Soft Line³⁴ banatzaileak langileak eskatzen zituela iragartzen zuen iragarki bat ikusi zuela aldizkari batean. Itxura denez, Jorge Blecuak Spectrum gailuan egin zuen jokoa eta programatzaileak behar zituzten garaiko beste ordenagailu batzuetarako bertsioak egiteko. Proein enpresak harremanetan jarri zuen Blecua Epalzarekin "jokoaren arauak ezarri ahal izateko" Amstrad gailurako bertsioan.

32. *MicroHobby*, 196. zk. 36. eta 37. orriak.

33. Club de Aventuras AD (CAAD) webguneak argitaratzen duen Elkarrizketazko Abenturak sustatzeko elkartea. Hemen eskura daiteke: <http://spac.caad.es/1/spac44.htm>. 2014ko maiatzaren 4an kontsultatutako orria.

34. 'The Punisher' blogak argitaratzen duenaren arabera, Espainiako banatzaileak merkataritza-akordio bat egin zuen 90eko hamarkadan Core Design enpresarekin. Hain zuzen, Tomb Raider markaren arduradunak ziren eta haztea ahalbidetu zion. 2008an Koch Media Alemaniako banatzaile multinazionalak erosi zuen.

"Egun batean Spectrum gailuko zinta bat pasa zidan bere ideia guztiekin nik Amstrad gailura aplikatzeko". Sopelakoak erakusteko zerbait izatean, Bartzelonara joatea erabaki zuen Blecuarekin berarekin elkartzeko. Autobusa hartu zuen Iñigo Ayo lagunarekin batera eta Plentzian (Bizkaian) uda guztiak igarotzen zituzten Josebaren gurasoen lagun batzuen etxean hartu zuten ostatu.

"Asteburu horretan harri batez bi kolpe egin genituen. Blecuarekin hitz egin ahal izan nuen Amstrad gailura bere jokoa bihurtzeari buruz, eta, gainera, Ayori lagundu nion Idealogic enpresara Damià jaunari 'Khazzad-Dum' jokoarekin zer gertatzen zen galdetzeko".

Epalzak gogoratzen du Blecuarekin bilduta egon zela ordu pare batez eta Sopelara itzuli zela "zenbait paper zituela eta Spectrum gailurako jokoaren egitura zuen zinta batekin".

Jorge Blecuaren jokoa Professional Adventure Writer (PAW)³⁵ sistemarekin programatuta zegoen, eta marrazkiak egitea, hiztegia sortzea eta istorioa asmatzea ahalbidetzen zuen funtsean. Ondoren, programak jokoa osatzeko aukera ematen zuen. PAW sistema erabiltzeak *royalty*ak eskatzen zituenenez, Epalzak Spectrum gailurako egindakoa emulatuko zuen interprete bat sortzea erabaki zuen.

Bihurketa lanerako "lau bat hilabete" behar izan zituen. Gainera, Sopelakoak Amstrad gailurako bertsioari kopien aurkako zenbait neurri gehitu zizkion, hala nola, "*Amstrad User* aldizkariko orrietan ikasitakoak eta nire kabuz ikasitakoak baita ere". Hala ere, ezer gutxirako balio izan zuten. Epalzak gogoratzen du Proein enpresarekin egindako akordio ekonomikoa "hitzezkoa" izan zela eta "pixka bat desengainatuta" sentitu zela gauzatu zen moduz.

"Hiru ordainketa besterik ez nituen jaso, gutxi gorabehera 15.000 (90,15 euro), 25.000 (150,25 euro) eta 60.000 pezetakoak (360,61 euro) eta oso gutxi irudi zitzaidan lau hilabeteko lanaren truke.

35. Gilsoft International (Erresuma Batua) enpresak 1986an sortutako elkarriketazko abenturen sortze-sistema; Aventuras AD enpresa espainiarrak merkaturatu zuen, Dinamic enpresaren enpresa-*spin off*ak, alegia.

Bitartean, jokoak dendetan salgai jarraitzen zuen". 'Abracadaba' jokoaren ondoren, banatzaileak Epalzari eskaini zion haientzat lan egitea, baina Madrilera bizitzera joan behar zuen. "Ikasten ari nintzen eta une horretan horrelakorik ez zen sartzen ez nire planetan ez nire gurasoenetan ere", onartzen du.

Epalzaren bihurketaren aldi berean, MSX gailurako 'Abracadabra' jokoak egiten ari zen Marcos Jouron programatzaile asturiarra. Halabeharrez, Dinamic enpresarako zenbait urtetan *freelance* gisa lanean aritu ondoren, azkenean barne taldeko kide bat gehiago izateko aukera eskaini zioten.

Bihurketa erdizka geratu zitzaion Proein Soft Line enpresari eta aldizkarietan argitaratutako programatzaile berriei buruzko iragarki baten bidez iritsi zitzaizkien proposamen guztien artean bila hasi zen. Une horretan agertu zen Iñigo Ayo, eta, azkenean, Jouronen lekukoa hartu zuen. "Gogoan dut baietz esan nuela. Marcosek guztia bidali zidan; ia-ia zoratu ninduen informazio- eta akats-jario hark. Uste dut hutsetik hasita denbora gutxiago behar izango nuela".

Ofizialki, 'Abracadabra' 1988. urtearen amaieran jarri zen salgai. Lehenengo, Spectrum gailurako Jorge Blecuaren bertsioan, eta, ondoren, Joseba Epalzaren eta Iñigo Ayoren bertsioetan. Azken horrek gogoratzen du 35.000 pezeta (210,35 euro) kobratu zituela, 20.000 eta 15.000 pezetako bi taloitan. "Gaizki ordaindua zegoen, baina dibertsio hutsez egiten genuen. Askotan, gure izena kaxan inprimatuta ikusteak asebetetzen gintuen", onartzen du.

EVARISTO EL PUNKY

Lehen aipatu bezala, 'Evaristo el Punky' da Igor Ruiz 'Konstandin' bilbotarrak egindako lehen bideojoko komertziala. Bideojoko horretan parte hartu zuten, Antonio Ballesteros, David Goti eta Patxi Lecumberri lagunek ere. Garaiko gazte ia guztien moduan, Ruiz txundituta geratu zen 8 biteko mikroordenagailu haien aukerekin; batez ere, ZX Spectrum gailuenarekin. "Ikasteko balio zuela" aitzaki hartuta lortu zuen bere lehen "gomaduna" gurasoei "gogaitu" ondoren.

ZX Spectrum gailuak zituen 48K ederrekin hasi zen programazioan lehen urratsak ematen, Basic lengoaian bereziki. Baina berea ez zen programatzea, koadernoetan egiten zituen marrazkiak telebistako pantailara eramatea baizik. 1986an, Madrilera eramango zuen jauzi profesionala eta Opera Soft enpresan erabat sartu baino bi urte lehenago, Ruiz auzoko lagunekin bildu zen lehen bideojoko bat egiteko eta dendetan ikusi ahal izateko.

Dibertsio elektronikoaren egarria zuten gazte haien eskuetara iristen ziren jokoak zinta guztien artean, bazeuden batzuk Iturribide grafistari atentzioa ematen ziotenak grafiko bereziak izateagatik. Ultimate³⁶ enpresaren jokoak ziren, hala nola 'Knight Lore' (1984) edo 'Alien 8'. Bista isometrikoa lortzeko teknika bat erabiltzen zuten, eta Filmation deitu zioten hiru dimentsiotako efektu bat lortzen zen.

Arrakasta kontuan hartuta, beste enpresa batzuk, Ocean Software³⁷, adibidez, jokoak irudikatze modu horri batu zitzaizkion eta estilo horretako jokoak egitea ahalbidetzen zuten motor grafiko batzuk agertu ziren merkatuan. Horietako bat izan zen Igor eta lagunek 'Evaristo el Punky' egiteko erabili zutena, '3D Game Maker'. Iain Christopher Hayward eta Jared Derrett britainiarrek sortu zuten eta Espainian Dro Soft enpresak banatu zuen hasieran.

Spectrum Forever³⁸ web orriak egindako azterketaren arabera, *enginea* "ahaltsua, intuitiboa eta erabiltzeko erraza da", baina, aldiz, sistema horrekin sortutako joko guztietan jolasteko modua bera izatea eragiten zuen. Zerk desberdintzen zituen? Grafikoek. Eta horixe zen bilbotarraren indargunea.

36. Ultimate Play the Game entretenimendu-softwareko enpresa britainiarra Tim eta Chris Stamper anaiek sortu zuten 1982an.

37. David Ward eta Jon Woods egileek laurogeiko hamarkadaren hasieran Manchesterren (Erresuma Batua) sortutako bideojoko enpresa.

38. 3D Game Maker: http://spectrumforever.speccy.org/reviews_roms/titulos/3d_game_maker/3d_game_maker.html. 2014ko maiatzaren 15ean kontsultatutako orria.

Zalantzarik egin gabe, Ruiz, Ballesteros, Goti eta Lecumberri lanean hasi ziren, eta punkya protagonista den joakoa egiten hasi ziren; "gandorra moztearekin eta tupe bat jartzearekin zin egin duten rockero *patillero*" batzuek bahituta duten neska askatu behar duen punkyaren joko.

Jokoa amaitu ondoren, berau argitaratzeko modua bilatu zuten. Zenbait banatzaile kopiak kaseteetan bidali ondoren, System 4 enpresak interesa agertu zuen produktuagatik. Jokoa kargapantailan 1988 urtea egite-data gisa agertzen den arren, 'Evaristo el Punky' hurrengo urteko apirilaren eta maiatzaren artean iritsi zen dendetara, argitalpen espezializatuetako aipamenei eta azterketek jasotzen duten moduan.

Bilbotarren jokoari egindako kritikak ez ziren oso onak izan. Adierazten zutenenaren arabera, "programa komertzial gisa, uste izatekoaren azpitik zegoen" ³⁹. Hala eta guztiz ere, Igor Ruizek joko maitasun handiz gogoratzen jarraitzen du, bideojokoen industriari egindako ibilbide luzearen oinarria izan baitzen.

AI abordaje

'Abracadabra' MSX gailurako sortu ondoren, Ayok bideojokoen sorkuntzan interesatuta jarraitu zuen eta elkarrizketazko abenturekin ahalegindu zen. "Asko gustatzen zitzaizkidan; tradizionalki 'Hobbit'⁴⁰ eta 'Robin of Sherlock'⁴¹ jokoetan jolastu nintzen. Garai hartan bazeuden 'The Quill Adventure System' edo PAW bezalako tresnak, joko mota hori gauzatzeko. Programa horiek interprete gisa funtzionatzen zuten eta programatzaileak oinarri bat zehatz zezakeen hitzekin, pertsonaiekin, gelek, sarrera eta irteerekin eta, ondoren, joko sortu".

39. *MicroHobby*, 189. zk., 32. orria.

40. J.R.R. Tolkien idazlearen liburu homonimoan oinarritutako elkarrizketazko abentura. Melbourne House (Erresuma Batua, 1982).

41. Silversoft Ltd enpresak banatu zuen (Erresuma Batua, 1985) eta Delta 4 Software enpresak sortutako elkarrizketazko abentura bat da.

"Elkarrizketazko abentura horiek sortzeko Ayok PAW sistemarekin aurre egin behar izan zuen arazoetako bat izan zen "mugak zituela irudikapen grafikoei zegokienez". "Amiga gailuetarako joko batean zera ikusi nuen, bi pertsonaia gela berean zeudenean, haien aurpegiak ikusten zirela. Era berean, gustatzen zitzaidan inbentarioan zeneuzkan objektuak ikusi ahal izatea, 'Indiana Jones and the Last Crusade'⁴² jokoaren estiloan".

PAW sistemak hori onartzen ez zuenez, "mihizatzea erabaki nuen gaitasun grafiko handiagoak zituen abentura pertsonalizatu bat sortzeko asmoarekin, *bitmaps* grafiko-argibide berriak txertatuz eta MSX gailurako exekuzio-emuladore bat inplementatuz, abentura bi sistematan ateratzeko xedez".

Aldatutako tresna berri horrekin, Ayo piratei buruzko joko bat garatzen hasi zen, 'Isla del Tesoro' jokoaren antzera. Protagonistak hainbat leku bisitatu zituen, nabigatu egin zezakeen eta beste pertsonaia batzuekin elkar eragiten zuen. "Abentura, berez, 'Piratas' deitzen zen; ondoren, 'Los vientos de Yadhe' deitu zen, eta, azkenean, 'Al abordaje' izenarekin geratu zen. Oso itxura ona zuen eta erronka pertsonal gisa hartu nuen, produktu honen salmentak oso onak izan ezin zitezkeela jakinda".

Joko hori ez zen inoiz iritsi dendetara. "Aventuras AD⁴³ zegoen modan, eta beta bat bidali nien. Nire zorigaiztorako eta erabateko desengainurako, ez zidaten erantzun". Gaur egun, Sopolako bizilagunak jokoaren *master* kopia funtzional bat gordetzen du, baita dokumentazio guztia ere.

JUNGLE WARRIOR

lñigo Ayok berriz ere bideojoko bat editatzeko asmoarekin tematuta jarraitzen zuen. lñaki Lopez Roda buru pentsalariaren eskutik sortu zen proiektua, 'Jungle Warrior' izaten amaituko zuena, hain justu.

42. LucasFilm Games enpresak 1989an jaulkitako abentura grafikoa da, Ron Gilberten zuzendaritzapean, 'Indiana Jones eta azken gurutzada' filmean oinarrituta.

43. Dinamic Software enpresaren enpresa-*spin off* bat; Andrés Samudiok zuzendua eta 1989 eta 1992 artean elkarrizketazko abenduren generoko jokoak ekoiztea ardatz zuena.

Orduan, David Goti bilbotarra ezagutu zuten, "ez dut gogoratzen joko-trukeren edo antzekoren batean izan ote zen", eta aldi berean, hark Igor Ruiz 'Konstandin' aurkeztu zien. "Lehen aldiz Areetan geratu ginen eta ez genekien zer itxura izango zuen. Han agertu zen galtzak beldurrez zikintzeko moduko tipo bat. Punky-itxura tipikoa zuen, galtza oso estuekin, oso axolagabe itxurarekin, mota guzietako zintzilikariekin... Hura fitxajea, hura!" gogoratzen du jostagarriki Ayok.

Igor grafikoen eta ordenagailuen zale amorratua zen. Ideia asko zituen beti, baina garai hartan programazioari buruz zituen ezagutzak oso mugatuak ziren. Ezagutzen zuen egitura, baina ez zekien lengoaia bere horretan. Primeran zekizkien, ordea, makina arkaiko haien mugak. Grafikoak moldatzeko eta ekipoen mugetara zirkunskribatzeko gai zen.

"Agertu zen egunean marrazki batzuk ekarri zizkigun lagin gisa. Dracula izeneko banpiro bat zen. Dinamic enpresan egiten zituzten antzeko grafikoak ziren. Itzelak! Horrek ateak ireki zizkigun, Igorrekin askoz ere gauza gehiago egin baikenitzakeen".

Ordutik aurrera, Ayo, Lopez eta Ruiz larunbatetan geratzen hasi ziren hitz egiteko eta "trago batzuk" hartzeko. "Igor beti agertzen zen bere animazio guztien grafiko pilo batekin eta guri ez zigun astirik ematen kodean ezer idazteko!". Topaketa horietan 'West' egiteko asmoa sortu zen, mendebalde basatiari buruzko bideojoko bat; izan ere, Sopolako bizilaguna 'Gun Smoke'⁴⁴ jokoaren oso zalea zen, 'Commando'⁴⁵ jokoaren antzeko joko bat, baina *cowboy*-ukituekin.

"Egun batean, pistolari batzuen, bisonte batzuen eta basamortuko landare birakari batzuen grafikoekin agertu zen Igor, eta, hortaz, grafiko horiek pantailan irudikatzeko errutinak egiten hasi ginen. Menu bat, bisonteen ihesaldi bat hesi baten atzean, eta abar egin genituen, baina, azkenean, ezerezean geratu zen". Hiru partaideak denbora librea beste zeregin batzuetan pasatzen hasi ziren antza.

44. Espainiako mugetatik kanpo 'Desperado' jokoak zuen izena (Topo Soft, 1988).

45. Capcom enpresak 1985ean jaulkitako desplazamendu bertikaleko *shoot 'em up* generoko *arcade* joko bat.

Nolanahi ere, bideojoko berri bat garatzeko ideiak bizirik irauten zuen Iñigo Ayorengan. Sopolako etxetik hurbil zegoen taberna batean 'Pitfall II: Lost Caverns'⁴⁶ jolas-makina zegoen. "Nire obsesioetako bat zen", onartzen du. David Cranek sortutako jokoaren erreferentziatzen hartuta, Ayo jokoari forma ematen hasi zen. "Jokoaren egitura diseinatu nuen, esploratzaile bat eraiki nuen, animazioak eta pantailak egin nituen, eta Ultimate enpresaren 'Sabre Woulf' jokoko grafiko batzuk ere hartu nituen, itxura emateko eta espazioak betetzeko" baieztatzen du, gorrituta.

Bestalde, eta 'Evaristo El Punky' egin ondoren, Igor Ruizek Madrilera joatea erabaki zuen "han baitzeuden bideojoko-enpresa bakarrak"⁴⁷. Han hasi zen *freelance* gisa lanean Javier Canok zuzendutako Animagic⁴⁸ sortu berriarentzat, eta bertan Juan Carlos García⁴⁹ programatzailea ezagutu zuen, hura ere autonomoa.

Une horretan jarri zen harremanetan berriz ere Iñigo Ayo Sopolako programatzaile Igorrekin eta programatuta zeukan 'Pitfall II' jokoa omenaldiaren zatia bidali zion. Bilbokoari gustatu zitzaion lana eta laguntzea erabaki zuen, grafikoak eta animazioak birmoldatuz.

Ayok aipatzen du "esploratzailea motxilarekin eta jokoa amaieran askatu behar den neska, bidali zizkidan Igorrek eta zenbait grafiko berreskuratu genituen 'West' jokotik, hala nola indiarra eta eskorpioia".

46. 'Pitfall!' jokoa sekuela bat; Atari 2600 gailurako atera zen 1984an. David Cranek diseinatu zuen eta Activision enpresak argitaratu zuen. Urtebete geroago, Sega enpresak eskuratu zuen lizentzia jokoaren jolas-makinetara eramateko.

47. Igor Ruizen aipamenak erakusten du Donostian estudio bat zegoen arren, garatzaileen beste talde batzuen ezagutza ez zela mugatzen lagun- edo familia-ingurutik harago.

48. Animagic 1989. urtearen hasieran sortu zuen, Javier Canok Topo enpresa utzi ondoren bere enpresa sortzeko ahalegin batean. Enpresa "langile taldean hamaika pertsona" izatera heldu zuen, MicroHobby aldizkariak egindako elkarrizketa batean esandakoaren arabera, eta horiez gain, «zenbait programatzaile eta grafista *freelance* zeuden; horiei zenbait proiektu eskatzen zitzaienten, ekoizpen-sailaren gainbegiradapean, betiere». Dro Soft enpresaren bidez merkaturatu ziren hauen jokoak. Hala ere, Animagic enpresaren negozio-ildo garrantzitsuenetako bat hirugarrenentzako lanen babesa izan zen, azpikontratazio gisa.

49. 'Desperado' (Topo Soft, 1987) eta 'Los Inhumanos' jokoen programatzailea (Delta Software, 1990).

Halaber, ideiak jaso zituzten beste izenburu batzuetatik ere, besteak beste zorua 'Ghosts'n Goblins' jokotik, "belarra ikusten da eta azpian lurra", eta "xeheetasun pertsonalak" jolas-makinetatik. Adibidez, "ezer ez dagoela ematen duen mailetako lekuak, baina salto eginez gero, sekretu bat ezkututzen dutenak". Jokoaren garapena sei hilabetera luzatu zen.

Hasieran, jokia 'Inka' deitzen zen eta argumentu oso arrunta zeukan. Programatzaileak dionaren arabera, "salakot⁵⁰ bat zeukan esploratzaile bati buruzkoa zen eta zenbait oztopo saihestu, tenplu bat zeharkatu, haitzulo batzuk gurutzat eta irteera aurkitu behar zituen".

Ayo-Ruiz⁵¹ tandemak "zerbait nahiko dezentea" eduki zuenean, hainbat banatzailei aurkeztea erabaki zuten. "Garai hartan, Igor eroso mugitzen zen Espainiako hiriburuan», Zigurat Software⁵² enpresarekin jarri zen harremanetan eta erakustaldi bat eraman zien. Igorrek berak kontatzen du jokia "ia-ia amaituta" zegoela. "Zerbait faltako zitzaion: markagailuak, Zigurat enpresaren logoa, menua edo kredituak".

"Asko gustatu zitzaion eta banatzeko prest zeuden" arren, Sopelako programatzaileak baieztatzen du jokoak Amstrad eta MSX ordenagailuetarako bertsioak izatea eskatu zirela. Azken hori arazoa zen, Ayok ez baitzuen Alan Sugarren⁵³ makina. Hala ere, Zigurat enpresakoek Amstrad 6128 bat bidaltzea erabaki zuten, jokia presta zezan sistema horretan, eta, ondoren, itzultzeko. "Amstrad

50. Garapenean, alde batera utzi zen salakota eta esploratzaileak Arnold Schwarzenegger aktorearen itxura hartu zuen.

51. True Software da Iñigo Ayo eta Igor Ruiz 'Konstantin' egileek osatutako garapen-taldearen izena.

52. Zigurat Software zen Made in Spain enpresaren marka eta haren pean banatzen ziren Espainia osoan banatutako programatzaile autonomoen taldeek egindako programak. Bestalde, Madrileko enpresaren barne-taldeak sortutako jokoak Made in Spain firmaren pean joaten ziren, www.amstrad.es atariaren arabera. 2014ko maiatzaren 7an kontsultatutako orria.

53. Alan Michael Sugar izan zen Amstrad enpresa britainiarraren arduradun nagusia 1968an sortu zenetik 2008ra arte.

gailuari zegokionez, arkitekturaren % 85 ezagutzen nuen, Z80 mikroprozesagailu bat zeukalako".

'Inka' jokoaren bertsoak hiru ordenagailutarako garatuta, Ayok (19 urte zituela) bidaia bat prestatu zuen Zigurat Software enpresaren bulegoetara. Hain zuzen, Madrileko Cardenal Herrera Oria etorbideko 163. zenbakian zeuden. "Aste harrigarria izan zen" gogoratzen du. Jokoaren hiru bertsoak arazteaz eta *masterak* prestatzea arduratu zen. "Han ezagutu nituen Fernando Rada, Carlos Lopez, Jorge eta Carlos Granados, 'Sir Fed' edo 'El misterio del Nilo' jokoen sortzaileak, besteak beste".

"Esperientzia oso aberasgarria izateaz gain eta laneko giroa gozamina izan zen. Hara iritsitakoan, lehenengo egunean berriketan aritu ginen eta bazkaltzera eramanez ninduten". Goizean, programatzaile bizkaitarrak jokoa arazten zuen Zigurat enpresan eta arratsaldean, berriz, lgorrekin geratzen zen "Opera Soft enpresatik irtetean bila etortzen baitzitzaidan".

Izan ere, Ruizek ez zuen lan egiten ordurako Animagic enpresarako; aldiz, Madrilgo Gustavo Fernandez Balbuena kaleko 25. zenbakian kokatutako taldeko partaidea zen. Lanpostua lortu zuen, antza, '3 Dwarves'⁵⁴ jokoko marrazkiari esker atentzioa eman zuelako. Hain zuzen, *MicroHobby* aldizkariaren Diseinu Grafikoko IV. Lehiaketan bigarren postua lortu zuen harekin.

Hasiera-hasieratik, bilbotarra zintzoa izan zen eta lankideei ziurtatu zien Zigurat enpresak joko bat atera behar zuela non berak grafikoak eginez parte hartu zuen. Opera Soft enpresako joko-sorkuntza sailaren arduradunak berak, Jose Antonio Moralesek berresten du bertso hori. "Igorrek uneoro baieztatu zuen Iñigo Ayorekin batera garatutako jokoa enpresan sartu baino lehen prestatu zela".

Dendetara irten aurretik, Ayok amaituta utzi zuen *masterak* azken aldaketa bat izan zuen, 'Inka' deitu beharrean 'Jungle Warrior' deitu zitzaion. Era berean argumentu bat sortu zuten True Software enpresaren

54. 1989ko martxoko *MicroHobby* aldizkariaren 197. zenbakiko 14. eta 15. orriak. Aldizkariak jasotzen du bigarren saria 50.000 pezetakoa zela (300 euro).

lana justifikatzeko. Kasetearen karatulak jasotzen duenaren arabera, Amazoniako oihanen gainean hegan zebilen hegazkin txiki batek nahitaezko lurreratzea egin behar izan zuen eta soilik Keorg Kraken esploratzaileak eta Susan Vatta doktoreak biziraun zuten. Hala ere, azken hori Ugadú tribuak bahitzen du, eta, hortaz, Krakenek askatu egin beharko du. "Ez daukat honekin ezer ikustekorik. Hori guztia komertzialen gaia da, jokoei zentzua ematea atsegin baitute", onartzen du Sopolakoak.

'Jungle Warrior' 1990eko apirilean jarri zen salgai 975 pezetatan (5,86 euro) kasete formatuan eta 1.900 pezetatan (11,42 euro) diskete formatuan. Kasu horretarako, Zigurat enpresak hainbat orri oso kontratatu zituen garaiko aldizkari espezializatu nagusietan, *MicroHobby*⁵⁵ eta *Micromanía*⁵⁶ aldizkarietan, besteak beste. Horietan ikusi ahal izan zen Ángel Luis Sanchez ilustratzaileak egindako jokoaren azala, koloretan.

Komunikabideek eskuzabalik hartu zuten Iñigo Ayo eta Igor Ruiz 'Konstandin' egileen bideojokoa, 100etik 94 puntu emanda eta hamarretik zortzi puntu emanda, *MicroHobby* eta *Micromanía* aldizkarietan, hurrenez hurren. Iñigo Ayo "neofitoak" garatutako "mendekotasun handia sortzen duen programa da, eta, gainera, bisualki erakargarria". Halaber, *MicroHobby* aldizkarian bermatzen zen Ayoren "irudimenaren eta ongi-egite grafikoaren maila handiak askogatik gainditzen zuela maila galdagarria". "Izar itxura hartuko dute Zigurat eta True Software enpresentzat eta Iñigo Ayorentzat ildo honi jarraitzen badiote", amaitzen zen aldizkariako 40. orriko testua.

Micromanía aldizkariak, berriz, zera baieztatu zuen, jokoaren garapena "benetan erakargarria eta mendekotasun sortzailea" zela eta "grafikoen nahiz mugimenduek eta soinuek Zigurat enpresaren betiko maila bikaina⁵⁷" zutela nabarmendu zuen.

55. *MicroHobby* 198. zk., 27. orria (1990eko apirila).

56. *Micromanía Segunda Época* 23. zk., 71. orria (1990eko apirila).

57. *Micromanía Segunda Época* 23. zk., 30. orria (1990eko apirila).

*MSX Club*⁵⁸ mikroordenagailu estandarra ardatz zuen aldizkaria ere ez zen atzera geratu goraiamenetan bere analisisan, eta "hileko jokorik onena" sailkatu zuen. "Bidezkoa da onartzea 'Jungle Warrior' azkenaldian ohitu garen kalitate-mailatik askoz gorago egotea, egitura perfektua baitu eta jolasteko oso erraza baita" adierazten zen barruko orrietan.

Bi bizkaitarrek sortutako jokoak *Crash* argitalpenean ere aipatu zen; hain zuzen, argitalpen hori garai hartan Erresuma Batuko entzutetsuenetako bat zen. "Euro software" izeneko erreportaje batean agertzen da 'Jungle Warrior'. Erreportaje horretan Spectrum gailurako joko azpimarragarrienak aztertzen ziren, muga ingelesetatik kanpo. "Mendekotasun handia sortzen duen Zigurat Software enpresaren beste joko bat" zela aipatu zuten eta jolasteko erraza zela eta Keorg Kraken esploratzailearen igeri egiteko gaitasuna nabarmendu zuten. "Aztertzeke eta ikusteko gauza asko daude. Nahi den guztia dauka jokoak" esanez amaitzen zen aipamena⁵⁹ ingelesez.

Salmentei dagokienez, Ayok gogoratzen du Igor Ruizek bi edo hiru taloi nominal bidali zizkiola. "Kalkulatzen du orduko 700.000 pezeta inguru (4.207,08 euro) izan zirela". "Lehenengo txekearekin Berangoko (Bizkaia) Eroskin inprimagailu matrizial bat eta 3 ½ disko-unitate bat erosi nituen Spectrum +3 gailurako". Gainera, El Corte Inglés dendan PC 286 bat erosi zuen koloretako monitorearekin eta VGA txartel grafikoarekin "mundu guztiak oraindik EGA zeukanean eta PC unibertsoa 16 koloretara mugatzen zenean".

RESCATE EN EL GOLFO

'Jungle Warrior' jokoaren arrakasta adore-bultzada handia izan zen gazte bizkaitarrentzat eta horrek animatu zuen Iñigo Ayo industriari jarraitzera. "Ikusi nuen jokoak nahiko azkar gara nitzakeela" aurreko proiektuetan lortutako esperientziari esker. Bestalde, ordurako eginda nituen errutina asko nituen eta horiek lana aurreratzen laguntzen zidaten; gainera, jokoak PC gailuan programatzeko, konpilatzeko eta

58. *MSX Club* 64. zk., 20. orria (1990eko ekaina).

59. *Crash* 98. zk., 31.-33. orriak (1992ko apirila).

banatzaileak eskatutako formatuetara zuzenean lekualdatzeko gaitasuna gehitu behar zitzaion horri".

Ayo kontuan izan gabe, Animagic enpresaren Madrileko bulegoetan 'Jumbo' proiektua sortu zen. Bideojokoa bazkide fundatzaile baten ideia izan zen, Javier Canok-ena⁶⁰, eta Carlos Garcia *freelancea* eta Igor Ruiz 'Konstandin' euskaldun *freelancea* hasi ziren berau garatzen. Nolanahi ere, Garciak gogoratzen duen moduan, proiektua "ez zen guztiz ondo abiarazi", eta gehitzen du "amaitu gabe geratu zen garatzen denbora gutxi generamanean". Horrez gainera, Animagic enpresa ez zegoen unerik onenean, eta, azkenean, itxi egin zen.

'Jumbo' proiektua airean zegoela, grafista euskaldunak jokoa Opera Soft enpresan izen berri batekin aurkeztea erabaki zuen: 'Fist of Steel'. Berau gauzatzeko baimena lortu ondoren, Ruizek Iñigo Ayo lagunari proposatu zion jokoa agintea hartzeko programatzaile nagusi gisa. Juan Carlos Garciak berak ziurtatzen du Ayo "hutsetik hasi zen eta gauza asko aldatu zituen, nahiz eta dagoeneko eginda zeuden grafiko batzuk erabili zituen".

'Fist of Steel' ukabilkadei buruzko *arcade* bat da, "bakarrik auzokoen kontra" (Beat'em up) genero motakoa eta 'Renegade' jokoa antzekoa, non "*scroll* horizontal arin bat zegoen". Jokoa aireportu batean garatzen da. Terrorista talde batek hegazkin bat bahitu du eta helburua da bahituak askatzea.

"Jokoak bazituen bere gauzak eta Igorri proposatu nion –kontatzen du Ayok– jolas-makinetan ikusitako zenbait elementu gehitzea". Besteak beste, arerioek "jokatzeko modu desberdinak" dituzte eta, une jakin batean, pantaila geratu egiten zen eta arerio berezi batzuk edo "ahulgune bat eta mugimendu-patroi bat daukan ohiko zomorrotoloo" ateratzen ziren. Horiek deuseztatu arte, jokoak ez zuen aurrera jarraitzen uzten.

60. Jaime Esteve egilearen Ocho Quilates (II) liburuak jasotzen du "ideia" grafista euskaldunaren «burutik irten» zela. Igor Ruiz 'Konstandin' berak baieztatzen du proposamena Javier Canorena dela, Animagic enpresaren arduradun nagusiarena, alegia.

Jokoaren garapenean, bi programatzaileek erabaki zuten jokoaren zatitan egitea. Lehengo zatia aireportuan kokatuta zegoen, eta, bigarrena, hegazkinaren barruan. "Hegazkin bat baino eraikin bat ematen zuen, solairuak, galeriak eta abar zituelako eta pertsonak baino terrorista gehiago zeuden". Bitxikeria moduan esan beharra dago, jokoaren hasierako abestia *Ona, itsusia eta gaiztoa*⁶¹ filmerako Ennio Morricone musikariaren partiturako 'The Ectasy of Gold' lanean oinarrituta dagoela".

Bizkaitarrek jokoaren zati bat egindakoan Opera Soft enpresakoei erakutsi zieten; Igor grafista gisa lanean ari zen enpresa. "Ezagutzen zuten nire aurreko lana 'Jungle Warrior' eta produktu ona ikusi zuten", aipatzen du Ayok. Hori bai, garaiko ordenagailu guztietarako egin behar izan zuten⁶², "horrek ez ninduen kezkatzen, beste sistema batera aldatzea ia-ia azken orduko gauza baitzen".

1990. urtearen amaieran, ZX Spectrum gailurako bertsioa guztiz amaituta zegoen. Ayo Madrileran joan zen, Opera Soft enpresaren txaletera. Hain justu ere, bertsioei azken ukituak emateko gainerako ekipoetan eta behin betiko *masterak* prestatzeko. "Opera Soft enpresara iristea programazioaren tenpluan sartzea bezala izan zen", baieztatzen du.

61. Berez, abesti hori 'West' jokoan agertu behar zen, egin gabe geratu zen Ayoren eta Ruizen joko batean, alegia. Joko horren grafiko eta kode batzuek baliatu ziren 'Jungle Warrior' lana egiteko. Bitxikeria gisa aipatu behar da Morricone musikariaren lan horri 'Wild Arms' bideojokoan ere egin zitzaizkion omenaldia (Media.Vision, 1996. PlayStation)

62. Ayoren eta Ruizen jokoak ZX Spectrum, Amstrad CPC, MSX, PCW eta PC DOS gailuetarako irten zuten.

Ayok Spectrum, MSX eta Amstrad gailuetarako bertsioak egin zituen, Espainiako banatzaileak⁶³ zuen Philips⁶⁴ enpresaren PMDS sistema baliatuz. "PMDS garapen-sistemarekin programazioa oso azkarra izan zen. Lehen, hiru hilabete hartzen zuenak denbora erdian edo gutxiagoan egiten zen", gogoratzen du.

PC gailurako bertsioaz Juan Carlos Garcia arduratu zen; izan ere, eramangarritasuna azkar egiteko gai zen "Z80 gailutik 8086 mihiztatzaile batera argibide-bihurtzaile baten bidez". " 'Fist of Steel' jokorako behar ziren bertsioak aurreikusitako epean amaitu genituen, eta etxera itzuli nintzen, biltegian zituzten eta horiekin zer egin jakin ez zekiten, oparitutako Opera Soft enpresako jatorrizko izenburu pilo batekin".

Gogoan izan behar da 1990eko abuztuaren 2an hasi zela ofizialki Golkoko Gerra⁶⁵ eta Opera Soft enpresan gatazka baliatzeko aukera ikusi zuten, terrorista arabiar batzuei buruzko joko bat ateratzeko. "Jokoak osagai guztiak zituen berariaz gatazka horretan oinarrituta sortu zela emateko" onartzen du Sopolako programatzaileak, nahiz eta aldez edo moldez defendatzen duen "kasualitate hutsa" izan zela. Lehenengo erabakia

63. «Opera enpresak zuen sistema Philips enpresaren PMDS zen, baina nik erabili nuena antzeko beste bat zen, merkeagoa eta PDS izena zuen. Oso antzekoa zen baina ez zen berdina eta Opera enpresan ere erabiltzen zuten», dio Ayok.

64. El Blog de Manu guneak jasotzen duenaren arabera, «erabiltzaile antzeko ingurunea zen eta garaiko edozein ordenagailu emulatzea ahalbidetzen zien; lana errazten zien bertsio desberdinak egiteko orduan. Horren truke, Philips enpresak berak eskatu zien sistema eragile grafiko bat (Windows sistemaren estilokoa) MSX 2 ordenagailurako». 2014ko maiatzaren 11n kontsultatutako orria.

65. Pertsiaiko Golkoko Gerra (1990eko abuztuaren 2a - 1991eko otsailaren 28a), Nazio Batuek baimendutako indar-koalizioen inbasio bat izan zen, 34 herrialdez osatuta eta Ameriketako Estatu Batuak buru zuena, Irakeko Errepublikaren aurka, Irakek Kuwait estatua indarrez hartu eta beretu izanari erantzuteko. Wikipedia. http://es.wikipedia.org/wiki/Guerra_del_Golfo. 2014ko maiatzaren 10ean kontsultatutako orria.

jokoaren izena aldatzea izan zen; 'Rescate en el Golfo'⁶⁶ deituko zen. Bigarren erabakia, berriz, argumentu bat sortzea izan zen, eta zenbait iturrik ez zuten zalantzarik izan "oportunistatzat" hartzeko.

Jokalaria Ricky kazetariaren azalean jartzen da. Protagonistari jakinarazten zaio bere neska-laguna doan hegazkina terrorista arabiar batzuek bahitu dutela. Argumentu hori itxuratzeko, Opera Soft enpresak Alfonso Azpiriren ilustrazioak izan zituen; hain zuzen, "indar handiko" azala egin zuen.

Dena dela, 'Rescate en el Golfo' 1991eko urtarrilean iritsi zen dendetara eta "salmenta arrakastatsua" bihurtu zen, Iñigo Ayok kontatzen duenaren arabera. Arrakastaren zati bat zor zaio komunikabideek jakinarazi zutela dendetara iritsi zela, "Golkoko Gerrako joko" ⁶⁷ zela bermatuz. Horrek ahalbidetu zien urtarrilean eta hurrengo bi hilabeteetan (garrantzitsuenak salmentei dagokienez) Opera Soft enpresakoek publizitaterik ez jartzea Ayoren eta Ruizen jokoei buruz Espainian gehien kontsumitutako aldizkari espezializatuetan.

Ezusteko gaia nahikoa eragingarria izan zen guztien harridurarako. Horrela irudikatu zuen *Micromanía* aldizkariak azken orduko berriei buruzko 'Flash' atalean. "Nahaspila egin da! Ezin zen denbora gehiago pasa irakiarrek Kuwaiten sortu duten iskanbila inork aprobetxatu gabe eta gai horrekin joko bat egin gabe"⁶⁸.

66. Garapenean, jokoak bi izen-aldaketa izan zituen. Hasieran, 'Jumbo' deitu zen, Iñigo Ayok gaur egun bere etxean gordeta dituen diskoek eta dokumentazioak adierazten duten moduan. Une jakin batean, izena aldatu eta 'Fist of Steel' ("Altzairuzko Ukabilak") deitu zen eta horrela onartzen du Igor Ruiz grafistak Jaume Esteveren "Ocho Quilates (II) liburuan (364. orria). Azkenean, 'Rescate en el Golfo' izendatu zuen, liskar militarra baliatuz.

67. Opera Soft enpresako Jose Antonio Moralesek bermatzen du iragarkia zenbait albistegitan atera zela. Besteak beste, Jose María Carrascalek Antena 3 katean aurkeztzen zuen gauekoan. Era berean, gogoratzen du Opera Soft enpresako zuzendari komertzialak, Jose Ramon Fernandezek, hainbat elkarrizketa egin zituela irratian. Bere aldetik, Igor Ruizek dio Jesús Hermidak (garai hartan TVE kateko albistegia aurkeztzen zuen) ere hitz egin zuela 'Rescate en el Golfo' jokoari buruz.

68. *Micromanía* 32. zk., Segunda temporada. 6. orria (1991eko urtarrila).

Komunikabideetako *boomaren* atzean erdi-mailako joko bat zegoela pentsa zezaketen eszeptikoak isildu egin behar izan ziren. *MicroHobby* eta *Micromanía* aldizkariak, besteak beste, kalifikazio bikainak⁶⁹ eman zizkieten ZX Spectrum eta PC DOS bertsioetarako, hurrenez hurren. "Opera enpresak ondo gordeta zeukan ezusteko bat» esan zuen *MicroHobby* aldizkariak barneko orrietan. *Micromanía* aldizkariak, berriz, zera baieztatu zuen: "ezin dugu esan mutil hauek egin duten lanik onena denik, baina dibertigarrietako bat bada". Estandar japoniarrean espezializatutako *MSX-Club* aldizkaria ere ez zen atzean geratu laudorioak egiteko orduan eta "panorama informatiko nazionalen berriki agertutako joko onenetako baten" ⁷⁰ gisa kalifikatu zuen.

'Rescate en el Golfo' jokoaren arrakastak, Igor Ruizek Ayo animatu zuen Madriler a lekualdatzeko, dagoeneko bazeuden programazio-ekipoetakoren batekin lan egite aldera. Gogoan izan behar da ordurako Paco Suarezek, Pedro Ruizek eta Gonzalo Suarez 'Gonzok' utzi zutela Opera Soft enpresa. 8 *biteko* jokoan gainbehera geroz eta nabarmenagoa zen.

16 *biteko* ordenagailuak eta Sega MegaDrive iristean "ikusit nuen mikroordenagailu haientzako jokoak egiteak ez zeukala etorkizunik". PC edo Amiga gailuetarako jokoak egitea pentsatzen ari zen arren, "beste garai batean harrapatu ninduen". "Ez neukan ez gaitasunik, ez denborarik. Beste liga bat zen". Nolanahi ere, garai hori "bere bizitzako onenetako baten" gisa kalifikatzen du.

Sopelakoak bere bizitza Lanbide Heziketako Elektronikako gradua ikasten amaitzera bideratu zuen, eta, ondoren, unibertsitatean joan zen Telekomunikazioetako ingeniari-tza teknika ikasteko. Azkenean, ikasketak Santanderren amaitu zituen 1997an.

69. *MicroHobby* aldizkariak 100 puntutik 80 eman zizkion eta *Micromanía* argitalpenak, berriz, hamarretik zortzi puntu eman zizkion.

70. *MSX Club* 72. zk., 19. eta 20. orriak (1991eko martxoa).

SEXTRIS

Iñigo Ayok bideojokoan garapena uztea erabaki zuen arren, mundu horrek atentzioa ematen jarraitzen zion, PC gailuan oinarritutako arkitekturekin jokatzen jarraitzen zuen eta zenbait proiektu egin zituen. Bitxiena, zalantzarik gabe, 'Sextris' izan zen. 'Tetris' bat zen, baina "ukitu pikantea zuen, neskak biluzik agertzen joaten baitziren lerroak osatu ahala", zehazten du bizkaitarrak.

Garai hartan, Alekséi Pázhitnoven puzzle-jokoa ezaguna zen publiko guztiarentzat Nintendo enpresaren GameBoy eramangarriarekin batera jaulkitzeari esker eta estatu osoko jolas-aretoetan, tabernetan eta kafetegietan presentzia zabala zuelako.

'Tetris' erotiko hori Iñigo Ayoren lagun batzuen txantxen artetik sortu zen. Apustu egin zuten Sopelakoa ez zela gai izango 'Tetris' bat egiteko Spectrum gailuan "eta ahalik eta gutxiena pisatzeko"⁷¹. "Gau batean egin nuen hurrengo egunerako Spectrum +3 gailuan eta egiteko oso erraza iruditu zitzaidan" gogoratzen du.

Jokoa egin ondoren, Tetris jokoa eta lagunaren artean elkarbanatzen zituzten "neskak biluzik agertzen ziren irudiz eta animazioz betetako" diskete-nahaspila nahastea otu zitzaion. Jokoa PC gailurako mihiztatzailean programatu zuen osorik, eta, horretarako, Carlos Boullósaren laguntza izan zuen. Hain justu ere, fitxak eta azala egiteaz arduratu zen. "Guztia dibertsio gisa eta modu altruistan egin genuen".

'Sextris' jokoa 741 KB memoria hartzen zuen memoria, 3,5 hazbeteko diskete baten erdia; hortaz, libreki banatzen hasi ziren lagunaren artean. "Une jakin batean ohartu nintzen jokoa jende askok zeukala eta bulegoan ere jolasten zutela!".

71. Iñigo Ayok kontatzen du benetan apustuaren gaia sortu zela "nire lagun Imanol Zalbideak Tetris bat egin nahi zuelako eta gaiarekin asteak zeramatzalako eta ez zuelako amaitzen. Esaten zuen programazioa konplexua zela, piezak biratu egiten zirelako. Niri oso erraza iruditzen zitzaidanez, apustu egin nion ez zela hain zaila eta gau batean egingo nuela. Hala izan zen".

Urte batzuki lehenago modu gutxi edo gehiago profesionalean bideojokoak egiteari utzi zion arren, Ayok bideojokoen eta informatikaren berritasunak egunean jarraitzen zituen, *PC Magazine* edo *PC User* bezalako aldizkarien bidez. "Azken zatian *freeware*⁷² edo *shareware*⁷³ jokoen salmenta iragartzen zen. Aldizkarietako batean salgai ikusi nuen 'Sextris'. Gogoan dut asko sumindu nintzela, joko bat 1.000 pezetatan (6 euro) saltzen ari zirelako eta ezin zutelako hori egin. Gainera, diskete batek ez zeukan prezio hori, eta, beraz, irabazi garbia ateratzen ari ziren".

Zalantzarik egin gabe, Ayok jokoaren salmenta-arduradunei deitu zien eta errieta egin ere jokoa saltzeagatik eta katalogotik ateratzea eskatu zien. Hala ere, ez du gogoratzen kasu egin zioten edo ez. "Gutxienez, ez nuen berriz ikusi zerrenda haietan".

Emulatzailen⁷⁴ mundura jauzi egin ondoren, Sopelako bi bizilagunak, Joseba Epalza eta Iñigo Ayo, informatikaren alde ludikotik bereizi ziren. Epalzak edozein motatako piezen diseinuan eta mekanizatuan lan egiten du eta Ayo, berriz, tresneria eta matrizegintza lantzen duen Bizkaiko enpresa bateko sistemen administratzailea da.

Bilbotar bat Opera enpresaren erreinuan

Igor Ruiz 'Konstandin' Opera Soft enpresara iristea "aire freskoko ahokada bat" izan zen, Jose Antonio Moralesek gogoratzen duen moduan. Garai hartan, 'Livingstone, Supongo' eta 'La abadía del crimen' jokoen arrakastaren ondoren, enpresa bere baitan bizitzen ari zen Softwarearen Urrezko Aroaren gainbehera. 1989an iristea bat etorri zen

72. Kosturik gabe banatzen den software mota bat da, erabiltzeko prest dago denbora mugagabean. Wikipedia. <http://es.wikipedia.org/wiki/Freeware>. 2014ko maiatzaren 11n kontsultatutako orria.

73. Software-banaketako modalitatea, erabiltzaileak doan ebalua dezake produktua, baina mugekin edo murrizketekin. Wikipedia. <http://es.wikipedia.org/wiki/Shareware> 2014ko maiatzaren 11n kontsultatutako orria.

74. Berez idatzitakoa ez den beste plataforma batean programak edo bideojokoak exekutatzea ahalbidetzen duen softwarea. Wikipedia. <http://es.wikipedia.org/wiki/Emulador>. 2014ko maiatzaren 12an kontsultatutako orria.

handik gutxira Gonzo Suarez, Pedro Ruiz eta Paco Menendez enpresatik joatearekin.

Lan handiko hamabi hilabete izan ziren eta hurrengo urtean islatu zen hori. Opera Soft enpresak zortzi izenburu jaulki zituen 1990an. Urte horretakoak dira hauek: 'Angel Nieto Pole 500', 'Soviet', 'Sirwood', 'Mundial de Fútbol', 'Golden Basket', 'Poli Díaz' eta 'Rescate en el Golfo'. Euskaldunak horietako batzuetan parte hartu zuen zuzenean. Beste batzuetan, ordea, bere parte-hartzea lekuko gisakoa izan zen bereziki, eta grafikoren bat konpondu edo kargako hasierako pantailak sortu zituen.

Bizkaitarrak Opera enpresan egindako lehenengo jokoetako bat 'Sirwood' izan zen, "basoen, ezpata ahaltzuen eta arerio izugarrien *arcade* mágico bat" ⁷⁵, Jose Antonio Moralesekin eskuz esku egina. "Opera Soft enpresan grafiko ikusgarriak eta kolore superlodiak zituen joko bat egin nahi zuten, Amiga estiloko joko bat, *scroll* maila batzuekin, baina Spectrum gailurako. Ez zitzaidan oso ongi geratu, jokoak tiraldika zihoalako", ziurtatzen du Igor Ruizek. Hasieran, de ZX Spectrum, Amstrad, MSX eta PC DOS gailuetarako bertsioekin batera Amiga eta Atari ST gailuetarako bertsioak egitea pentsatu zen, baina bihurketa hori ez zen egin azkenean.

'Sirwood' jokoaren lehen irudiak 1990eko maiatzeko *MicroHobby* aldizkarian ikus daitezke, baina, azkenean, urrian jarri zen salgai 1.200 pezetatan (7,21 euro) kasete-bertsioan eta 1.900 pezetatan (11,42 euro) diskete-bertsioan. Moralesen eta Ruizen lanak Alfonso Azpiriren azal ikusgarri bat izan zuen, baina horrek ez zuen balio izan zenbait kritika ez jasotzeko. "Mugimendua ez da espero zitekeen bezain azkarra, eta lerro zakar bati eusten zaio eta ez dago hobetuta *scroll* laukoitz horrengatik. Elementuen geldotze horrek nabarmen kaltetzen du mendekotasuna". Dena dela, Opera Soft enpresaren jokoak 100 puntutik ⁷⁶ eskuratu zituen.

Bilbotarrak 'Sirwood' amaitu ondoren Opera enpresako gainerako kideei laguntzen jarraitu zuen arren, azkar izendatu zioten proiektu

75. *MicroHobby* 199. zk., 11. orria.

76. *MicroHobby* 203. zk., 38. eta 39. orriak

berri bat. Oraingoan, Juan Carlos Garciarekin batera, Animagic enpresan *freelance* gisa aritu zenean ezagutu zuena. Biak lanean hasi ziren boxeojoko bat egiteko. Kirol-gaia zen, eta Espainian Dinamic enpresaren 'Rocky' (1985) jokoaren erreferentzia besterik ez zegoen.

Juan Carlos Garciak⁷⁷ berak kontaktzen duenaren arabera, Poli Díaz⁷⁸ boxeolaria bere ibilbidearen gailurrean zegoelako sortu zen jokia. "Nire amonaren iloba zela jabetu nintzen, eta, beraz, Igorrek eta nik pentsatu genuen aukera ona zela hari buruzko joko bat egiteko". "Lehenenik, harremanetan jarri ginen zuzenean haren ordezkariarekin eta jokia Poliren finantzazio zuzenarekin egiteaz hitz egin genuen" kontaktzen du programatzaileak. "Opera Soft enpresakoekin hitz egin eta gero, ordea, erabaki genuen hobe zela eta arazo gutxiago izango genituela beraien bidez egitea".

Haiek urteak zeramatzen bideojokoen munduan eta bazekiten figura bat izateak jokia gehiago saltzea eragiten zuela. "Orain bezala", azaltzen du grafista euskaldunak. "Joko bat ateratzen duzu eta, oso ona izan arren, ez duzu ezer irabazten. Baina joko lizentziadun bat ateraz gero, Bugs Bunnyrena bada ere, badakizu saldu egingo duzula".

Opera Soft enpresan bazituzten nahikoa arrakasta izan zuten kasuak, 'Angel Nieto Pole 500', esaterako. Beste enpresa batzuek ere egin izan zuten hori lehenago honako figura hauekin, besteak beste: Fernando Mariín (Dinamic, 1987), Emilio Butragueño (Topo Soft, 1988), Michel González (Dinamic, 1989), Perico Delgado (Topo Soft, 1989), Carlos Sainz (Zigurat, 1990) edo Sito Pons (Zigurat, 1990). Hortaz, Poli Díazi buruzko joko bat egiteko aukera sortu zen.

77. Igor Ruiz 'Konstandin' eta Juan Carlos García tandemak True Software bihurtu zen.

78. Policarpo Díaz Arévalo, Poli Díaz gisa ezaguna, Espainiako boxeolari bat izan zen eta 22 urterekin Espainiako eta Europako txapeldun izan zen pisu arinean. Titulu hori zortzi aldiz irabazi zuen.

Jose Antonio Moralesek berak kontatzen dio Jaume Esteveri *Ocho Quilates* liburuan Los Angeles de San Rafael⁷⁹ urbanizaziora joan zirela, 'Vallecaseko zaldikoak' entrenatzen zuen lekura, "oharrak hartzera eta bideojokorako zenbait gauza emateko posturen argazkiak ateratzera. Munduko txapelketarako prestatzen ari zen".

Jokoa 1990. urtearen amaiera aldera argitaratu zen, Opera Sport zigilu sortu-berriaren pean. Ildo berri horrek enpresaren kirol-jokoen jaulkitze guztiak barne hartzen zituen eta lehen urratsak eman zituen 'Angel Nieto Pole 500' jokoarekin. 'Poli Diaz' boxeoko simulatzaile bat zen, bista isometrikoa zuen garaiko 8 *biteko* mikroordenagailu guztietarako eta kritikak honela kalifikatu zuen: "Opera enpresaren lan bikaina boxeoko estreinaldian". PC DOS gailurako bertsio bat ere izan zuen.

Opera Soft ildoko gainerako jokoei dagokienez, grafista euskaldunak bermatzen du 'Golden Basket' jokoaren zenbait alderditan parte hartu zuela. Joko hori Comix deituriko kanpoko ekipo batek garatu zuen. "Animazioak falta ziren eta ez ziren memorian sartzen; hortaz, zenbait grafiko 'frankesteinatu' nituen, hau da, pertsonaien besoak eta hankak banandu nituen, memorian gutxiago hartzeko. Aurkezpen-pantaila ere egin nuen".

Bizkaitarra izan zen Opera Soft enpresak behin betiko itxi zen arte enpresan geratu zen kide banaketako bat. Handik irten ondoren, Igor Ruiz *freelance* bihurtu zen berritua eta "mertzenario" gisa lanean hasi zen Juan Carlos Garciarekin batera, besteak beste, Dinamic, Topo edo Dro Soft enpresetarako. Halaber, Ocean eta U.S. Gold joko ingeles hainbat bihurtu egin zituen, hiltorian zegoen 8 *biteko* ordenagailuen merkatu batentzat.

Gainera, 'Tour 91' txirrindularitza jokoaren grafikoak egiten ere parte hartu zuen, Javier Fafula programatzailearekin batera. "Ez zen horrela deitu behar; 'Indurain' baizik. Eta jokoak ez zuen arrakastarik izan 'Tour 91' deitu zelako", onartzen du bilbotarrak. Aipatzen duenaren arabera, Topo Soft enpresak 'Perico Delgado. Maillot Amarillo' jokoaren

79. Segovia probintziaren hego-mendebaldean dagoen urbanizazio bat da.

arrakasta errepikatu nahi zuen "pilo bat saldu baitzuen". "Gabriel Nieto -Topo Soft enpresako zuzendariak- jokaldi bera egin nahi zuen Miguel Indurainekin. Diru asko eskaini bazioten ere, ez zuen iskanbidez ezer jakin nahi izan".

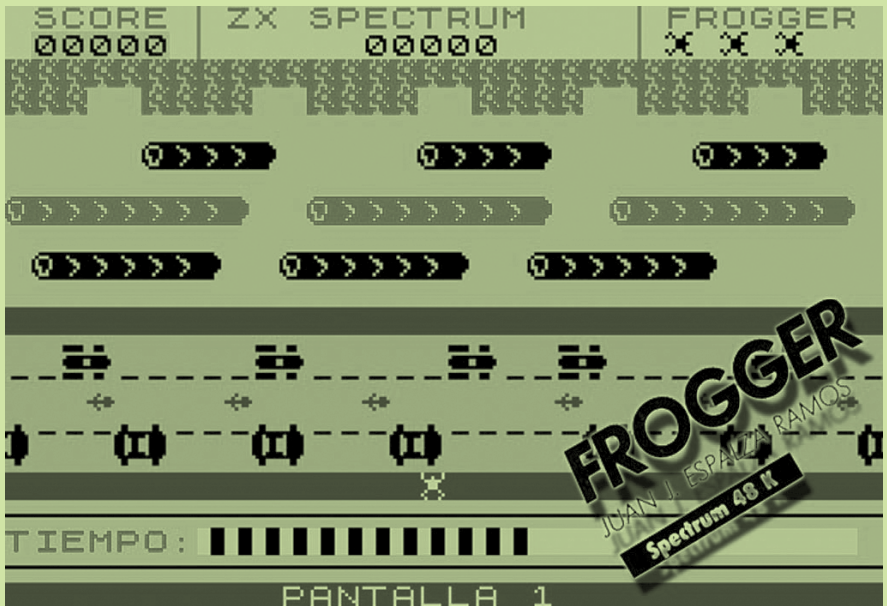
'Tour 91' jokoak 1991eko uztailean iritsi zen dendetako apaletara ZX Spectrum, Amstrad, MSX eta PC DOS gailuetarako 1.200 pezetatan (7,21 euro) kasetean eta 2.250 pezetatan (13,52 euro) disketean. *MicroHobby* bezalako aldizkari espezializatuek 100etik 90⁸⁰ puntu eman zizkioten.

Hori izan zen Bilboko grafistak parte hartu zuen 8 *biteko* azken jokoak; puntu eta bereiz bat izan zen hori bere ibilbide profesionalean. Atzean geratu ziren 8 *biteko* garapenak. Sega MegaDrive kontsola dendetan zegoen eta geroz eta etxe gehiagotan. Amiga edo Atari ST bezalako makinek mikroordenagailuak ordezkatu zituzten eta ordenagailu berriak moldakortasuna erakusten hasi ziren.

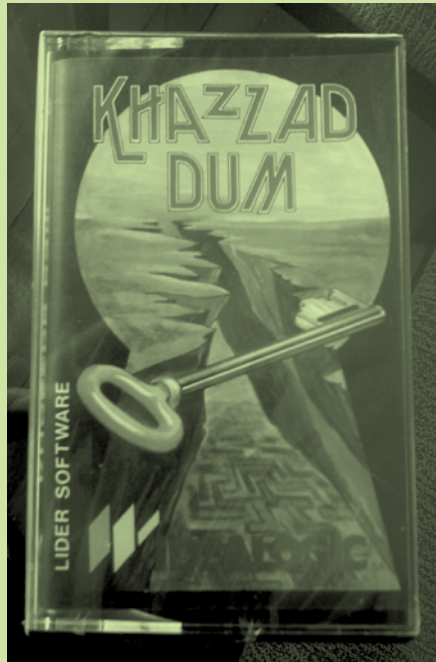
Igor Ruizek erabaki zuen PC plataforma gisa, gailuaren aldeko apustua egitea bideojokoak garatzeko eta laster iritsi ziren hainbat izenburu, hala nola: 'Olympic Games 92' (Opera Plus⁸¹, 1992); Jose Antonio Moralesekin batera (Opera Plus, 1993) 'Sifo' izeneko ONCE elkarterako bideojoko baten proiektua, edo 'Soko Sex' (Shareware, 1994). Gaur egun ibilbide horretan jarraitzen du, sektorean 20 urte baino gehiago egin ondoren.

80. *MicroHobby* 211. zk., 28. eta 29. orriak.

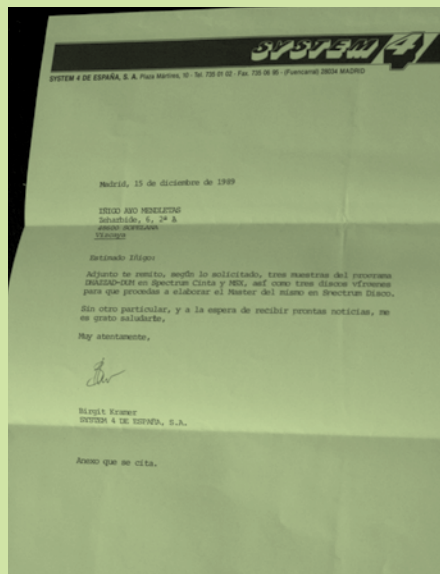
81. Opera Sport bezala, Opera Plus jatorrizko markaren *spin off* bat zen.



Publicados en la revista MicroHobby en 1985, 'Frogger' y 'El Almacén' son los dos primeros videojuegos hechos en Euskadi



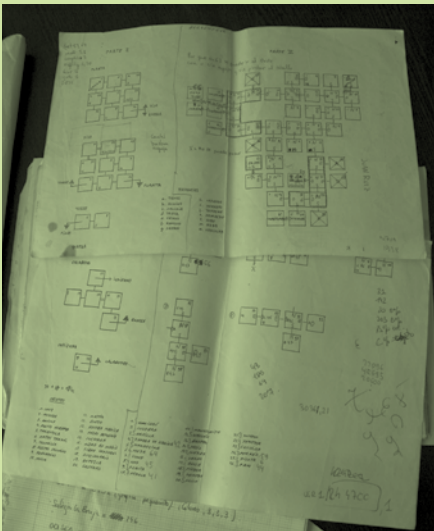
Carátula inédita del 'Khazzad-Dum' (Foto: Iñigo Ayo)



Tras los problemas de distribución del juego con Idealogic, finalmente el juego vio la luz de la mano de System4 (Foto: Iñigo Ayo)



Joseba Epalza se encargó de la conversión a Amstrad CPC del 'Abracadabra' de Jorge Blecua (Foto: Joseba Epalza)



Apuntes y bocetos de la conversión a MSX. (Fotos: Iñigo Ayo)

PROGRAMA REALIZADO POR:

Konstantin Igor Ruiz,
Antonio Ballesteros y
Patxi Lecumberri.

En los bajos fondos y barriadas
de Punkylandia vivían felices
nuestro amigo Evaristo y su
chica, hasta el fatídico día en que
apareció por allí la temible banda
de los rockers.

SYSTEM 4

Francisco de Diego, 35
Tel. 450 44 12. 28040 Madrid

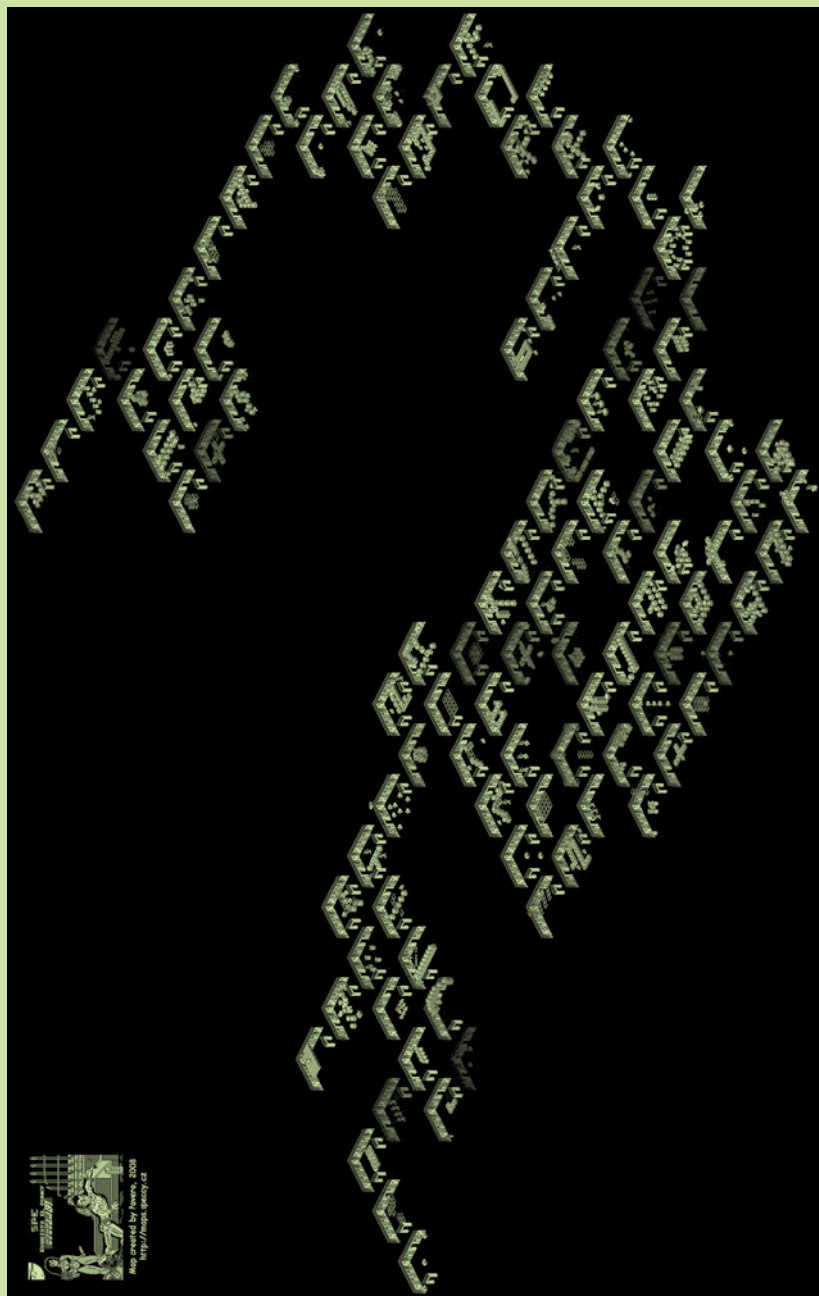
EVARISTO EL PUNKY



1 STY
613
SPECTRUM

SPE SOFTWARE DE
PROGRAMADORES
ESPAÑOLES

El bilbaíno Igor Ruiz, junto a Antonio Ballesteros y Patxi Lecumberri, se lanzaron al desarrollo de videojuegos con este peculiar héroe. (Foto: Igor Ruiz)



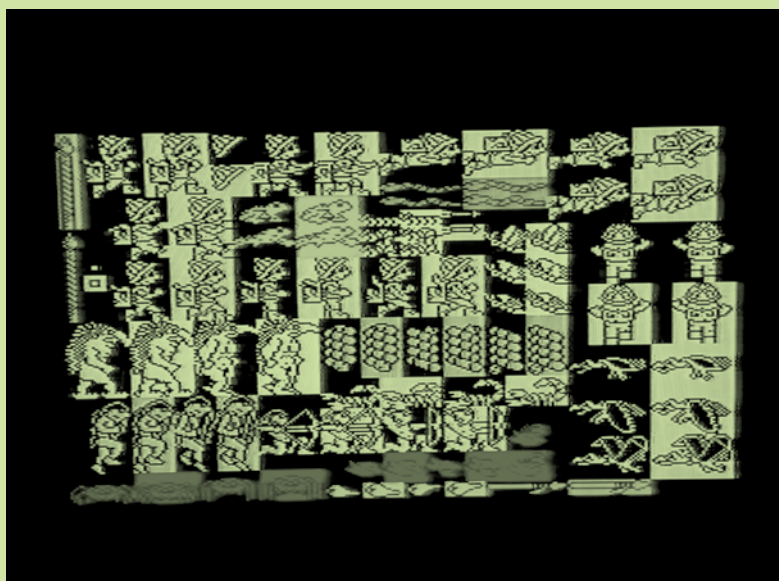
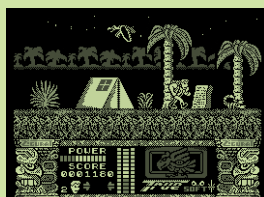
Igor y sus amigos utilizaron para 'Evaristo el Punky' el software '3D Game Maker' (Mapa creado por Pavero, 2008. <http://maps.speccy.cz>)



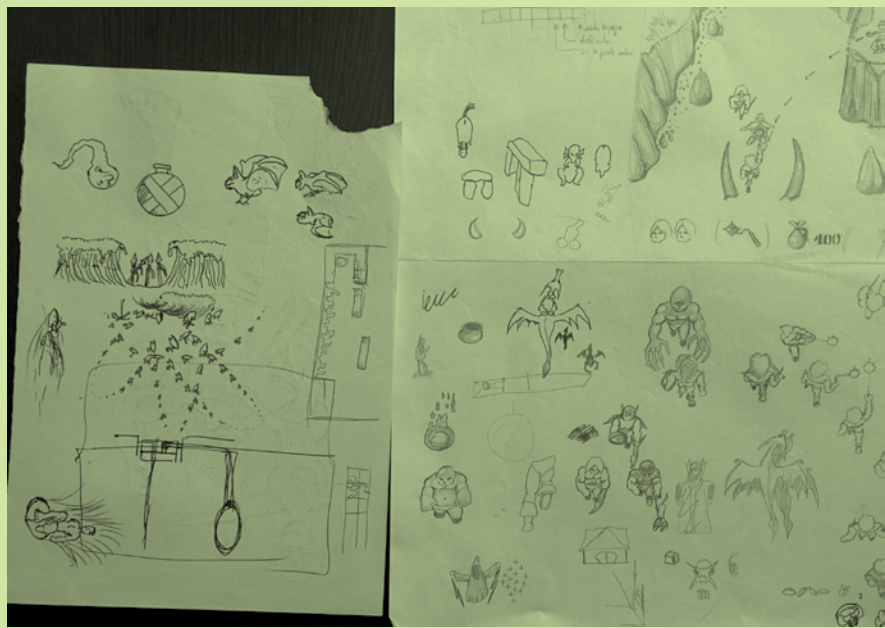
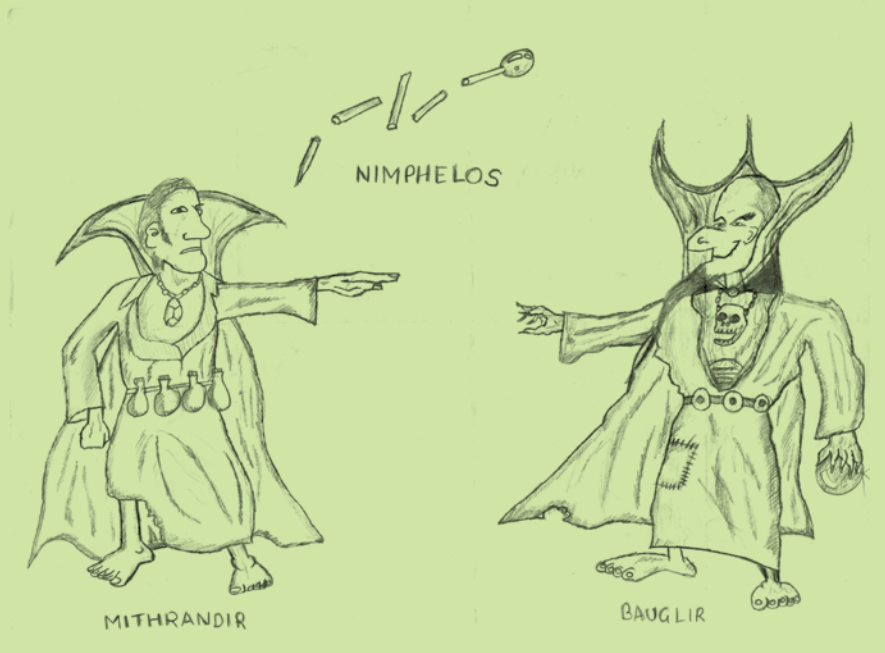
Keorg Kraken lucha desesperadamente por liberar a la doctora Susan Vattan de las manos de la tribu Ougadú en las selvas amazónicas. Un arcade rebotante de acción que nunca olvidarás.



MSX



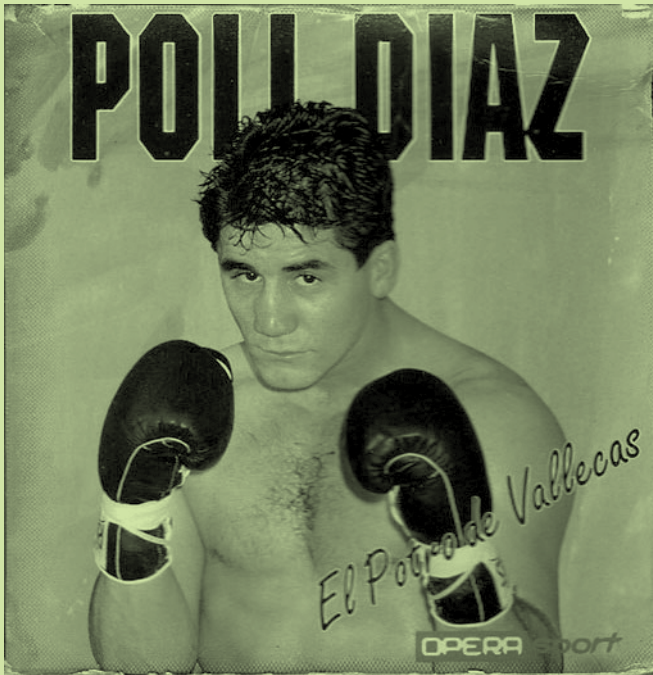
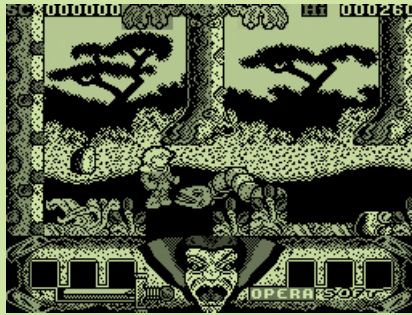
Portada, secuencias de juego y gráficos de 'Jungle Warrior' (Fotos: Iñigo Ayo)



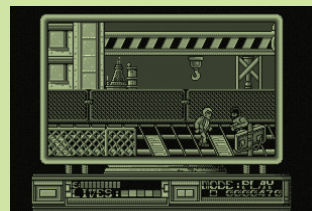
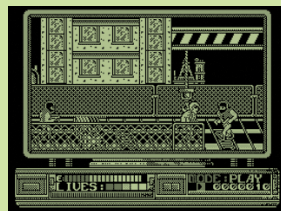
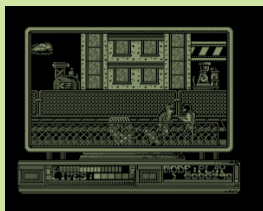
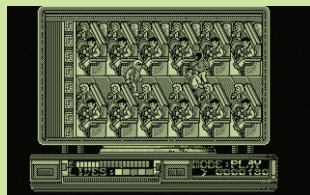
Bocetos en sucio de los gráficos de 'Jungle Warrior'
(Foto: Iñigo Ayo)



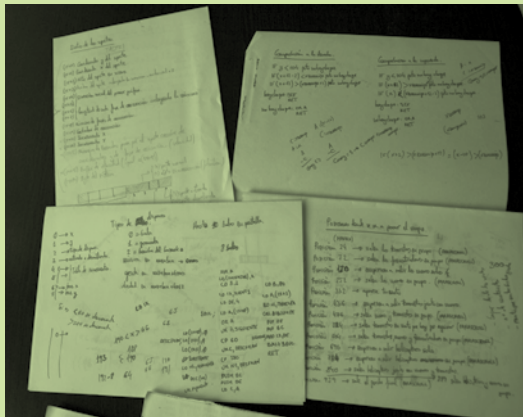
Ayo todavía guarda las copias de seguridad y los discos Master (Foto: Iñigo Ayo)



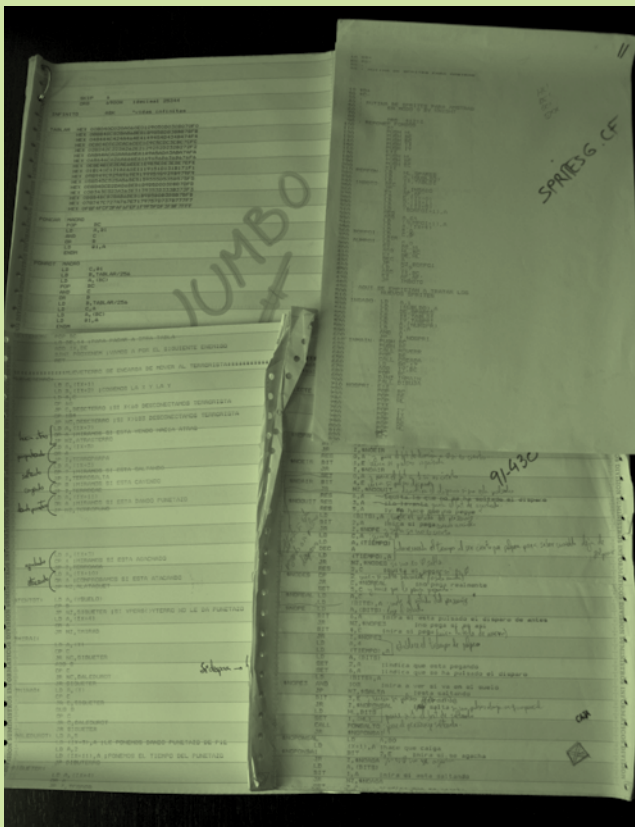
Los gráficos del Poli Díaz y Sirwood de Opera son del bilbaíno Igor Ruiz (Foto: Computereumuzone.com)



Portada y secuencias del juego de Opera Soft, 'Rescate en el Golfo'. (Fotos: Iñigo Ayo)



Código fuente y apuntes de 'Rescate en el Golfo' (Foto: Iñigo Ayo)



Inicialmente 'Rescate en el Golfo' se llamó 'Jumbo' (Foto: Iñigo Ayo)



En Opera Soft, el juego de Ayo y Ruiz llevaba el título 'Fist of Steel, hasta que llegó la Guerra del Golfo. (Foto: Iñigo Ayo)



Ruiz vivió en primera persona la caída de la industria española del videojuego con títulos como 'Tour 91' y 'Olimpic Games 92'. (Fotos: Computeremuzone.com)

LOS FREELANCES, AFIANZANDO EL VIDEOJUEGO EN EUSKADI

En el anterior capítulo de la Historia del Videojuego vasco se abordó la importancia que Zeus Software tuvo a la hora de poner la primera piedra del futuro sector de los videojuegos en el País Vasco. Un protagonismo merecido, pero que deben compartir con aquellos desarrolladores independientes que también comenzaron a hacer sus pinitos en el mundo del software de entretenimiento.

Estos *freelances*, tal vez, no consiguieron la fama que obtuvieron los donostiarras Raul López y Ricardo Puerto pero, con sus trabajos, afianzaron los pilares de la incipiente industria del videojuego en Euskadi.

Inicialmente se creía que el videojuego 'Hundra', de los donostiarras Zeus Software tenía el privilegio de haberse convertido en el primer videojuego hecho en Euskadi. No obstante, tras analizar diversa documentación debemos señalar otro título anterior creado por el vizcaíno Joseba Epalza y publicado en 1985. Esto no significa que sea el primero sino que, hasta el momento, se trata del juego más antiguo documentado.

El interés del vecino de Sopelana por la informática surgió durante los primeros años del curso de FP Electricidad-Electrónica y donde conoció sus primeros ordenadores, unos Olivetti M24. Totalmente prendado por las posibilidades de estos aparatos, el vizcaíno vio anunciado en la revista de electrónica 'Elektor' que tenían en el taller la publicidad del Sinclair ZX81 por 24.950 pesetas (150 euros). "Se lo pedí a mis padres y me dijeron que si aprobaba el primer curso sin repetir, me lo compraban".

Con este primitivo microordenador comenzó a dar sus primeros pasos en el lenguaje Basic. "Fue lo que me empujó a tirar hacia adelante en el mundo de la informática. Me encantaba. Cualquier cosa e idea que se te ocurriera podías hacerlo en Basic."

Sin embargo, al año, el Sinclair ZX81 se le había quedado pequeño. "Sólo tenía 1 KB, nada más, y si hacías un programa con diez líneas

te quedabas sin nada. Incluso haciendo una simple calculadora". Así que volvió a pedir a sus padres un nuevo ordenador. "Me compraron el Sinclair Spectrum 48K por 52.000 pesetas (312 euros). En esta ocasión sufrieron para pagarlo. A plazos, porque sino no había forma", reconoce. Fue en ese momento cuando comenzó realmente a vivir la informática.

FROGGER

El programador de Sopelana era un consumidor habitual de revistas como MicroHobby, considerada la Biblia de los primeros aficionados a la programación durante la década de los ochenta. Todas las semanas en el interior de sus páginas se publicaban pequeños programas y juegos que enviaban a los lectores. Así que se marcó un reto: ver sus juegos publicados en la revista. "Recuerdo que envié en torno a ocho juegos" de los que le publicaron dos, "además de diversas rutinas de programación y varios trucos".

El primero que vio la luz fue 'Frogger', una versión casera para ZX Spectrum 48K del clásico de máquina recreativa de Sega/Gremlin (1981). El objetivo es llevar a una rana hasta su hogar sorteando los coches de una carretera congestionada y luego cruzar un río lleno de peligros. Epalza asegura que "no me gustaba eso de echar cinco duros a la máquina y perder el dinero, por lo que hice mi propia versión del Frogger".

En cuanto al juego, "tenía buenos gráficos pero también problemas de velocidad". "No podía mover las dos partes de la pantalla -formadas por la carretera con los vehículos y el río con los troncos--. Cuando pasabas la carretera, los coches se paraban y comenzaban a moverse los troncos. Además no puedes volver sobre tus pasos", explica decepcionado.

Tampoco Epalza se quedó contento con el aspecto musical de su 'Frogger'. "El juego original tiene música. Como yo no soy músico, me ayudó Imanol Zalbidea, un amigo que tenía más idea que yo y que me ayudó con los tonos que sonaban feos. Al final me animé, pero el

1. Publicados en las revistas MicroHobby número 27, 76 y 83.

resultado final quedó desastroso”, recuerda apesadumbrado. Pese a que reconoce que el juego es “muy tosco, está mal depurado y tiene poca velocidad”, Epalza lo recuerda con cariño porque “en el proceso aprendí un montón”.

“Estuve a punto de no mandarlo a MicroHobby. Se queda en casa y no sale”, se dijo a sí mismo en más de una ocasión. Aún así, se armó de valor y envió la cinta de casete en un sobre a la revista editada por HobbyPress.

El 26 de marzo de 1985 llegó a las tiendas el número 21 de la revista MicroHobby. En las páginas interiores nueve y diez apareció transcrito el código en lenguaje Basic del ‘Frogger’ de Joseba Epalza, convirtiéndose en el primer videojuego vasco documentado del que se tiene constancia.

Además del orgullo y el honor que supuso al sopoloztarra que se lo publicaran en la revista, Epalza recibió un cheque por valor de 10.000 pesetas (60 euros) que la MicroHobby abonaba a los creadores de los juegos o programas “de la semana”. “Con el dinero me compré un juego. Creo recordar que fue el ‘HunchBack’² de Spectrum. Además, resultó ser un fiasco, porque tenía un fallo en la primera pantalla, y era imposible de superar”.

EL ALMACÉN

‘Frogger’ no fue el único videojuego de Joseba Epalza que apareció en la MicroHobby. Nueve meses después de su éxito, la revista volvió a publicar otro del de Sopeñana. Esta vez se trataba de ‘El Almacén’, una conversión al microordenador Spectrum de la clásica maquinilla de dos pantallas Game&Watch³, ‘Mario Bros’.

La consola portátil llegó a manos de Epalza gracias a Julen Ardeo,

2. ‘HunchBack’: <http://www.worldofspectrum.org/infoseekid.cgi?id=0002383>. Página consultada el 15 de mayo de 2014.

3. Creadas por Gunpei Yokoi entre los años 1980 y 1991, Nintendo sacó a la venta 59 consolas portátiles Game&Watch que sólo contaban con un sólo videojuego. La maquinilla en la que se basó Epalza salió a la venta el 14 de Marzo de 1983.

un amigo de la cuadrilla. Tras jugar vio que era capaz de trasladar ese mismo juego al Spectrum por lo que se puso manos a la obra. El programador vizcaíno invirtió varios meses en su desarrollo, mientras compatibilizaba sus estudios de FP, además del tiempo libre que le quedaba para programar.

El usuario tiene que controlar a Mario y a su hermano Luigi en una planta embotelladora. Uno de los personajes, situado en el extremo derecho, debe colocar las cajas en varias cintas transportadoras. Al otro lado, se encuentra Mario que debe colocar esas cajas en un camión de reparto.

Pese a que cuenta con algún fallo visual, la conversión del juego es prácticamente perfecta. "Me quedé sin espacio de memoria para gráficos. Eso se nota en la columna central del juego ya que no pude repetir la trama completa. Si te fijas, no están unidos. Están desaparejados".

Una vez finalizado, Epalza envió a MicroHobby su conversión de la maquinita de Nintendo bajo el nombre original de Mario Bros. "Me lo rechazaron. Me dijeron que con ese nombre no me lo publicaban⁴. Si quería que viese la luz en la revista tenía que cambiarlo. Terminó llamándose 'El Almacén'".

El código del juego programado por Epalza apareció en las páginas 8, 9 y 10 del número 55 de MicroHobby correspondiente a la semana del 9 de diciembre de 1985. En esta ocasión, obtuvo 15.000 pesetas, un dinero que aprovechó para comprarse un teclado profesional DK'Tronics.

Aunque el vizcaíno llegó a publicar trucos y programas completos⁵ en diversas revistas de la época, tuvieron que pasar tres años para volver a a la palestra en el mundillo de los videojuegos. Y lo hizo por la puerta grande, con la conversión del juego de aventuras conversacionales

4. Nintendo contaba con los derechos sobre el nombre Mario Bros.

5. Desamblador de Z80 (Amstrad User, nº 34).

'Abracadabra'⁶ para Amstrad. Un trabajo que se vendió en las tiendas especializadas y en El Corte Inglés en toda España.

Vecinos desconocidos

De Sopelana era también Iñigo Ayo Blázquez. Otro de los programadores freelances vascos que llegó a desarrollar reconocidos videojuegos durante la denominada Edad dorada del software español. El gusanillo por la informática comenzó en el verano de 1984. Un amigo del barrio apareció con un Spectrum que se conectaba a la televisión en blanco y negro. "Aquello me fascinó a mí y a todos los amigos de la época. Pasábamos tarde enteras jugando a juegos como 'Horace Goes Skiing'⁷ o 'Ant Attack'⁸.

"Soñaba con tener un ordenador como aquel. De todas las veces que un niño insiste a sus padres para que le compre algo, creo que la guerra que le dí a mi pobre madre para que me comprara un Spectrum se llevó la palma. Recuerdo que ese año empezaba el instituto y yo le decía:

- Ama, que es que lo voy a necesitar porque yo quiero estudiar computación⁹ y un ordenador es imprescindible para mi futuro.

Al final, los padres de Ayo le compraron en El Corte Inglés de Bilbao un ZX Spectrum 48K, pagando 41.900 pesetas de la época "en seis cómodos plazos". Como estaban en "promoción", el vendedor les dio tres casetes a elegir. "Había uno que se llamaba 'Assembler'¹⁰, y yo pensaba que era el

6. El juego original fue programado por Jorge Blécua para Spectrum.

7. Juego para ZX Spectrum 16k desarrollado por Psion Software Ltd (William Tang) en 1982. El juego fue distribuido en España por Investrónica bajo el nombre 'Horacio Esquiador'.

8. Creado por el programador inglés Sandy White, el juego de ZX Spectrum 48K se publicó en 1983. Investrónica distribuyó el juego en el Estado con el nombre 'Hormigas'.

9. "Computación, una palabra que ni sabía lo que realmente significaba pero que sonaba tan bien como futuro profesional que me venía de perlas como excusa" (Iñigo Ayo).

10. Su nombre completo era 'ZX Spectrum Assembler' y se trataba de un curso para programar.

'Moon Creesta'¹¹ ya que nosotros le llamábamos el 'Ensamblador' porque se ensamblaban las naves. Estuve al punto de cogerlo y el dependiente, un señor de bigote, nos alertó que era un software para programar".

El único juego de los tres disponibles era el 'Fighter Pilot'¹², un simulador de avión de combate. "Eran cuatro líneas con un cuadro de instrumentos que no había quien lo entendiera. Ese fue el primer juego original que tuve".

Para Iñigo Ayo, los primeros meses con el Spectrum "fueron alucinantes". "La máquina negra de teclas de goma me tenía enganchado". Como no tenía más juegos y los que había eran muy caros, el programador de Sopelana empezó a comprar la revista MicroHobby a la que él define "como la Biblia". "El hecho de teclear de una revista dos docenas de líneas de código en Basic y jugar con una pelota dando cuatro botes era increíble". Ayo recuerda que el primer juego que trasladó de una revista a su primitivo ordenador fue 'A Day at the Races'¹³, un juego de apuestas de carreras de galgos.

En esa época, Iñigo Ayo conoció a su vecino Joseba Epalza. "Es tres años mayor que yo y cuando le conocí estudiaba FP de Electricidad-Electrónica. Me hice muy amigo de él y aprendí bastantes cosas de programación. Nos contaba sus proyectos y teclábamos códigos de publicaciones especializadas como Crash o Computer Games que adquiriríamos en la librería Cámara¹⁴ de Bilbao".

De esa manera, comenzó a hacer juegos sencillos e inacabados en lenguaje Basic. "La velocidad y la calidad dejaban mucho que desear",

11. Juego de naves espaciales basado en la máquina recreativa de 1980 llamada 'Nichibutsu'. El juego fue programado para ZX Spectrum 48K por Timothy Walter, Philip Taglione y Pete Carter.

12. Desarrollado por el estudio inglés Digital Integration y distribuido en España por la mayorista de informática y de telefonía Investrónica, filial de El Corte Inglés.

13. Publicado originalmente en las páginas internas del número 29 de la revista británica Sincler User. Posteriormente, salió en la compilación 001-004 de MicroHobby Semanal (1984).

14. Ubicada en la calle Euskalduna de Bilbao, durante décadas fue referencia en la venta de publicaciones extranjeras.

especialmente si se comparaban con algunos de los títulos a los que Ayo jugaba, como 'Abu Simbel Profanation' o 'Sabre Wulf'¹⁵. "Tenía que haber una fórmula para programar". El sopeloztarra dio con la conclusión rápidamente, "sólo en código máquina se podrían hacer juegos de calidad".

Paralelamente, Ayo y su cuadrilla de amigos aplicaron los conocimientos adquiridos en la programación para saltarse los sistemas anti copia de los juegos originales. "Algunos juegos salieron a la venta con algunas protecciones especiales como el 'Camelot Warriors'¹⁶ o el 'Spy Hunter'¹⁷. Comenzamos a pensar que teníamos que buscar algún método para poder copiarnos esos juegos".

De ese modo, hurgando en el mecanismo y creando *pokes*¹⁸ para obtener vidas infinitas "empiezas a comprender como era el juego", a lo que se suman los trucos de programación que venían incluidos en la revista MicroHobby y en el 'Libro código máquina de Jesus Alonso'¹⁹. "Vas entendiendo cuál es la parte gráfica, cuál el movimiento,... vas entendiendo, enlazando e hilando conocimientos para hacer tu primer videojuego".

Aunque el programador vizcaíno reconoce que era capaz de hacer "muchas cosas", uno de los grandes obstáculos era el código máquina al que calificaba como "un galimatías de rutinas aisladas". En 1986, Ayo

15. Juego británico de la compañía Ultimate Play The Game, creado por los hermanos Tim Stamper y Chris Stamper (1984).

16. Las primeras tiradas del 'Camelot Warriors' (Dinamic Software, 1986) incluía un periférico denominado SD1 que tenía que ir conectado a un puerto de expansión de ZX Spectrum para poder jugar al juego.

17. Juego de US Gold distribuido en 1985. Erbe Software se encargó de traer el juego a España.

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

19. La revista MicroHobby publicó durante varios de sus números el 'Curso de Código Máquina del ZX Spectrum' elaborado por el colaborador de la revista Jesús Alonso. Disponible en <http://trastero.speccy.org/Jesus/jesus.htm> Página consultada el 30 de abril de 2014.

conoció al vecino del barrio de Las Arenas en Getxo, Iñaki López Roda, que le abrió las puertas al mundo del ensamblador. "Con él, llegué al detalle de entender todas las instrucciones".

A partir de ese momento, Iñigo Ayo se planteó hacer un videojuego.

KHAZZAD-DUM

La base del primer juego de Ayo fue 'Abu Simbel Profanation'²⁰. "Me pareció un juego tan curioso que lo desensamblamos. Aquello fue una autopsia en toda regla", explica el programador. Tanto, que aquellos jóvenes llegaron a entender cómo funcionaba cada línea de código del juego. "Llegamos a un nivel que podíamos cambiar las pantallas, los gráficos, el muñeco,... absolutamente todo. Y ahí es cuando vi cómo se montaba todo un juego, cómo se mapeaba y se hacían las pantallas, las rutinas de los enemigos y la forma de colocarlos en la pantalla".

"Fue en ese momento cuando dije:

-Quiero hacer un juego como el 'Abu Simbel Profanation'. Un juego con la misma filosofía".

En pleno 1986, Ayo y sus amigos de la cuadrilla -Julen Ardeo, Iñaki López Roda y Jorge Aral--²¹ se propusieron sacar un videojuego que se vendería en las tiendas aprovechándose del *know how* del 'Profanation'. "Inicialmente lo llamábamos 'Dark Castle' o algo así". Se trataba de un arcade de plataformas "muy sencillo" que tenía una serie de pantallas en las que había que superar a ciertos enemigos. La historia del juego recoge que, para acabar con el señor oscuro Banglir, Earendil (el jugador) debe recoger cinco piezas de un cetro mágico desperdigadas por un bosque.

20. Dinamic Software, 1985.

21. Ayo, Ardeo, López Roda y Aral crearon un grupo de desarrollo denominado Líder Soft. "En realidad, Jorge Aral no estuvo en el germen de la creación de Líder Soft. Era un amigo de Julen Ardeo que tenía MSX y al que le pedimos que nos echara una mano con la música porque sabía tocar el piano. Su colaboración creo que no fue más allá", asegura Iñigo Ayo.

“Se basa mucho en los juegos de la época. Era un juego poco original”. La forma de jugar “era clavado al ‘Profanation’” con alguna novedad como la inclusión de los hechizos que permitían eliminar a todos los enemigos de la pantalla. “Aún así, estábamos muy ilusionados con la posibilidad de vender un juego en las tiendas y de paso, ganar mucho dinero que era lo que se decía que ganaban los programadores.”

Casi todos los amigos de Ayo de la época pusieron, dentro de sus posibilidades y conocimientos, su granito de arena. Algunos realizaron los dibujos y las animaciones, otros construyeron los niveles, aportaron ideas o rutinas de programación. Los menos habilidosos se dedicaron a jugarlo hasta la saciedad para localizar los posibles fallos. Por su parte, el programador de Sopelana terminó convirtiéndose en el director de orquesta y se encargó de enlazar, compilar y cerrar el producto final.

Para crear las pantallas, crearon un “programita” que permitía maquetar y hacer las pantallas. De esa manera, cada uno de los integrantes del equipo podía hacer sus niveles en casa. “Luego se salvaba el código y, al día siguiente, se mezclaba con lo que ya teníamos e íbamos componiéndolo todo”.

En cuanto al aspecto visual, desde el principio buscaron darle al juego un “toque medieval” con castillos, hachas, cetros con unas calaveras y serpientes. Incluso llegaron a crear aldeas cogiendo como referencia las casas que aparecían en los cómics de ‘Los Pitufos’ o los osos de ‘Erase una vez el hombre’. “Intentaba plasmar cosas que pegaran un poco, pero algunas de ellas quedaban un poco ridículas”, reconoce a día de hoy el propio Iñigo Ayo.

Casi al final del desarrollo surgió el nombre con el que finalmente se conocería al juego. “Un amigo de la cuadrilla dijo que el juego se podría llamar ‘Khazzad-Dum’²². Era un nombre curioso y se quedó así. “Modificaríamos algún gráfico para rebautizar el juego que prácticamente estaba hecho”.

22. Iñigo Ayo afirma que lo propuso el amigo de la cuadrilla de Las Arenas (Getxo), Manu Márquez, “gran fan de todo la obra del escritor J.R.R. Tolkien”. El nombre viene del puente de Khazad-dûm del libro ‘El Señor de los Anillos’.

En ese momento, Ayo se encargó de enviar copias a las distribuidoras españolas de la época. "Creo que Topo Soft²³ fue una de ellas, pero no nos respondieron ni nos dijeron nada al respecto". Fue entonces cuando surgió una nueva posibilidad, a través de una empresa española de distribución de programas llamada Idealogic²⁴, con sede en Barcelona. "Supongo que vería algún anuncio en el que pedían juegos²⁵ de programadores freelance o algo así". "Les enviamos por correo postal una copia en cinta. Les encantó y nos aseguraron por teléfono que lo iban a distribuir".

Sin embargo, todo se torció. Aunque supuestamente el 'Khazzad-Dum' se encontraba a la venta²⁶, Ayo y su equipo continuaron a la espera del contrato y de las condiciones que habían pactado por teléfono. "El tiempo pasaba y seguíamos sin saber nada de nada de Idealogic. Llamaba y llamaba pero el gerente siempre estaba ocupado. Aquello olía a fiasco y engaño, así que decidí hacerme pasar por otra persona y ¡bingo!, el señor Damià²⁷ se puso y empezó a darme mil excusas: que si había sido un fracaso, que no había ventas, que cuando quisiera me pasara por allí y cerrábamos el tema,...". Sin embargo, Ayo decidió dejar pasar el culebrón 'Khazzad-Dum', al menos, hasta el año siguiente.

23. Productora de videojuegos española, subsidiaria de la distribuidora Erbe Software (1986-1991).

24. Según recoge el Blog de 'The Punisher', Idealogic se dedicaba al software educativo, las aplicaciones de ofimática y oficina en castellano. "Además de la producción propia, Idealogic contó con gran cantidad de software traducido, de manera que pudimos disfrutar de algunos de los mejores juegos educativos de la época, producidos por Spinnaker y Fisher-Price". Disponible en <http://www.webxprs.com/blogpunisher/patitos-23-idealogic/>. Página consultada el 25 de abril de 2014.

25. MicroHobby, año 2, nº 26, correspondiente al 30 de abril de 1985, anunciaba en su sección de noticias que Idealogic emprendía "una nueva línea" de negocio con respecto. "Los nuevos programas son para jóvenes desde 13 años en adelante. Son una serie de juegos de Misterio, Ciencia Ficción y Novelas Clásicas donde el usuario es el protagonista".

26. Iñigo Ayo afirma recordar que vio el juego en las vitrinas de El Corte Inglés de Bilbao "aunque la publicidad en las revistas brillaba por su ausencia".

27. Se refiere a Damià García i Priu, director ejecutivo de Idealogic.

En 1988, a los sopeloztarras Joseba Epalza e Iñigo Ayo les surgió la posibilidad de realizar las conversiones a Amstrad y MSX de la aventura conversacional 'Abracadabra'²⁸, desarrollada originalmente por el catalán Jorge Blecua. Para cerrar las condiciones económicas y los plazos, Epalza se reunió con Blecua en Barcelona. "Iñigo llegó al día siguiente –a la ciudad condal– y, con él, fuimos a hacer una visita a las instalaciones de Idealogic, a ver que cara ponía el gerente cuando nos viera allí", recuerda el creador de 'El Almacén'²⁹.

Las oficinas a pie de calle eran "muy pequeñas", similar a las de una gestoría. Llamaron a la puerta y les recibió una secretaria. Aunque tuvieron que esperar un poco, finalmente el gerente de Idealogic les atendió en su despacho. "Damià parecía un tipo amable que se escudó en el fiasco económico que había sido el 'Khazzad-Dum'. No había vendido nada y, por ello, no nos podía dar ningún *royaltie*, ya que ni ellos habían conseguido recuperar la inversión del lanzamiento", cuenta Ayo.

En compensación, el máximo responsable de la distribuidora les aseguró que los derechos seguían siendo de Líder Software, les regaló "una caja con un montón de casetes del Khazzad-Dum con una carátula en la que no había intervenido en su diseño", y un Spectrum +3³⁰ usado "pero funcional". "Volví a casa bastante ilusionado, con una caja llena de cintas originales que fui regalando entre los amigos y los compañeros de clase".

Al no haber firmado ningún contrato con Idealogic de cara a la distribución, Ayo y sus amigos tenían la libertad para buscar una nueva distribuidora para 'Khazzad-Dum'. "El problema era que en esa época ya no se aceptaban versiones únicamente de una plataforma y era casi imprescindible crearlas para los dos o tres microordenadores dominantes, Spectrum, Amstrad CPC y MSX".

28. Desarrollado para ZX Spectrum 48K y distribuido por Proein Soft Line en 1988.

29. "Iñigo aún no sabía que haría en un futuro la versión del 'Abracadabra', por eso, sólo yo hablé con Blécua", matiza Joseba Epalza.

30. Modelo superior de ZX Spectrum 128 que incluía unidad de disquete de 3" y que fue lanzado al mercado en el año 1987.

Sin embargo, Iñigo Ayo no estaba por la labor de crear la versión de MSX. En ese momento tenía un compromiso prioritario para finalizar la conversión para el estándar japonés de la aventura conversacional 'Abracadabra' de Jorge Blécula. Es por ello que, finalmente, la adaptación terminó en manos de Iñigo Otxoa, uno de los amigos de Ayo "de la cuadrilla de Las Arenas", y que le llevó unos pocos meses de trabajo.

Durante ese tiempo, y gracias a la relación que el sopoloztarra mantenía con Iñaki López Roda, pudo conocer al bilbaíno Igor Ruiz 'Konstandín', un joven que vivía en la calle Iturribide, en Casco Viejo de la capital vizcaína. "Recuerdo que, con las pintas que tenía, la primera impresión que tuvimos de él fue: éste nos saca la navaja. De hecho, cuando nos presentamos nos dijo: Hola soy Igor, pero podéis llamarme 'Veneno'".

Ruiz contaba con experiencia en la publicación de juegos. Poco antes había sacado junto con los también bilbaínos Antonio Ballesteros, David Goti y Patxi Lecumberri el videojuego 'Evaristo el Punky' bajo el sello Software de Programadores Españoles (SPE) de la pequeña distribuidora española System4³¹.

Una vez que Iñigo Otxoa finalizó y depuró la versión de MSX de 'Khazzad-Dum', Igor Ruiz les propuso la posibilidad de una nueva distribución del juego con System4, por lo que se pusieron en contacto con ellos en 1989. "Les mandamos una copia y les pareció interesante". Para esta versión, el bilbaíno realizó varias modificaciones en los gráficos, principalmente en la pantalla de presentación y la portada.

Finalmente, 'Khazzad-Dum' vio de nuevo la luz en las tiendas los primeros meses de 1989 y dio sus frutos. "Por la versión de Spectrum recibí poco más de 63.000 pesetas (378,64 euros) en un único talón. Un dinero con el que no llegué a cubrir ni la mitad de los quebraderos de cabeza que tuve que soportar con este juego y que se dio a conocer

31. Distribuidora "de segunda división" que realizó "grandes esfuerzos" para lograr buena distribución, sin contar con grandes presupuestos, según recoge el Blog de "The Punisher". Disponible en <http://www.webxprs.com/blogpunisher/patitos-15-system4-spe/>. Página consultada el 15 de mayo de 2014.

dos años más tarde de lo que hubiera sido deseable, cuando este tipo de juegos ya estaban descatalogados”.

Este punto de vista de Ayo lo compartió la revista MicroHobby que calificó el ‘Khazzad-Dum’ un juego con “gráficos agradables, una dificultad ajustada y *enganchante*” con un desarrollo “no precisamente corto y sí entretenido”. “Su único defecto es que este programa podría haber sido un gran éxito hace cuatro o cinco años, cuando este tipo de arcades estaba de moda; pero en todo este tiempo la técnicas de programación han evolucionado mucho y los arcades de plataformas poseen actualmente un *look* diferente al de este ‘Kazzad-Dum’”³².

ABRACADABRA

En el espacio de tiempo entre la decepción con Idealogic y la aparición de Khazzad-Dum bajo la marca SPE, los dos vecinos de Sopelana decidieron sumar a su colección de ordenadores una nueva máquina. Joseba Epalza se hizo con un Amstrad CPC6128 de segunda mano e Iñigo Ayo con un MSX, influenciado por la cuadrilla de amigos de Getxo Iñaki López Roda, Iñigo Otxoa y Oscar Querejazu.

El proyecto para llevar ‘Abracadabra’ a Amstrad CPC y MSX surgió en 1988. En una entrevista publicada webzine SPAC³³, Joseba Epalza afirma que vio un anuncio en una revista³⁴ en la que la distribuidora Proein Soft Line³⁵ solicitaban trabajadores. Al parecer, Jorge Blecua había elaborado el juego en Spectrum y necesitaban programadores

32. MicroHobby n° 196. Págs. 36 y 37.

33. Sociedad para la promoción de las Aventuras Conversacionales que publica el website Club de Aventuras AD (CAAD). Disponible en <http://spac.caad.es/1/spac44.htm>. Página consultada el 04 de mayo de 2014.

34. Joseba Epalza no recuerda si el anuncio lo vio en una MicroHobby o en Amstrad User.

35. Según publica el Blog de “The Punisher”, la distribuidora española llegó a un acuerdo comercial en la década de los 90 con Core Design, responsables de la marca Tomb Raider, lo que le permitió crecer. En 2008 fue adquirida por la distribuidora multinacional alemana Koch Media.

para realizar las versiones para los otros ordenadores de la época. Proein puso en contacto a Blecua con Epalza "para poder establecer las reglas del juego" en la versión de Amstrad.

"Un día me pasó una cinta de Spectrum con todas sus ideas para que las aplicara al Amstrad". Una vez que el sopoloztarra tuvo algo que enseñar, decidió ir hasta Barcelona para quedar con el propio Blecua. Cogió un autobús junto con su amigo Iñigo Ayo y se alojaron en la casa de unos amigos de los padres de Joseba que todos los años veraneaban en Plentzia (Bizkaia).

"Fue un fin de semana en el que matamos dos pájaros de un tiro. Pude hablar con Blecua sobre la conversión de su juego a Amstrad y, además, acompañé a Ayo hasta Idealogic para que le preguntara al señor Damià qué pasaba con su 'Khazzad-Dum'".

Epalza recuerda que estuvo reunido con Blecua un par de horas y volvió a Sopolana con "unos cuantos papeles en la mano y una cinta de Spectrum con el esqueleto del juego".

El juego de Jorge Blecua estaba programado con el Professional Adventure Writer (PAW)³⁶ que básicamente permitía realizar los dibujos, crear el vocabulario y generar la historia. Posteriormente, el programa daba la posibilidad de componer el juego. Como utilizar el PAW implicaba unos royalties por su utilización, Epalza decidió crear un intérprete que emulara lo que estaba hecho para Spectrum.

El trabajo de conversión costó "unos cuatro meses". Además, el sopoloztarra añadió a la versión de Amstrad varias medidas anticopia "que había aprendido en las páginas de la revista Amstrad User y otros de cosecha propios". Sin embargo, sirvieron de poco. Epalza recuerda que el acuerdo económico con Proein "fue verbal" y se sintió "un poco decepcionado" por cómo se llevó a cabo.

36. Sistema de creación de aventuras conversacionales creado por Gilsoft International (Reino Unido) en 1986 y comercializado por la compañía española Aventuras AD, un spin off empresarial de Dinamic.

“Sólo recibí tres pagos de unas 15.000 (90,15 euros), 25.000 (150,25 euros) y 60.000 pesetas (360,61 euros) aproximadamente que me parecieron poquísimo para cuatro meses de trabajo. De mientras, el juego seguía vendiéndose en los comercios”. Tras el ‘Abracadaba’, la distribuidora le ofreció a Epalza trabajar para ellos, pero debía irse a vivir a Madrid. “Estaba estudiando y, en ese momento, no entraba en mis planes ni en los de mis padres”, reconoce.

Paralelamente a la conversión de Epalza, el ‘Abracadabra’ para MSX lo estaba realizando el programador asturiano Marcos Jouron. Da la casualidad de que tras haber estado trabajando como freelance durante varios años para Dinamic, finalmente le ofrecieron la posibilidad de convertirse en un miembro más de su equipo interno.

Proein Soft Line se quedó con la conversión a medias y comenzó a buscar entre todas las propuestas que le habían llegado con motivo del anuncio de nuevos programadores publicado en las revistas. Es en este momento en el que aparece la figura de Iñigo Ayo que, finalmente, recogió el testigo de Jouron. “Me acuerdo que dije que sí. Marcos me mandó todo, un chorro de información y de errores que casi me vuelve loco. Creo que si hubiera empezado desde cero hubiera tardado menos”.

Oficialmente, ‘Abracadabra’ salió a la venta a finales de 1988, primero la versión Spectrum de Jorge Bleuca y posteriormente las de Joseba Epalza e Iñigo Ayo. Este último recuerda que cobró 35.000 pesetas (210,35 euros), en dos talones de 20.000 y 15.000 pesetas. “Estaba mal pagado, pero lo hacíamos por pura diversión. Muchas veces sólo el hecho de ver impreso tu nombre en la caja ya era una satisfacción”, reconoce.

EVARISTO EL PUNKY

Tal y como se ha comentado unas páginas antes, ‘Evaristo el Punky’ es el primer videojuego comercial realizado por el bilbaíno Igor Ruiz ‘Konstandin’ y en el que también participaron sus amigos Antonio Ballesteros, David Goti y Patxi Lecumberri. Como casi todos los jóvenes de su época, Ruiz se quedó alucinado de las posibilidades de aquellos

microordenadores de 8 bits; especialmente del ZX Spectrum. Con la excusa de que servía "para aprender", consiguió su primer 'gomas' tras "dar mucho la vara" a sus padres.

Con los flamantes 48K que disponía el ZX Spectrum comenzó a hacer sus primeros pinitos en la programación, especialmente con lenguaje Basic. Pero lo suyo no era programar sino llevar los dibujos que hacía en sus cuadernos a la pantalla del televisor. En 1986, dos años antes de dar el salto profesional que le llevaría a Madrid y entrar de lleno en Opera Soft, Ruiz se reunió con sus amigos del barrio para hacer un primer videojuego y poder verlo en las tiendas.

Entre todas las cintas de juegos que llegaban a las manos de aquellos jóvenes ávidos de diversión electrónica, había unos que al grafista de Iturribide le llamaban mucho la atención por sus peculiares gráficos. Eran los juegos de Ultimate³⁷ como 'Knight Lore' (1984) o 'Alien 8' que utilizaban una técnica con la que conseguían una vista isométrica, logrando un efecto en tres dimensiones al que llamaron Filmation.

Dado el éxito, otras empresas como Ocean Software³⁸ se apuntaron al carro de esta forma de representar los juegos y aparecieron en el mercado algunos motores gráficos que permitían realizar juegos de este estilo. Uno de ellos, y el que Igor y sus amigos utilizaron para 'Evaristo el Punky', fue '3D Game Maker' creado por los británicos Iain Christopher Hayward y Jared Derrett, distribuido inicialmente en España por Dro Soft.

Según el análisis realizado por la web Spectrum Forever³⁹, el engine es "potente, intuitivo y fácil de usar" pero, por contra, hacía que la forma de jugar de todos los juegos creados con este sistema siempre fuera

37. La compañía de software de entretenimiento británica Ultimate Play the Game fue fundada por los hermanos Tim y Chris Stamper en 1982.

38. Empresa de videojuegos fundada por David Ward y Jon Woods a principios de la década de los ochenta en Manchester (Reino Unido).

39. 3D Game Maker: http://spectrumforever.specy.org/reviews_roms/titulos/3d_game_maker/3d_game_maker.html. Página consultada el 15 de mayo de 2014.

igual. ¿Qué marcaba la diferencia? Los gráficos. Y ése era el punto fuerte del bilbaíno.

Ni cortos ni perezosos, Ruiz, Ballesteros, Goti y Lecumberri se pusieron manos a la obra para hacer un juego en el que el protagonista es un punky que tiene que rescatar a su chica raptada por unos "rockeros patilleros que han jurado cortarle la cresta y ponerle un tupé".

Una vez terminado, buscaron la forma de publicar el juego. Tras enviar diferentes copias en cinta de casete a varias distribuidoras, System 4 se interesó por el producto. Aunque en la pantalla de carga del juego aparece el año 1988 como fecha de realización, 'Evaristo el Punky' llegó a las tiendas entre los meses de abril y mayo del año siguiente, tal y como lo recogen las reseñas y los análisis de las publicaciones especializadas.

Las críticas al juego de los bilbaínos no fueron muy buenas. Afirmaban que "como programa comercial, deja bastante que desear"⁴⁰. Pese a todo, Igor Ruiz sigue recordando el juego con mucho cariño ya que supuso la base de su larga trayectoria en la industria del videojuego.

Al abordaje

Tras haber creado el 'Abracadabra' para MSX, Ayo siguió interesado en la creación de videojuegos y probó suerte con las aventuras conversacionales. "Me gustaban mucho, tradicionalmente había jugado al 'Hobbit'⁴¹ y al 'Robin of Sherlock'⁴²". Por aquel entonces existían herramientas como 'The Quill Adventure System' o el PAW que servían para llevar a cabo este tipo de juegos. Estos programas funcionaba como un intérprete en el que el programador podía definir una base de palabras, los personajes, las habitaciones, cuales eran sus entradas y salidas,... y, posteriormente, generar el juego.

40. MicroHobby n° 189. Pág. 32

41. Aventura conversacional basada en el libro homónimo del escritor J.R.R. Tolkien. Melbourne House (Reino Unido, 1982).

42. Distribuida por Silversoft Ltd (Reino Unido, 1985) se trata de una aventura conversacional creada por Delta 4 Software.

Uno de los problemas al que Ayo se enfrentó al crear estas aventuras conversacionales con el PAW fue que “tenía limitaciones en cuando a representación gráfica”. “En un juego de Amiga vi que, cuando dos personajes estaban en una misma habitación, aparecían sus caras. También me gustaba que se pudieran ver los objetos que tenías en el inventario, muy al estilo ‘Indiana Jones and the Last Crusade’⁴³.”

Como el PAW no lo permitía, “decidí desensamblarlo con la idea de crear una aventura personalizada con mayores capacidades gráficas, incluyendo nuevas instrucciones de gráficos *bitmaps* e implementación de un emulador de ejecución para MSX, con idea de sacar la aventura en los dos sistemas”.

Con esta nueva herramienta modificada, Ayo comenzó a desarrollar un juego de piratas, estilo la ‘Isla del Tesoro’ en el que el protagonista visitaba varios lugares, podía navegar e interactuaba con otros personajes. “La aventura se llamaba originalmente ‘Piratas’, después pasó a ‘Los vientos de Yadhé’ para finalmente quedarse con el nombre de ‘Al abordaje’. Tenía muy buena pinta y lo tomé como un reto personal a sabiendas de que las ventas de este producto podrían no ser muy buenas”.

Este juego de Ayo jamás llegó a las tiendas. “Estaba de moda Aventuras AD⁴⁴ y les envié una beta. Para mi desgracia y mi completa desilusión, no me contestaron”. En la actualidad, el vecino de Sopelana guarda una copia *master* funcional del juego, así como toda la documentación.

JUNGLE WARRIOR

Ñigo Ayo seguía empeñado en la idea de volver a editar su propio videojuego. El proyecto, que finalmente se terminaría convirtiendo en el ‘Jungle Warrior’, surgió de la mente pensante de ñaki López Roda.

43. Aventura gráfica lanzada por LucasFilm Games en 1989 bajo la dirección de Ron Gilbert basado en la película ‘Indiana Jones y la última cruzada’.

44. Spin off empresarial de Dinamic Software dirigida por Andrés Samudio y centrada en la producción de juegos del género aventuras conversacionales entre los años 1989 y 1992.

Por aquel entonces, conocieron al bilbaíno David Goti “no recuerdo si fue durante algún intercambio de juegos o algo parecido” que, a su vez, les presentó a Igor Ruiz `Konstandin. “Quedamos la primera vez en Las Arenas y no sabíamos las pintas que tenía. Allí apareció un tío que daba un miedo que te cagas. Tenía la típica pinta de punky, con los pantalones muy ajustados, muy desaliñados, todo tipo de colgantes,... ¡Vaya fichaje!”, recuerda jocosamente Ayo.

Igor tenía una predilección por los gráficos y el ordenador. Siempre tenía muchas ideas pero, por aquel, entonces sus conocimientos en programación eran limitados. Sabía la estructura pero no conocía el lenguajes como tal. Lo que sí que se sabía al dedillo eran las limitaciones de aquellas arcaicas máquinas. Era capaz de plasmar los gráficos y circunscribirlos a las limitaciones de los equipos.

“El día que apareció nos trajo unos dibujos de muestra. Era una vampiresa que se llamaba Dracola. Eran unos gráficos del estilo a los que hacían en Dinamic. ¡Una pasada, vamos! Aquello nos abrió las puertas ya que con Igor podíamos hacer muchas más cosas”.

A partir de entonces, Ayo, López y Ruiz comenzaron a quedar los sábados para charlar y tomar “unos tragos”. “Igor siempre aparecía con un montó de gráficos con todas sus animaciones y a nosotros ¡no nos daba tiempo a escribir nada de código!”. Durante esos encuentros, surgió la idea de crear ‘West’, un videojuego sobre el salvaje oeste, ya que el vecino de Sopelana era muy aficionado al ‘Gun Smoke’⁴⁵, un juego tipo ‘Commando’⁴⁶, pero con vaqueros.

“Uno de los días, apareció Igor con los gráficos de unos pistoleros, unos bisontes y unas corredoras del desierto, por lo que empezamos a hacer las rutinas para que pudiéramos plasmar esos gráficos en pantalla. Hicimos un menú, una estampida de bisontes tras una valla,... pero finalmente quedó en agua de borrajas”. Al parecer, cada uno de

45. Nombre con el que se conocía más allá de las fronteras españolas al juego 'Desperado' (Topo Soft, 1988).

46. Juego arcade del género shoot 'em up de desplazamiento vertical lanzado en 1985 por Capcom.

los tres implicados había comenzado a dedicar su tiempo libre a otros quehaceres.

No obstante, la idea de volver a desarrollar un nuevo videojuego continuaba viva en Iñigo Ayo. En un bar cerca de su casa en Sopelana estaba la maquina recreativa de 'Pitfall II: Lost Caverns'⁴⁷. "Era una de mis obsesiones", reconoce. Tomando como referencia el juego creado por David Crane, Ayo comenzó a darle forma al juego. "Diseñé la estructura del juego, construí un explorador, me hice las animaciones, las pantallas,... incluso cogí algunos gráficos del 'Sabre Woulf' de Ultimate para que aparentara un poco y llenara los espacios" afirma, no sin sonrojarse.

Por otro lado y tras hacer 'Evaristo El Punky', Igor Ruiz había decidido marcharse a Madrid "donde estaba las únicas compañías de videojuego que existían"⁴⁸. Allí comenzó a trabajar como *freelance* para la recién creada Animagic⁴⁹, dirigida por Javier Cano, y donde conoció al programador, también autónomo, Juan Carlos García⁵⁰.

Fue en ese momento cuando el programador de Sopelana, Iñigo Ayo, volvió a contactar con Igor al que envió parte del homenaje a 'Pitfall II' que había programado. Al de Bilbao le gustó el trabajo por lo que decidió echarle un cable remodelando gráficos y animaciones.

47. Secuela del 'Pitfall!' que salió para Atari 2600 en 1984. Fue diseñado por David Crane y publicado por Activision. Un año después, Sega obtuvo la licencia para llevar el juego a las máquinas recreativas.

48. El comentario de Igor Ruiz demuestra que, pese a existir un estudio en Donostia, el conocimiento de otros grupos de desarrolladores no se circunscribía más allá del entorno de amistades o familiares.

49. Animagic se creó a comienzos del año 1989, después de que Javier Cano abandonase Topo en un intento de crear su propia compañía. La compañía llegó a tener hasta "once personas en plantilla", según relata en una entrevista a MicroHobby, a la que se sumaba "una serie de programadores y grafistas freelances a los que se les encarga una serie de proyectos, siempre bajo la supervisión del departamento de producción". Sus juegos fueron comercializados a través de Dro Soft. Sin embargo, una de las líneas de negocio más importantes de Animagic fue el apoyo para trabajos para terceros, a modo de subcontrata.

50. Programador de 'Desperado' (Topo Soft, 1987) y 'Los Inhumanos' (Delta Software, 1990).

Ayo comenta que "Igor me mandó el explorador con la mochila, la chica que hay que rescatar al final del juego y recuperamos algunos gráficos como un indio y el escorpión del 'West'". También cogieron algunas ideas de otros títulos como el suelo del 'Ghosts'n Goblins' "en el que se ve la hierba y la tierra por debajo", así como otros "detalles personales" sacados de las máquinas recreativas. Por ejemplo, "lugares en los niveles donde se supone que no hay nada pero que si saltas hay un secreto". El desarrollo del juego se alargó hasta los seis meses.

Inicialmente, el juego se llamaba 'Inka' y su argumento era muy sencillo. El programador cuenta que "iba de un explorador con su salacot⁵¹ que tenía que salvar una serie de obstáculos, atravesar un templo, cruzar unas cavernas y encontrar la salida".

Cuanto el tándem Ayo-Ruiz⁵² tuvo "algo bastante decente" del juego, decidieron presentarlo a distintas distribuidoras. "Por aquel entonces, Igor ya se movía como pez en el agua por la capital española" y se puso en contacto con Zigurat Software⁵³, a los que les llevo una demostración. El propio Igor cuenta que el juego estaba "prácticamente terminado". "Le faltaría algo, los marcadores, poner el logotipo de Zigurat, el menú o los créditos".

Aunque "les encantó y estaban dispuestos a distribuirlo", el programador de Sopelana afirma que le exigieron que el juego tuviera versiones para los ordenadores Amstrad y MSX. Esto último era un problema porque Ayo no disponía la máquina de Alan Sugar⁵⁴. No

51. Durante su desarrollo el salacot se desechó y el explorador tomó la forma del actor Arnold Schwarzenegger.

52. True Software es el nombre del equipo de desarrollo formado por Iñigo Ayo e Igor Ruiz 'Konstandin'.

53. Zigurat Software era la marca de la compañía Made in Spain bajo la cual se distribuían los programas realizados por diferentes grupos de programadores autónomos distribuidos por toda la geografía española. Por el contrario, los juegos creados por el equipo interno de la empresa madrileña iban bajo la firma Made in Spain, según el portal www.amstrad.es. Página consultada el 07 de mayo de 2014.

54. Alan Michael Sugar fue el máximo responsable de la compañía británica Amstrad desde su fundación en 1968 hasta 2008.

obstante, la gente de Zigurat decidieron enviarle un Amstrad 6128 para que preparara el juego a este sistema y posteriormente, devolverlo. "Del Amstrad, conocía el 85% de la arquitectura, porque llevaba un microprocesador Z80"

Con las versiones de 'Inka' desarrolladas para los tres ordenadores, Ayo -con 19 años-- preparó un viaje a las oficinas de Zigurat Software que se ubicaban en el número 163 de la Avenida Cardenal Herrera Oria, en Madrid. "Fue una semana alucinante" recuerda, donde se encargó de depurar las tres versiones del juego y preparar los *master*. "Allí conocí a Fernando Rada, Carlos López, Jorge y Carlos Granados, creadores de juegos como 'Sir Fed' o 'El misterio del Nilo'"

"La experiencia fue muy enriquecedora y el ambiente de trabajo fue una gozada. Cuando llegue allí, el primer día estuvimos de charla y me llevaron a comer". Por la mañana, el programador vizcaíno se dedicaba a depurar el juego en las oficinas de Made in Spain mientras, que por las tardes, quedaba con Igor "que me venía a buscar cuando salía de Opera Soft".

Y es que Ruiz ya no estaba trabajando para Animagic, sino que era parte del equipo instalado en el número 25 de la madrileña calle Gustavo Fernández Balbuena. Al parecer, había conseguido el puesto tras llamar la atención gracias al dibujo '3 Dwarves'⁵⁵ con el que obtuvo el segundo puesto en la IV edición del Concurso de Diseño Gráfico de MicroHobby.

Desde el minuto uno, el bilbaíno fue sincero con sus compañeros asegurando que Zigurat iba a sacar un juego en el que él había participado haciendo los gráficos. El propio responsable del departamento de creación de juegos de Opera Soft, Jose Antonio Morales, confirma esa versión. "Igor afirmó en todo momento que el juego, desarrollado junto a Iñigo Ayo, se gestó antes de que entrara en la compañía".

Antes de salir a las tiendas, el *master* que dejó terminado Ayo sufrió un último cambio. Su nombre pasó de 'Inka' a 'Jungle Warrior', y

55. Páginas 14 y 15 de MicroHobby n° 197, correspondiente al mes de marzo de 1989. La revista recoge que el segundo premio constaba de 50.000 pesetas (300 euros).

crearon un argumento para justificar el trabajo de True Software. Según recoge la carátula del casete, una avioneta que sobrevolaba las selvas amazónicas, se ve obligada a hacer un aterrizaje forzosos en el que sólo sobreviven el explorador Keorg Kraken y la doctora Susan Vattan. Sin embargo, ésta última es secuestrada por la tribu Ugadú, por lo que Kraken deberá rescatarla. "No tengo nada que ver. Todo eso es tema de los comerciales de que les encanta darle sentido a los juegos ", reconoce el sopoloztarra.

'Jungle Warrior' se puso a la venta en abril de 1990 a 975 pesetas (5,86 euros) en formato casete y a 1.900 (11,42 euros) en disquete. Para la ocasión, Zigurat contrató varias páginas completas en las principales revistas especializadas de la época como MicroHobby⁵⁶ y Micromanía⁵⁷. En ellas se pudo ver la portada del juego elaborada por el ilustrador Ángel Luis Sánchez, a todo color.

Los medios acogieron con los brazos abiertos el videojuego de Iñigo Ayo e Igor Ruiz 'Konstandin' con puntuaciones de 94 puntos sobre 100, y ocho sobre diez en MicroHobby y Micromanía, respectivamente. "Un programa fuertemente adictivo que además atrae visualmente", desarrollado por el "neofito" Iñigo Ayo, del que en MicroHobby aseguraban que su "nivel de imaginación y de buen hacer gráfico sobrepasa en mucho lo exigible". "Visos de estrella se asoman para Zigurat, para True Software y para Iñigo Ayo si siguen en esta línea", finalizaba el texto de la revista en su página 40.

Micromanía por su parte afirmaba que el desarrollo de juego era "realmente atrayente y adictivo y destacaban que los gráficos como los movimientos y los sonidos mantiene el nivel siempre irreprochable⁵⁸ de Zigurat"

En su análisis, tampoco se quedó atrás en elogios la revista centrada en microordenador estándar japones, MSX Club⁵⁹, calificándolo como "el

56. MicroHobby n° 198 Pág. 27 (Abril de 1990).

57. Micromanía Segunda Época n° 23 Pág. 71 (Abril de 1990).

58. Micromanía Segunda Época n° 23 Pág. 30 (Abril de 1990).

59. MSX Club n° 64 Pág. 20 (Junio de 1990).

mejor juego del mes". "Es de justicia reconocer que 'Jungle Warrior' se encuentra muy por encima de la calidad al que últimamente nos vamos acostumbrando, circunstancia a que se plantea su perfecta estructura y su jugabilidad" recogían sus páginas interiores.

El juego creado por los dos vizcaínos incluso llegó a ser referenciado en 'Crash', una de las publicaciones de la época más prestigiosas del Reino Unido. En un reportaje titulado "Euro software", donde se realizaba una mirada a los juegos de Spectrum más destacados más allá de las fronteras inglesas, aparece 'Jungle Warrior'. "Otro juego altamente adictivo de Zigurat Software", en el que destacaban su jugabilidad y la capacidad de nadar del explorador Keorg Kraken. "Hay mucho que explorar y muchas cosas que ver. El juego tiene todo lo que uno puede desear", terminaba la reseña⁶⁰ en inglés.

En cuanto a las ventas, Ayo recuerda que Igor Ruiz le mandó dos o tres talones nominales. "Calculo que fueron unas 700.000 pesetas (4.207,08 euros) de entonces". "Con el primer cheque me compré en el Eroski de Berango (Bizkaia) una impresora matricial y una unidad de disco 3 1/2 para el Spectrum +3". También acudió a El Corte Inglés donde se compró un PC 286 con monitor color y tarjeta gráfica VGA "cuando todo el mundo todavía tenía EGA y el universo PC se limitaba a 16 colores".

RESCATE EN EL GOLFO

El éxito de 'Jungle Warrior' fue una inyección de moral para los jóvenes vizcaínos, y eso animó a Iñigo Ayo a seguir en la industria. "Vi que podía desarrollar juegos de manera más o menos rápida" gracias a la experiencia obtenida con los anteriores proyectos. Además, contaba con un montón de rutinas ya hechas que le facilitaban adelantar trabajo; a lo que se sumaba la capacidad para programar los juegos en PC, compilarlos y trasladarlos directamente a los formatos que demandara la distribuidora.

De forma ajena a Ayo, en las oficinas madrileñas de Animagic surgió el proyecto 'Jumbo'. El videojuego fue ideado por uno de los socios

60. Crash n° 98 Págs. 31-33 (Abril de 1992) .

fundadores, Javier Cano⁶¹, y comenzaron a desarrollarlo los *freelance* Juan Carlos García y el vasco Igor Ruiz 'Konstandin'. Sin embargo, el proyecto "no llegó a arrancar bien del todo", tal y como recuerda García, y añade que "se quedó en el tintero cuando llevaba poco tiempo de desarrollo". Además, la compañía Animagic no pasaba por su mejor momento con lo que, finalmente, terminó cerrando.

Con el proyecto de 'Jumbo' en el aire, el grafista vasco decidió presentar el juego en Opera Soft, pero bajo una nueva denominación, 'Fist of Steel'. Tras obtener vía libre para llevarlo a cabo, Ruiz propuso a su amigo Iñigo Ayo que cogiera las riendas del juego como programador principal. El propio Juan Carlos García asegura que Ayo "lo volvió empezar desde cero cambiando muchas cosas, aunque usó parte de los gráficos que ya existían".

'Fist of Steel' es un *arcade* de puñetazos del género tipo "solo contra el barrio" (Beat'em up) similar al 'Renegade' en el que había "un suave scroll horizontal". El juego se desarrolla en un aeropuerto. Un grupo de terroristas habían secuestrado un avión, y el objetivo era liberar a los rehenes.

"El juego tenía sus cosas y le propuse a Igor --relata Ayo-- añadir algunos de los elementos que había visto en las máquinas recreativas". Entre ellas, los enemigos cuentan "con distintas formas de actuar" y, en un momento dado, se paraba la pantalla y te salían una serie de enemigos especiales o el "típico bicho gordo que tiene un punto débil y un patrón de movimiento". Hasta que no los eliminabas, el juego no te dejaba continuar.

Durante el desarrollo del juego, los dos programadores decidieron hacer el juego en dos partes. La primera estaba situada en el aeropuerto y, la segunda, dentro del avión. "Más que un avión, parecía un edificio porque tenía hasta pisos, galerías,... había más terroristas que personas". A modo de curiosidad, el tema musical que abre el

61. El libro *Ocho Quilates (II)* de Jaume Esteve recoge que "la idea salió de la mente" del grafista vasco. El propio Igor Ruiz 'Konstandin' afirma que la propuesta es de Javier Cano, máximo responsable de Animagic.

juego se basa en la pieza "The Ectasy of Gold" de la partitura de Ennio Morricone para la película el 'Bueno el feo y el malo'"⁶².

Cuando los dos vizcaínos tuvieron parte del juego hecho, se lo enseñaron a la gente de Opera Soft, la empresa en la que Igor estaba trabajando como grafista. "Conocían mi anterior trabajo con 'Jungle Warrior' y vieron un producto bueno", comenta Ayo. Eso sí, tuvieron que hacerlo para el máximo de ordenadores de la época⁶³, "algo que no me preocupaba porque la conversión a otro sistema era cosa casi de última hora".

A finales del año 1990, la versión para ZX Spectrum estaba completamente terminada. Ayo se trasladó a Madrid al chalet de Opera Soft. Para rematar las versiones del resto de los equipos y preparar los *master* definitivos. "Llegar a Opera Soft fue como entrar en el templo de la programación", afirma.

Ayo elaboró las versiones de Spectrum, MSX y Amstrad, aprovechando el sistema PMDS de Philips⁶⁴ del que disponía la distribuidora española⁶⁵. "Con el sistema de desarrollo PMDS, la programación fue súper rápida. Lo que antes podía tardar tres meses se resolvía en la mitad de tiempo o menos", recuerda.

62. Originariamente, este tema musical era el que iba a sonar en el 'West', un juego de Ayo y Ruiz que se quedó en el tintero y del que aprovecharon parte de sus gráficos y código para hacer el 'Jungle Warrior'. Como curiosidad, este tema de Morricone también fue "homenajead" en el videojuego 'Wild Arms' (Media.Vision, 1996. PlayStation)

63. El juego de Ayo y Ruiz salió en ZX Spectrum, Amstrad CPC, MSX, PCW y PC DOS.

64. Según recoge El Blog de Manu, se trataba de "un entorno multiusuario que les permitía emular cualquier ordenador de la época y que facilitaba el trabajo a la hora de realizar las diferentes versiones. A cambio, la misma Philips les encargó un sistema operativo gráfico (estilo Windows) para el ordenador MSX 2". Página consultada el 11 de mayo de 2014.

65. "El sistema que tenía Opera era el PMDS de Philips, pero el que yo utilicé era una alternativa similar y más económica denominada PDS. Era muy similar pero no igual y en Opera también lo utilizaban", cuenta Ayo.

De la versión de PC se encargó Juan Carlos García, que era capaz de realizar la portabilidad de una manera rápida "mediante un conversor de instrucciones de Z80 a ensamblador 8086". "Terminamos las versiones requeridas de 'Fist of Steel' en el plazo previsto, y me volví para casa con un montón de títulos de Opera Soft originales de regalo que tenían en el almacén y no sabían que hacer con ellos".

Hay que recordar que el 2 de agosto de 1990 había dado comienzo oficialmente la Guerra del Golfo⁶⁶ y, en Opera Soft, vieron la oportunidad de aprovechar la contienda para sacar un juego que iba sobre unos terroristas árabes. "El juego tenía todos los ingredientes para parecer que se había creado expresamente basado en dicho conflicto", reconoce el programador de Sopelana, aunque defiende por activa y por pasiva que fue "pura casualidad". La primera decisión, cambiar el nombre al juego, ahora se llamaría 'Rescate en el Golfo'⁶⁷. La segunda, crear un argumento que algunas fuentes no han dudado de tildar de "oportunista".

El jugador se pone en la piel del periodista Ricky que ha sido informado que el avión donde viaja su chica ha sido secuestrado por unos terroristas árabes. Para dar forma a este argumento, Opera Soft volvió a contar con las ilustraciones de Alfonso Azpiri que elaboró una portada "con mucha fuerza".

Sea como fuere, 'Rescate en el Golfo' llegó a las tiendas en enero de 1991 y se convirtió en "un éxito de ventas", según relata Iñigo Ayo. Parte

66. La Guerra del Golfo Pérsico (2 de agosto de 1990 - 28 de febrero de 1991), fue una invasión librada por una fuerza de coalición autorizada por Naciones Unidas, compuesta por 34 países y liderada por Estados Unidos, contra la República de Irak en respuesta a la invasión y anexión iraquí del Estado de Kuwait. Wikipedia. http://es.wikipedia.org/wiki/Guerra_del_Golfo. Página consultada el 10 de mayo de 2014.

67. Durante su desarrollo el juego sufrió dos cambios de nombre. Inicialmente se llamó 'Jumbo', tal y como lo atestiguan los discos y la documentación que a día de hoy guarda Iñigo Ayo en su casa. En un momento dado, cambió su denominación a 'Fist of Steel' (Puños de Acero) y así lo reconoce el grafista Igor Ruiz en el libro "Ocho Quilates (II) de Jaume Esteve (Pág. 364). Finalmente, fue bautizado como 'Rescate en el Golfo' aprovechando la contienda militar.

del éxito se debió a que los medios de comunicación se hicieron eco de su llegada a las tiendas, asegurando que era "el juego de la Guerra del Golfo"⁶⁸. Esto permitió que durante el mes de enero y los dos posteriores –los más importantes de cara a las ventas–, la gente de Opera Soft no pusiera ni una pizca de publicidad sobre el juego de Ayo y Ruiz en las revistas especializadas más consumidas de España.

La fortuita temática fue suficiente acicate para que casi todas mostraran su asombro. Así lo reflejó *Micromanía* en sección 'Flash' dedicada a las noticias de última hora. "¡Ya está liada! No podía pasar más tiempo sin que nadie aprovechara el follón que han liado los iraquíes en Kuwait e hiciera un juego con ese tema"⁶⁹.

Aquellos escépticos que pudieron pensar que detrás de todo el *boom* mediático había un juego mediocre, tuvieron que morderse la lengua. Publicaciones como *MicroHobby* y *Micromanía* otorgaron calificaciones notables⁷⁰ en sus versiones para ZX Spectrum y PC DOS, respectivamente. "Una sorpresa que Opera tenía muy bien guardada" recogía *MicroHobby* en sus páginas interiores, mientras que *Micromanía* afirmaba que "tampoco podemos decir que este juego sea el mejor de cuantos han hecho estos chicos, pero sí es uno de los más divertidos". La revista *MSX-Club*, especializada en el estándar japonés, tampoco se quedó atrás en elogios calificándolo como "uno de los mejores juegos aparecidos recientemente en el panorama informático nacional"⁷¹.

Tras el éxito de 'Rescate en el Golfo', Igor Ruiz animó a Ayo para que se trasladara a Madrid para que trabajase con alguno de los equipos de programación ya existentes. Hay que recordar que para entonces Paco

68. Jose Antonio Morales de Opera Soft asegura que la noticia salió en varios telediarios. Entre ellos, el nocturno que presentaba Jose María Carrascal en Antena 3. También recuerda que el director comercial de Opera Soft, José Ramón Fernández, realizó varias entrevistas de radio. Por su parte, Igor Ruiz mantiene que Jesús Hermida, que por aquel entonces presentaba el Telediario en TVE, también habló de 'Rescate en el Golfo'.

69. *Micromanía* n° 32. Segunda temporada. Pág. 6 (Enero 1991).

70. *MicroHobby* puntuó con un 80 sobre 100 mientras que *Micromanía* le dio un ocho sobre diez.

71. *MSX Club* n° 72. Págs. 19 y 20. (Marzo 1991).

Suarez, Pedro Ruiz y Gonzalo Suarez 'Gonzo' ya habían abandonado la nave de Opera Soft. El ocaso de los juegos de 8 bits se estaba haciendo más que patente.

Con la llegada de los ordenadores de 16 bits y la Sega MegaDrive, "veía que hacer juegos para aquellos microordenadores no tenía futuro". Aunque se estuvo planteando en hacer juegos para PC o Amiga, "me pilló en otro tiempo". "No tenía la capacidad ni el tiempo. Era otra liga". No obstante, Ayo califica esta época como "una de las mejores de mi vida".

El de Sopelana enfocó su vida a terminar de estudiar el grado de FP en Electrónica y, posteriormente, dio el salto a la universidad para estudiar ingeniería técnica en Telecomunicaciones. Finalmente, terminó la carrera en Santander en 1997.

SEXTRIS

Pese a que Iñigo Ayo había decidido dejar el desarrollo de videojuegos, el mundillo le seguía llamando la atención y continuaba trasteando con las arquitecturas basadas en PC y realizó algunos proyectos. El más curioso fue sin duda 'Sextris'. Un 'Tetris' "con un toque picante en el que iban apareciendo chicas desnudas a medida que iban completando las líneas", detalla el vizcaíno.

Por entonces, el juego de puzzles de Alekséi Pázhitnov ya era un juego conocido entre el gran público gracias a su lanzamiento junto a la portátil GameBoy de Nintendo, así como su amplia presencia en los salones recreativos, bares y cafeterías de todo el territorio nacional.

La creación de este 'Tetris' erótico surgió de broma entre unos amigos de Iñigo Ayo. Se apostaron que el sopoloztarra no era capaz de hacer un 'Tetris' en Spectrum, "y que pesara lo mínimo posible"⁷². "Lo hice de

72. Iñigo Ayo relata que, en realidad, el tema de la apuesta "surgió porque mi amigo Imanol Zalbidea quería hacer un Tetris y llevaba semanas con el tema y no lo terminaba. Decía que la programación tenía su complicación al rotar las piezas. Como a mí me parecía muy sencillo, le aposté a que no era tan complicado y que en una noche lo hacía. Así fue".

una noche para el día siguiente, en el Spectrum +3 y me pareció muy sencillo de hacer”, recuerda.

Con el juego ya hecho, se le ocurrió la idea de mezclar Tetris con el trasiego de disquetes “llenos de imágenes y animaciones de tías en bolas” que compartían entre la cuadrilla. El juego fue completamente programado en ensamblador para PC, para el que tuvo la ayuda de Carlos Boullosa que se encargó de hacer las fichas y la portada. “Todo lo hicimos como un divertimento y de forma altruista”.

‘Sextris’ ocupa 741 KB de memoria, la mitad de un disquete de 3,5 pulgadas, por lo que comenzaron a distribuirlo de forma libre entre los amigos. “Hubo en un momento que me di cuenta de que el juego lo tenía un montón de gente, al que jugaban ¡hasta en la oficina!”.

Aunque unos años antes había dejado de hacer videojuegos de manera más o menos profesional, Ayo continuaba al día de las novedades de los videojuegos y de la informática a través de revistas como PC Magazine o PC User. “En la parte final, solían publicitarse la venta de juegos freeware⁷³ o shareware⁷⁴. En una de las revistas vi que vendían en ‘Sextris’. Me acuerdo que me indigné muchísimo porque estaban vendiendo un juego a 1.000 pesetas (6 euros) y no podían hacerlo. Además, un disquete no valía ese precio, así que estaban obteniendo un claro beneficio”.

Ni corto ni perezoso, Ayo llamó a los responsables de su venta, a los que abroncó por vender el juego y les exigió que lo sacaran del catálogo. Sin embargo, no recuerda si llegaron a hacerle caso . “Al menos, no volví a verlo en aquellos listados”.

73. Tipo de software que se distribuye sin costo, disponible para su uso y por tiempo ilimitado. Wikipedia. <http://es.wikipedia.org/wiki/Freeware>. Página consultada el 11 de mayo de 2014.

74. Modalidad de distribución de software, en la que el usuario puede evaluar de forma gratuita el producto, pero con limitaciones o restricciones. Wikipedia. <http://es.wikipedia.org/wiki/Shareware> Página consultada el 11 de mayo de 2014.

Tras dar el salto al mundillo de los emuladores⁷⁵, los dos vecinos de Sopelana, Joseba Epalza e Iñigo Ayo se apartaron del lado lúdico de la informática. Epalza trabaja en el diseño y mecanizado de todo tipo de piezas, mientras que Ayo es administrador de sistemas de una empresa vizcaína que se dedica al utillaje y la matricería.

Un bilbaíno en el reino de Opera

La llegada de Igor Ruiz 'Konstandin' a Opera Soft supuso "una bocanada de aire fresco", tal y como recuerda Jose Antonio Morales. Un tiempo en el que la compañía, tras los éxitos de 'Livingstone, Supongo' y 'La abadía del crimen', estaba viviendo en sus propias carnes el declive de Edad de Oro del Software. Su llegada en 1989 coincidió, poco después, con la salida de la empresa de Gonzo Suarez, Pedro Ruiz, Paco Menéndez.

Fue doce meses de mucho trabajo que se reflejaron al año siguiente. Opera Soft llegó a lanzar en 1990 hasta ocho títulos. De ese año son: 'Angel Nieto Pole 500', 'Soviet', 'Sirwood', 'Mundial de Fútbol', 'Golden Basket', 'Poli Díaz' y 'Rescate en el Golfo'. El vasco participó directamente en algunos de ellos. En otros, por el contrario, su implicación fue más bien testimonial, arreglando algunos gráficos o creando las pantallas iniciales de carga.

Uno de los primeros juegos del bilbaíno en Opera fue 'Sirwood', un "arcade mágico de bosques, espadas poderosos y enemigos monstruosos"⁷⁶, realizado mano a mano con Jose Antonio Morales. "En Opera Soft querían hacer un juego con gráficos vistosos con colores supergordos, un juego estilo Amiga con varios niveles de *scroll*, pero para Spectrum. No quedó muy guay porque el juego iba a tirones", asegura Igor Ruiz. Inicialmente, junto a la versión de ZX Spectrum, Amstrad, MSX y PC DOS se pensó en realizar versiones para Amiga y Atari ST, una conversión que se quedó en el tintero.

75. Software que permite ejecutar programas o videojuegos en una plataforma diferente de aquella para la cual fueron escritos originalmente. Wikipedia. <http://es.wikipedia.org/wiki/Emulador>. Página consultada el 12 de mayo de 2014.

76. MicroHobby n° 199. Pág. 11.

Las primeras imágenes de 'Sirwood' pudieron verse en la MicroHobby de mayo de 1990, pero no fue hasta el mes de octubre cuando el juego finalmente salió a la venta a 1.200 pesetas (7,21 euros) en su versión en casete y 1.900 pesetas (11,42 euros) en disquete. El trabajo de Morales y Ruiz contó con una espectacular portada de Alfonso Azpiri, pero no sirvió para librarse de unas pocas críticas. "El movimiento no es todo lo rápido que podía esperarse, manteniéndose en una línea brusca no mejorada por ese cuádruple scroll. Esta ralentización de elementos perjudica notablemente la adicción". Aún así, el juego de Opera Soft obtuvo una puntuación de 70 sobre 100⁷⁷.

Aunque el bilbaíno continuaba echando cables al resto de compañeros de Opera tras finalizar 'Sirwood', rápidamente le fue asignado un nuevo proyecto. Esta vez, junto a Juan Carlos García, con el que había coincidido en su época de *freelance* en Animagic. Ambos se pusieron manos a la obra para hacer un juego de boxeo. Una temática deportiva de la que en España sólo había una referencia, el 'Rocky' de Dinamic (1985).

Según relata el propio Juan Carlos García⁷⁸, el juego surgió porque el boxeador Poli Díaz⁷⁹ estaba en lo más alto de su carrera. "Me enteré de que era sobrino de mi abuela, con lo que Igor y yo pensamos que era una buena oportunidad de hacer un juego sobre él". "Primero nos pusimos directamente en contacto con su representante, y hablamos de hacer el juego con financiación directa de Poli", relata el programador. "Pero tras hablar con la gente de Opera Soft, decidimos que era mejor y daría menos problemas hacerlo a través de ellos".

Ellos, que ya llevaban años en el mundo de los videojuegos, sabían que tener una figura hacía que un juego se vendiese más. "Es como ahora", explica el grafista vasco. "Sacas un juego y, aunque sea muy bueno, no

77. MicroHobby nº 203. Págs. 38 y 39.

78. El tándem Igor Ruiz 'Konstandin' y Juan Carlos García se convirtió en True Software.

79. Policarpo Díaz Arévalo, conocido como Poli Díaz, boxeador español que a los 22 años se convirtió en campeón de España y Europa en peso ligero, título que ganaría ocho veces.

te comes una mierda. Pero si sacas un juego con licencia, aunque sea de Bugs Bunny, sabes que vas a vender”.

En Opera Soft ya tenían casos de relativo éxito con ‘Angel Nieto Pole 500’, y otras compañías ya lo habían hecho antes con figuras como Fernando Martín (Dinamic, 1987), Emilio Butragueño (Topo Soft, 1988), Michel González (Dinamic, 1989), Perico Delgado (Topo Soft, 1989), o Carlos Sainz (Zigurat, 1990), Sito Pons (Zigurat, 1990), entre otros. Así que surgió la posibilidad de hacer un juego sobre Poli Díaz.

El propio Jose Antonio Morales relata a Jaime Esteve en su libro “Ocho Quilates” que acudieron a Los Angeles de San Rafael⁸⁰, donde entrenaba ‘El potro de Vallecas’, “a tomarle notas y hacerle fotografías de las posturas para que les diera algunas cosas para el videojuego. Se estaba preparando para el Campeonato del Mundo”.

El juego vio la luz a finales de 1990 bajo el sello de nuevo cuño, Opera Sport. Se trataba de una nueva línea que aglutinaba los lanzamientos de juegos deportivos de la compañía y que había comenzado a dar sus primeros pasos con ‘Angel Nieto Pole 500’. ‘Poli Díaz’ era un simulador de boxeo con una vista isométrica para todos los microordenadores de 8bits de la época al que la crítica calificó de “irreprochable el trabajo de Opera, en su estreno pugilístico”. También tuvo una versión para PC DOS.

En cuanto al resto de juegos de la línea Opera Soft, el grafista vasco asegura que participó en algunos aspectos del ‘Golden Basket’, un juego desarrollado por un equipo externo denominado Comix. “Faltaban animaciones y no cabían en la memoria, por lo que ‘frankesteinee’ algunos gráficos, esto es, separaré los brazos y las piernas personajes para que ocuparan menos en la memoria. También hice la pantalla de presentación”.

El bilbaíno fue uno de los pocos integrantes de Opera Soft que se quedaron hasta que la empresa tuvo que bajar definitivamente

80. Una urbanización que se encuentra al suroeste de la provincia de Segovia.

la persiana. Tras su salida, tanto Igor Ruiz volvió a convertirse en *freelances* y empezó a trabajar como "mercenarios" junto a Juan Carlos García para compañías como Dinamic, Topo o Dro Soft, realizando múltiples conversiones de los juegos ingleses de Ocean y U.S. Gold para un mercado de los ordenadores de 8 bits que estaba agonizando.

Además, también participó haciendo los gráficos del juego de ciclismo 'Tour 91' junto al programador Javier Fáfula. "No se iba a haber llamado así; se iba a haber llamado 'Indurain'. Y no triunfó el juego porque se llamó 'Tour 91'", reconoce el bilbaíno. Según comenta, el equipo de Topo Soft quiso repetir el éxito con el juego 'Perico Delgado. Maillot Amarillo' "que vendió mogollón". "Gabriel Nieto -director de Topo Soft-- quiso hacer la misma jugada con Miguel Indurain. Pese a que le ofrecieron bien de pasta, no quiso saber nada de ninguna movida".

'Tour 91' llegó a las estanterías de las tiendas en julio de 1991 para ZX Spectrum, Amstrad, MSX y PC DOS a 1.200 pesetas (7,21 euros) en casete y 2.250 pesetas (13,52 euros) en disquete. Las revistas especializadas como MicroHobby puntuaron el título con un 90 sobre 100⁸¹.

Este sería el último juego de 8 bits en el que participaría el grafista de Bilbao, que supuso un punto y aparte en su carrera profesional. Atrás quedaron los desarrollos de 8 bits. La consola Sega MegaDrive estaba en las tiendas y cada vez en más casas. Máquinas como Amiga o Atari ST habían conseguido desplazar a los microordenadores, y los nuevos ordenadores comenzaban a mostrar su versatilidad.

Igor Ruiz decidió apostar por el PC como plataforma de desarrollo de videojuegos y pronto llegaron títulos como 'Olympic Games 92' (Opera Plus⁸², 1992), el proyecto de un videojuego para la ONCE llamado 'Sifo', junto a Jose Antonio Morales (Opera Plus, 1993) o el 'Soko Sex' (Shareware, 1994). Un camino que aún sigue recorriendo a día de hoy, después de más de 20 años en el sector.

81. MicroHobby n° 211. Págs. 28 y 29.

82. Al igual que Opera Sport, Opera Plus se trataba de un spin off de la marca original.

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:
Kazzad Dum

Atzeko azalaren Irudia /
Imagen de contraportada:
Rescate en el golfo

**Eskerrak bereziki ale hau osatzeko
elkarrizketatutako Joseba Epalza, Iñigo Ayo,
Igor Ruiz y Jose Antonio Morales (Opera Soft)**
Nuestro agradecimiento especial a Joseba
Epalza, Iñigo Ayo, Igor Ruiz y Jose Antonio
Morales (Opera Soft), entrevistados para
completar este número.



2

LOAD'''

EUSKAL BIDEOJOKOEN HISTORIA
(1985-2009)

HISTORIA DEL VIDEOJUEGO
VASCO (1985-2009)