

ALAI

SIMULAGAILUA

JAI ALAI
ETA EUSKAL
PILOTAKO
BIDEO-JOKOAK

JAI ALAI Y LOS
VIDEOJUEGOS DE
PELOTA VASCA

ELISKARA
ZLIRE
UNIBERTSOAN



Gipuzkoako Foru Aldundia
Diputación Foral de Gipuzkoa

Kultura, Euzkara, Gazteria eta Kirol Departamentua
Departamento de Cultura, Euzkera, Jaiak eta Deporte

JAI ALAI ETA EUSKAL PILOTAKO BIDEO-JOKOAK

Euskal pilota dugu euskal gizartean sakonen errotutako adierazpide kultural eta herrikoietako bat. Belaunaldiz belaunaldi landutako kirol honek garai berrietara egokitzen jakin du, denborarekin bat aurrera eginez, bideo-jokoetara jauzi egiteraino.

*LOAD: Euskal bideo-joko*en historiako kapitulu honetan euskal pilotan oinarrituta egin diren bideo-jokoen ibilbide kronologikoari erreparatuko diogu, lehen erreferentzia agertu zen 1977ko urtetik hasita. Lehenbiziko eta azkeneko izenburuen artean alde teknologiko ikaragarria badago ere, guztiek ere gure kirolaren mamia ederki jasotzen dutela –batzuek hobeto besteek baino– erakutsi nahi dugu monografiko honen bidez.

Historia eta modalitateak

Pilotan jokatzeko ohitura ez da Euskal Herriko tradizioa soilik. Xehetasunetan sakondu gabe, gure kirola aztertu dutenek diotenez, «olgetarako elementurik zaharrena» da pilota, «gehien erabili izan dena eta joko eta kirol gehienen jatorrian dagoena». Ez da harritzekoa, beraz, pilota-jokoen aipamenak aurkitzea Asia, Amerika eta Ozeaniako herrietan, besteak beste. Euskal Herriari dagokionez, hainbat agiritan azaltzen denaren arabera, greziarrak eta erromatarrak izan ziren Europan pilotan jardun zuten lehen inperioak. Zenbait iturriren iritziz, erromatarren inbasioari esker zabaldu zen josteta hori galiarren, anglosaxoien eta Iberiar penintsulako biztanleen artean.

Espainiako Pilota Federazioaren (FEP)¹ webguneko bilduma historikoak dioenez, pilota bat eskuarekin jotzean oinarritutako lehen jokoak Frantzia aurkitzen ditugu XIII. mende inguruan, *jeu de paume* izenarekin. 300 urte igaroko ziren harik eta kirol/denbora-pasa horrek «sekulako hedapena» izan, eta herrialde osoan indar biziz errotu zen

1. Espainiako Pilota Federazioa (FEP) «Historia de la pelota vasca» [on line] http://www.fepelota.com/images/stories/historia_de_la_pelota.pdf [Kontsulta: 2014ko azaroaren 10a]

arte. Antza denez, galiarrek Iparraldean izandako eraginari zor zaio kirola Espainiaraino iritsi izana.

XIX. mendeko azken hamarkadan ezarri ziren euskal pilotako modalitate ezagunenak: esku-pilota, pala, erremontea eta zesta-punta. Gainera, Ameriketara joandako euskaldun ugarien bidez ere gure kultura eta ohiturak han zabaldu ziren, tartean zesta-puntarako zaletasuna. Azkenik, XX. mendean euskal pilota profesionalizatzearekin batera, finkatuta gelditu ziren egungo kirol-ikuskizunaren oinarriak.

Gaur egun, *pilotaleku* edo *frontoi* izeneko esparru batean jokatzen da pilotan. 30 eta 54 metro arteko luzera dauka esparru horrek, eta frontisaz, ezker paretaz, errebotiaz eta kantxaz (lurra) osatuta dago. Jokoaren modalitateei dagokienez, bideo-jokoetan gehien agertzen diren bietan oinarrituko gara gu kapitulu honetan: esku-pilota eta zesta-punta.

Esku-pilota da espezialitaterik naturalena, pilota esku-ahurrarekin zuzenean jotzen duen aldetik. *Zesta-punta* edo *jai alai* izenez ezagutzen dena da, berriz, espezialitaterik ikusgarri eta unibertsalena. Zestalariek gaztaina eta zumez egindako tresna bat erabiltzen dute, pilota harrapatu, muturreraino irristarazi, pilotari bulkada eman eta frontisera botatzeko, ahalik eta indarrik eta abileziarik handienarekin. Mugimendu horrekin 300 km/h-rainoko abiadura hartu dezake pilotak².

Pilotan oinarritutako lehenbiziko bideo-jokoak

Gure kirol honek aisialdi interaktiboan izan zuen lehen agerraldiaren berri jasotzeko, denboraren makina hartu eta atzera egin behar dugu, 1970eko hamarkadara arte. Estatu Batuetan gaude, Atari³ Allan Alcorn ingeniariak sortutako *Pong*⁴ bideo-jokoa herrialde hartako jolas-aretoetan jaun eta jabe zen garaian.

2. Euskal Pilotaren Nazioarteko Federakuntza (FIPV) «Modalidades oficiales de la pelota» [on line] <http://www.fipv.net/es/el-juego/modalidades> [Kontsulta: 2014ko azaroaren 10a]

3. AEBtako enpresa hau Nolan Bushnell-ek eta Ted Dabney-ek sortu zuten 1972ko ekainaren 27an.

4. Jolas-makinatarako egin zen lehenbiziko jokoetako bat izan zen. Allan Alcorn-ek sortu zuen Atari enpresarentzat, 1972an.

AEBetako merkaturatua *Pong* jokoak zekarten etxerako kotsola klonikoez bete zen berehala, hainbat faktoreri esker: jokoak jendearen artean lortutako arrakasta handia, enpresak patenteekin izandako arazoak⁵ eta Alcornen bideo-jokoak exekutatzeko adina memoria-edukiera zuten txip merkeak agertu izana. Antzeko makinez gainezka zegoen merkaturatua, hainbestearino ezen halako batean *Pong* jokoaren aldaerak ere agertzen hasi baitziren, beste mekanika batzuekin baina, lehiatik bereizteko asmoz.

Super Color Volley X izan zen horren adibide bat: Roberts markako etxerako kotsola bitxi hori Dyn Electronics-ek sortu zuen 1977an⁶, General Instrument Microelectronics-en 28 pineko AY3-8600 txipa erabiliz. Hego Korean egindako makina hori Estatu Batuetan saldu zen. Antza denez, Robertsen aurreko kotsolak –Rally IV eta Paddle IV– hobetzen zituen joko-sistema berriak: zuri-beltzezkoak ziren haiek, eta oraingoek, berriz, kolorezko atzealdea zuten. Super Color Volley X⁷ lau aginterekin eta errifle bihurtu zitekeen laser-pistola batekin saltzen zen. Lau joko zituen memorian, *Pongen* tankerakoak guztiak ere: *Tennis*, *Hockey*, *Skeet Targets* (pantailara tiro egiteko jokoak) eta, lehenbiziko aldiz, *Jai Alai* izeneko bat.

Joko horretan, eszenatokiaren mutur batean kokatutako pala bat edo bi kontrolatu, eta, frontisa jo eta gero, pilota eszenatokiaren atzealdera alde egitea eragotzi behar da. Ikusten dugunez, Super Color Volley X-eko jokoak euskal pilotaren mekanika jasotzen du, oso modu soilean.

Super Color Volley X-en aldaera estetiko gisa geroago merkaturatu zen beste kotsola-modelo batean ere, Sportrama 8n, *Jai Alai* jokoak agertuko zen. Bertsio horretako aginteak desberdinak ziren aurrekoaren

5. Atarik arazoak eta atzerapenak izan zituen zirkuitaria elektronikoa *Pong* exekutatzeko zerabilen teknologia patentatzeko ahaleginetan.

6. General Instrument Electronics enpresak txip merke bat diseinatu zuen 1975ean, *Pong* eta antzeko mekanika zeukaten beste bideo-joko batzuk exekutatzeko aukera ematen zuena. Era horretako elektronika integratuari «Pong-on-a-chip» izena eman zitzaion. Erreferentzia: www.pong-story.com [Kontsulta: 2014ko irailaren 22a]

7. *Beaver County Times* egunkariak (Beaver, Pennsylvania, AEB) Hills saltokiaren publizitatea zekarren 1977ko azaroaren 29ko barruko orrialdeetan, eta han Super Color Volley X-en salmenta iragartzen zen, 57,97 dolarrean.

aldean: *paddle*-en ordez norabide anitzeko *joystick* bat zeukaten, *service* izeneko botoi batekin, sakea egiteko. Jokoa aukeratzeko botoian agertzen zen euskal pilotaren erreferentzia, zesta-punta baten marrazkia zeukan ikono batean, hain zuzen ere.

Robertsen makinak ez ziren izan memorian era honetako jokoak gehitu zituzten bakarrak. Coleco enpresak⁸ *Jai Alairen* kopia bat erantsi zuen *Handball*⁹ izenarekin 1977ko Telstar Deluxe kontsolan. Nolan Bushnell-en¹⁰ enpresa ezagunak ere, Atari, bat egin zuen euskal kirolaren modarekin, *Pong* kontsola klonikoen gerrari erantzuteko, 1978an Atari 2600 kontsolarako atera zuen *Video Olympics* kartutxoaren bidez. 50 joko zekartzan *Video Olympicsek*¹¹, *Jai Alairi* erreferentzia egiten dion *Handball* izeneko bat tartean. Atarien kartutxoak jolas-makinetarako bertsio bat zeukan, 1978an zabaldu zena jolas-aretoetan *Tournament Table* izenarekin eta *Handball* jokoa ere jasotzen zuena.

PELOTA VASCA

AEBetako merkatua alde batera utzi eta Espainiara begiratuta, 1986raino egin behar dugu jauzi, gure kirolari buruz Espainian egindako lehenbiziko jokoaren berri aurkitzeko: MSX mikroordenagailuetarako landutako *Pelota vasca* delakoa. Bideo-joko horren historia ez dago batere argi, ez eta nork garatu zuen ere.

8. Maurice Greenbergekin sortu zuen enpresa, 1932an. Hasiera batean larrua saltzen zien zapatariei, baina 1970eko hamarkada erdialdean bideo-jokoaren kontsolen negozioan sartu zen, *Pong* motako makinekin, bereziki. 1984an merkatua utzi zuen, porrot egiteko zorian.

9. 'Eskubalo'i da *handball*en itzulpena. Halere, esku-pilota izendatzeko erabiltzen zen garai hartan. Gaur egun, esku-pilota izendatzeko *Basque handball* esan ohi da ingelesez.

10. Ingeniaria, enpresa-gizona eta Atari enpresaren sortzailea (AEB, 1943). Bideo-jokoaren industriako aitzindarietako bat izan zen.

11. Publizitateak *Video Olympicsek* 50 joko zeuzkala iragartzen bazuen ere, berez dozena bat baino ez zeuzkan. Atari joko-modu guztiak izenburu bereizi gisa zenbatzeari zor zitzaion alde hori.

*LOAD: Euskal bideo-jokoen historiaren laugarren kapitulu honetarako kontsultatutako iturrien arabera, MSX-Extra eta MSX-Club aldizkari espezializatuak argitaratzen zituen Manhattan Transfer argitaletxe katalana izan zen Pelota vasca merkaturatu zuena*¹². Antza denez, bere argitalpenen arrakastaz baliatu zen software-munduan murgiltzeko, «oso kalitate eskaseko jokoekin»¹³, ordea.

Nolanahi ere, *MSX Cassettes!* blogak 2011n *Pelota vascaren* ROM-artxiboaz egindako azterketa batek nabarmendu zuenez, Manhattan Transferrek argitaratutako programen katalogoaren publizitateak ez du jokoaren aipamenik egiten, eta «bideo-jokoaren kargan ere ez da argitaletxearen erreferentziarik» ageri¹⁴. Misterioak argitu gabe jarraitzen du oraindik.

Pelota vascak guztiz urratzen du *Pongen* oinarritutako aurreko jokoen itxura eta jokagarritasuna, eta jauzi kualitatibo bat egiten du MSXen potentziari esker, 8 biteko makina horrek Super Color Volley X, Telstar Deluxe eta Atari 2600ek zeukatena baino askoz maila tekniko handiagoa baitauka. Grafiko minimalistak alde batera utzi, eta atek zabaldu zitzaizkien koloreei eta errealismo pixelatuari.

Lan horrek modu sinesgarri samarrean jaso zuen esku-pilotaren funtsa. Jokalariak ederki definituta daude jokoan eta aise mugitzen dira frontoian barrena. Markagailuaren gaineko lerro batek joaldiaren potentzia-maila adierazten du. Zenbat eta gogorrago jo, orduan eta gorago iristen da pilota. Errestoan datza *Pelota vascaren* zailtasuna, jokalariak itzala agertzen den lekuan kokatu, eta pilota astintzeko une egokia bilatu behar baitu. Esku-pilotan gertatzen den bezala, 22 tantora iristen den jokalariak irabazten du jokoak. Banaka –makinarene

12. 8 biteko MSX ordenagailuan espezializatutako aldizkaria, 1985-1991 bitartean argitaratua.

13. *Recuerdos de 8 Bits*, «Pelota Vasca (Manhattan Transfer, 1986)» [on line] <http://recuerdosde8bits.blogspot.com.es/2012/11/pelota-vasca-manhattan-transfer-1986.html> [Kontsulta: 2014ko urriaren 23a]

14. *MSX Cassettes*, «Revisión de algunos títulos de Manhattan Transfer» [on line] <http://msxcassettes.wordpress.com/2011/11/14/revison-de-algunos-titulos-de-manhattan-transfer/> [Kontsulta: 2014ko urriaren 23a]

kontra— nahiz lagun batekin jokatzeko aukera dago, bi zailtasun-mailatan: amateurra eta profesionala.

Prensa espezializatuak *Pelota vasca*ri buruz egin zuen aipamen urrietako bat Planeta DeAgostinik argitaratutako *Input MSX*¹⁵ aldizkarian agertu zen, 1987ko martxoan kaleratutako 12. zenbakian. Pentsatzekoa da, beraz, bideo-jokoa garai hartan banatu zela. «Gure herriko kirolik zaharrenetako bat»-en ordenagailurako bertsio baten merkaturatzea iragartzen zen aldizkari horretako testu labur batean, mugimenduari eta grafikoei buruzko xehetasun tekniko batzuez lagunduta: «edonor asetzeko bezain onak dira, alferrikako apaingarririk gabe. Soilak baina eraginkorrak». Iruzkin ona, inondik ere, euskal kirolik tradizional eta unibertsalenari buruz Espainian egindako lehen bideo-jokoarentzat.

JAI ALAI

Pelota vasca gorabehera, kirol-molde horrek guztiz ezezaguna izaten jarraitzen zuen 8 biteko jokozaleen artean. 1991ra arte itxoin behar izan zen, espainiar softwarearen Urrezko Aroaren gainbehera betean, harik eta Adolfo Gutiérrez (Madril, 1970) eta Daniel Gutiérrez (Madril, 1972) anaiek Opera Soft-en zigiluarekin beren kutuna argitaratu zuten arte: *Jai Alai*.

Hastapenetako ordenagailuekiko grina gazte-gaztetan piztu zitzairen bi madrildar hauei. «Informatika-dendetan edo El Corte Inglés-en ordenagailu bat ikusten genuen guztietan, hantxe ibiltzen ginen makina haiekin saltseatzen. Pixkana-pixkana giro hartan murgiltzen joan ginen, eta mihiztadura-lengoaia eta makina-kodea ikasten. Gainera, jokozale amorratuak ginenez gero geure jokoak egiten hasteko ideia piztu zitzaigun», diosku anaia zaharrenak.

15. Zenbait iturriren arabera, 1986ko apirilean argitaratu zen *Input MSX*en lehen zenbakia. Planeta DeAgostinik 1988ko abenduan utzi zion aldizkaria argitaratzeari, 31. zenbakian.

«Gauza batek asko markatu gintuen», azpimarratzen du Danielek. «Bazen programatzaile bat, Mike Singleton izenekoa¹⁶, zaldiei buruzko joko kaskar bat¹⁷ egin zuena. Aldizkari batean irakurri genuen gaztelu bat erosi zuela joko harekin bildutako diruarekin¹⁸, eta horrek izugarri markatu gintuen. Jokoak eginez aberastuko ginela pentsatu genuen», gogoratzen du irribarrez.

Ikasle on-onak ziren bi anaiak. «Sei-zortzi bikain ateratzen genituen». Egindako lan gogorra Commodore 64 batekin saritu zieten gurasoek. «82an edo 83an izan zen», dio Adolfo, zalantzatan. Jo eta su erabili zituzten lehen bideo-jokoen artean *Motor Mania* (UMI, 1982)¹⁹ zegoen, ordenagailua erostearekin batera oparitu zieten. «Ederki gogoratzen dut, joko abiaraztean SYS8000 jarri beharra baitzegoen, ez dut sekula ahaztu», azpimarratzen du Danielek.

Bi anaiak diotenez, mikroordenagailuen merkatuko «ahate itsusia» zen Commodore 64 Espainian, etxe gehienetan Spectrum baitzen nagusi. Hala eta guztiz ere, ez omen zuten arazorik izan jokoak aurkitzeko. «Lagunek beti pasatzen zizkiguten jokoak. Guk den-denak nahi genituen –aitortzen dute—. Gabonetan hiruzpalau erosten genituen, baina gero bageneuzkan berrogeita hamar. Gainerako 46ak piratak ziren, noski».

Jokatzen orduak eta orduak emateaz gain, Gutiérrez anaiak liluratuta aritzen ziren jokoak nola programatuta zeuden deskubritzen, «efektu bisual jakin batzuk» bazituzten bereziki. Beren kasa jardunez, garaiko aldizkarietan agertzen ziren «maila jakin bateko errutinei buruzko» artikuluak irakurritz, jokoen barrenak aztertzeari ekin zioten. Danielek dioenez, «mihiztadura-lengoaiara iristean, ez zegoen non ikasia». Alternatiben bila hasi behar izan zuten orduan, eta Data Becker

16. Stuart, Keith. «RIP Mike Singleton, the RPG visionary who revolutionised the genre» [on line] *The Guardian*. 2014ko urriaren 16a. <http://www.theguardian.com/technology/gamesblog/2012/oct/16/mike-singleton-rpg-visionary-games> [Kontsulta: 2014ko urriaren 24a]

17. Commodore PETerako *Horcerace* (1980) zen jolas hori.

18. Bi anaietako inork ez du gogoan hori non irakurri ote zuten. Zurrumurru bat izan zitekeela ere uste dute.

19. Ikuspegi zenitaldun gidatzeko jokoak, Alligata garatzaile britainiarrak argitaratua.

argitaletxearen²⁰ mihiztatzailearen liburuaren ale bat eskuratu zuten. «Ez zegoen beste biderik».

Emilio Butragueño. ¡Fútbol!

Opera Softek kaleratutako *Jai Alairi* heldu aurretik, Espainiako softwareko klasiko handia bihurtuko zen beste bideo-joko batekin trebatu ziren Adolfo eta Daniel Gutiérrezz anaiak: *Emilio Butragueño ¡Fútbol!* (Topo Soft, 1988) jokoarekin, hain zuzen ere. Garai hartan, hamasei eta hamazazpi urte zeuzkaten gure joko-garatzaille gazteek, eta BBBko bigarren eta hirugarren mailak amaitu berritan zeuden, La Estrella bigarren hezkuntzako institutuan. Irakasgai guztiak gaindituta, eta aurretik uda osoa libre zeukatela, aldizkarietan-eta irakurritako garatzaileen bideari jarraitzea eta bideo-jokoen negozioan probatzea erabaki zuten. «Mundu berri-berria zen hura, eta saiatu beharra zegoen», nabarmentzen du Adolfo Gutiérrezz grafistak.

Birritan pentsatu gabe, Javier Canorengana²¹ jo zuten bi gaztetxoek, eta «hura gorteiatzen ibili» ziren 1988ko apiriletik. Garai hartan Cano Topo Soften²² ari zen oraindik. Pisu batean zeuden bulego batzuetara joan ziren aurrena, «ez dakit esaten Toporen bulegoak ote ziren», diosku Gutiérrezz gazteenak. Hantxe agertu ziren Commodore 64rako «*scroll* fin baten ganean mugitzen ziren *sprite* batzuen makina-kodeko errutina batzuekin». Adolfo eta Danielen gaitasunen bila zebilen Cano, oraindik lotu gabe zegoen proiektu baterako.

20. Informatika eta softwareko liburuetan espezializatutako argitaletxe alemaniarra. Commodore 64 eta C128rako programazio- eskuliburuak argitaratu zituen 1980ko hamarkadan. 1980an sortu zuten Achim Becker eta Harald Beckerrek.

21. Galizian jaio zen Cano, eta *espainiar softwarearen Urrezko Aroa* izendatu zenaren aitzindarietako bat dugu. Topo Soft enpresaren sortzaileetako bat izan zen. 2013ko urrian hil zen.

22. 1988an, *Micromanía* aldizkariko zuzendari izandako Gabriel Nietok hartu zuen Topo Soften gaineko ardura, Javier Cano bigarren maila batean utzita. Nietoren eta Canoren artean piztutako tirabirei jarraiki, Canok Animagic garapen-enpresa sortu zuen «itzalean».

Jaume Esteve kazetariak *Ocho quilates* liburuan²³ azaltzen duenez, Canok jakin omen zuen Real Madrileko Emilio Butragueño nazioarteko jokalariaen irudi-eskubideak eskuratu zituela Erbek bideo-joko bat egiteko, eta haren garapena azpi-kontratatzeko asmoa zeukala. Erbek ezer jakin gabe, kirol-joko bat garatu zuen Javier Canok, Topo Softeko zenbait kiderekin batera, *Tehkan World Cup*²⁴ –*Tecmo Cup* izenez ere ezagutzen zen (1985)– jolas-makina erreferentziatzat hartuta. Jokaldi bikain bat eginez, «Topori jokoa aurkeztu zioten beste pertsona baten bidez, eta estudioak amua irentsi zuen»²⁵.

Proiektua mahai gainean zegoela, Gutiérrez anaiek eta Javier Canok hitzarmena sinatu zuten Topo Softek Madrilgo Torpedero Tucumán kaleko etxabe batean zeuzkan bulegoetan. Hitzarmen hari jarraiki, *Emilio Butragueño ¡Fútbol!*-en Commodore 64rako bertsioa garatuko zuten bi anaiek. Hiru hilabete izango zituzten horretarako. Denbora hartan ez zuten jokoaren kodea eskuratu inoiz, «baina Toporen bulegoetara joaten uzten ziguten Amstrad-en bertsioan jokatzera, hura egiten ari baitziren orduan. Guk grafikoak eta jokagarritasuna kopiatu, eta gure Commodore 64an emulatzeko saiatzen ginen gero». Daniel arduratu zen ia programazio guztiaz, anaiaren laguntza pixka batekin, eta Adolfo, berriz, grafikoak egin zituen.

Kontratuan finkatutako hiru hilabeteak ziztu bizian igaro ziren. Canoren taldea urduritzen hasi zen, eta Gutiérreztarrei jokoaren bihurketa erreklamatzeko. Lana entregatu ezean sosik jasoko ez zutela ere erdiesan zieten.

—Orduan ez dugu ezer entregatuko, ez kobratzeko...— erantzun zuen Danielek.

23. Esteve, Jaume. «El rodillo de Topo». *Ocho Quilates. Una historia de La Edad de Oro del software español* (II). 159-190. or. START-T Magazine Books, 2012.

24. Rafael Gómez, Topo Softeko programazio burua eta *Mad Mix Game* (1988) klasikoaren sortzailea arduratu zen bihurketa egiteaz.

25. Esteve, Jaume. «Recordamos a Javier Cano, fundador de Topo Soft» [on line] <http://es.ign.com/retro/69439/feature/recordamos-a-javier-cano-fundador-de-topo-soft> [Kontsulta: 2014ko azaroaren 14a]

Negoiazio haren ondoren, denbora pixka bat gehiago lortu zuten anaiek, eta azkenean hiru hilabeteko atzerapenarekin entregatu zuten egokitzapena. «Gogoan dut azaroa zela, errezeloa hartuta bainengoen berehala azterketak genituela eta».

Javier Canoren esku utzitakoan, azken lana –masterra– Rafael Gómezek jaso zuela uste dute gure gazteek, eta hark «zenbait akats zuzendu» zituela. Gómezek, ordea, ezezkoa dio, bera Spectrum, MSX eta Amstraderako bertsioez arduratu zela bakarrik. «Uste dut Antonio Moya²⁶ arduratzen zela Commodore 64rako bertsioez». Atzerapenaz gain, bazen beste eragozpen bat: jokoa «desmihiztatu ezina» zen eta, beraz, oso zaila zen programazioko zenbait arazo zuzentzea.

Bi garatzaile gazteek bihurketa makinaren memoria gainean programatu zuten zuzenean, Commodore 64rako erosi zuten Final Cartridge²⁷ izeneko kartutxo batekin. «Ez geneukan inolako tresnarik eta, beraz, kode puska bat posizio batean sartuz gero edo memoria erabiltzen ari zinela aldatu egin nahi bazenuen, ez zegoen modurik. Ezinezkoa zen», gogoratzen dute. *Emilio Butragueño*. ¡Fútbol! irrikatua berehala zen merkaturatzekoa, Canoren taldeak ezin zuen denbora gehiagorik galdu Gutierrezarren lanarekin eta jokoa «zegoen horretan» kaleratu behar izan zuten.

Nahigabe eta gorabehera horiek guztiak jasan arren, argitaratu egin zen azkenean Topo Soften bideo-jokoa, 1988an, eta arrakasta izugarria lortu zuen. «Dendetara iristean egundoko arrakasta izan zuen berehala. Asteak eta asteak eman zituen salduenen zerrendan, eta merkatuan hiru hilabete besterik ez zeramatzala 50.000 kopia saltzera iritsi zenean *MicroHobby* aldizkariak horren

26. Antonio Moya *el Rocker*, Topo Soft enpresako joko asko eta askotako ekoizpen-programatzailea.

27. Riska B. V. Home & Personal Computers holandar enpresak Commodore 64rako eta Commodore 128rako sortutako hedapen-kartutxo ezaguna. Aukera ematen zuen karga azkarrak egiteko, diskete-unitatearen abiadura bizkortzeko eta programa baten exekuzioa eten eta berriz ere berrabiatzeko. http://en.wikipedia.org/wiki/The_Final_Cartridge_III [Kontsulta: 2014ko azaroaren 15a]

berri eman zuen. Gauza bera egin zuen handik urte eta erdira, 100.000 aleen muga gainditzean»²⁸.

Espanian gehien saldutako 8 biteko espainiar jokoa bihurtu zen horrela. Gutiérrez anaiek dirutza polita eskuratu zuten lorpen horretatik: «500.000 pezeta kobratu genituen lanagatik, 3.000 euro. Milioi erdia! Eta kolpetik ordaindu ziguten guztia».

Miami Viceren eragina

Emilio Butragueño. ¡Fútbol!-ek harrera ona izan bazuen ere, Daniel eta Adolfo ez zeuden pozik, joko hark ez zuelako erakusten beraiek zekiten guztia eta zer egiteko gai ziren Commodore 64 batekin. Maila teknikoan «ikaragarri kaskarra zen. Gauza batzuk biribildu eta bukatu gabe zeuden –adierazten dute–. Gola sartzea zegoen baloia area erditik nahiz hegaletik aterata. Denbora eta dokumentazio gehiagorekin, eta iturburu-kodea erabiltzeko aukera izanda, amaierako bihurketak itxura hobea izango zuen, inondik ere».

Kirolari lotutako jokoek harrera ona zutela eta gehien saltzen zirenak zirela ikusita, beste lan bati ekin zioten, *Emilio Butragueño. ¡Fútbol!*-ek utzitako zapore gazi-goza kendu nahian. Daniel Gutiérrezrek gogoratzen duenez, «The Bitmap Brothers-ek²⁹ garatutako *Speedball* izeneko futbol-joko futurista kaleratu zen urte haietan, eta asko gustatzen zitzaigun maila teknikoan. Guk ere antzeko zerbait egin behar genuela pentsatu genuen, baina espainiarra».

Lanari ekin aurretik, dohain nagusitzat jokoaren abiada bizia zeukan kirol-motaren bila hasi ziren. «Denetik eginda zegoen ordurako: futbola, saskibaloia, tenisa, olinpiar kirolak... Beste zerbaiten bila genbiltzan gu.

28. Esteve, Jaume. «El rodillo de Topo». *Ocho Quilates. Una historia de la Edad de Oro del software español (II)*. 190. or. START-T Magazine Books, 2012.

29. Britainia Handiko bideo-jokoan estudio hau 1987an sortu zen, eta *Xenon* (1988), *Gods* (1992) eta *Z* (1996) ekoitzi zituen, besteak beste.

Telebistaren bidez etorri zitzaigun inspirazioa, *Miami Vice*³⁰ [*Corrupción en Miami* gaztelaniaz] saioaren bidez, hain zuzen ere, zesta-punta agertzen baitzen sarrerako zenbait sekuentzian³¹. Saio hartan frontoiak eta zesta-puntako txapelketak ageri ziren, eta polit askoa iruditu zitzaigun. Kirol hark nazioartean sona bazuela ikusi genuen, eta ez zegoela ezer antzekorik bideo-jokoen merkatuan».

Gaia aukeratuta, 1989ko udan hasi ziren *Jai Alai* garatzen, ikasturtea amaitu eta udako oporrak aprobetxatuz, berriro ere. Ordurako Javier Cano Animagic-era joana zen jada ofizialki. «Madril erdialdeko auzo bateko» bulego batzuetan³² sortu zuen enpresa, Topo Soften berarekin jardundako lankide batzuekin. «Animagiceraino jarraitu genuen: gure proiektua aurkeztu genion han, gustatu egin zitzaion eta jokoa haientzat garatzeko kontratua sinatu genuen».

PC batekin, mihiztatzaile batekin eta *Emilio Butragueño*. *¡Fútbol!*-en teknologiarekin garatu zuten jokoa, baina oztopo bat gainditu behar izan zuten aurrena, ez baitzituzten zesta-puntaren arauak ezagutzen. Espainiako Pilota Federazioa³³ jo zuten orduan, eta han kirolari buruzko xehetasun guztiak eman eta arauak azaldu zizkieten bi anaiei.

Jai Alairen jarraibideetan zehazten denez, jokalaria gidatutako pilotariak zazpi lehiatzailearen kontra jardun behar du «mundu-mailako ospea eta sona eskuratzeko». Bi frontoitan jokatzen dira partidak: «Miami Arenan (AEBetan kokatua, 1.000 lagunentzako edukierarekin) eta Euskal Jai pilotalekuan (Euskal Herrian kokatua, 1.500 lagunentzako edukierarekin)». Gainera, zortzi arbitro eskaintzen dira aukeran, partidak gidatzeko: «Etxekoena aukeratzea komeni da beti».

30. Don Johnson eta Philip Michael Thomas protagonistatzat zituen AEBtako telesaila. 111 atal izan zituen guztira, bost denboralditan banatuta.

31. *Miami Vice*ko hirugarren denboraldiko 3. atala, «Killshot», Miami Jai Alai kasinoko zesta-puntako partida batekin hasten zen.

32. «Animagic» [on line] *Spectrum*. <http://spectrum.speccy.org/historia/animagic/am.php> [Kontsulta: 2014ko azaroaren 1a]

33. Madrilgo Los Madrazo kalean zegoen Espainiako Pilota Federazioaren egoitza.

Gutiérreztarrek «maitasun eta gogo handia» jarri zuten beren bigarren proiektu hartan. «Kristoren lana egin genuen, eta zehatz-mehatz zaindu genituen xehetasun guzti-guztiak». Sumatzen da, bai. «Sekulako maila teknikoa zeukan. Akatsgabea zen. Pantailako mugimenduak bikain zihoazen, eta *sprite*ek ez zuten inoiz ñir-ñir egiten». Adolfok azpimarratzen du *Emilio Butragueño*rekin gauza batzuk hobetzeke gelditu zirela, «baina hemen ez. Ertzetan *sprite*ekin kokatutako markagailuen xehetasunetan ikusten da hori, adibidez, normalean ezinezkoa baitzen han ezer jartzea».

Urtebete iraun zuen *Jai Alai*ren lanketak, «1990ko ekain edo uztailea arte». Dena den, Animagic krisi larrian murgilduta zegoen ordurako, eta azkenean itxi egin behar izan zuten enpresa. «Ez dakigu lur jo ote zuen edo han zer gertatu zen, baina jokoa halako linbo batean gelditu zen, nahiz eta ordurako guk bukatuta eduki», azaltzen dute Gutiérrez anaiek. Kaxoi batean sartu eta betiko ahaztu aurretik, *Jai Alai*rentzako beste banatzaile bat bilatzea erabaki zuten bi gazteek. «Javier Canorekin izan eta gero, burutik pasa ere ez zitzaigun egin Topora itzultzea, eta beraz, Dinamic eta Opera baino ez zitzaizkigun gelditzen». *La abadía del crimen*en sustatzaileak aukeratu zituzten azkenean.

Bigarren aukera bat

Garai hartan Operako arduradun nagusia zenak, José Antonio Moralesek, dioskunez, «kanpotik iritsi zitzaidan» *Jai Alai* proiektua. «Gustavo Fernández Balbuena kaleko bulegoak utziak geneuzkan eta Madril kanpoaldeko bulego batzuetan geunden orduan, nire etxetik gertu». Operako hasierako taldeak enpresa utzita zeukan ordurako. Espainiar softwarearen Urrezko Aroa zelakoa azkenetan zegoen, eta Moralesen enpresa egoera horren erakusgarri argia zen.

«Leku berrian geundela, ONCEren proiektuan lanean, Madrilgo bi aniak etorri zitzaizkidan. Ez dakit nola aurkitu ninduten ere, baina hantxe etorri zitzaizkidan bulegora, Commodore 64an egindako joko batekin, eta ikaragarria iruditu zitzaidan». *Jai Alai* zen³⁴. «Txundituta gelditu nintzen,

34. Moralesen hitzetan, Gutiérrez anaiek aurkeztu zioten bertsoa «*sui generis* samarra zen».

garai hartan Commodore 64rik ere ez baineukan nik. Beraz, mutilak etxera joan, berena hartu, eta bulegora ekarri zidaten, jokia erakusteko».

Moralesek laudorioak besterik ez ditu *Jai Alairen* akabera teknikoari buruz. «Ikaragarria zen. la guztiz bukatuta zegoen eta joko-aukera ugari zituen: normal, bakarka, bikotean... Commodorerako bikain egindako algoritmo batzuekin guztia ere. Armekin jokatzeko modu bat ere bazeukan, pilota bonba bihurtzen zuten *power up* batzuekin».

Jai Alai hartan betiko moduan jokatzeko aukera bazegoen ere, madrildarrek pixka bat harago eraman zuten zesta-punta tradizionala: era guztietako indartzaile eta armak gehitu, eta «beste dimentsio bat» gehitu zioten gure kirolari. Jesús Relinque Pérezek³⁵ bere *El PixeBlog* izeneko blogean zehazten duenez, «aukera bat gaitzea zegoen, jokalariek zelaian barreiatutako kapsula batzuk hartu eta aparteko botereak lortzeko: jaurtiketak egiteko super indarra, pilota xisterara erakartzen zuen iman bat, bai eta pilota ikusezinak ere, aurkaria goren mailan izorratzeko. Urte batzuk lehenago antzeko ideia aplikatu zuten *Speedball* jokoan».

Lehen bilkura haren ondoren, bere ustez «jokoaren bertsio oinarrizkoak» zirenez arduratzeko proposatu zien Gutiérrez anaiei, Spectrum, Amstrad eta MSXerako bertsioez alegia. «Commodoreak oso gutxi saltzen ziren», diosku. Eskaintza bertan behera gelditu zen, ordea.

—Gu Commodoretan espezializatu gara, eta ez dakigu zipitzik ere beste sistemei buruz—erantzun zioten.

Moralesek, halere, aukerak ikusi zituen joko hartan. Gazteei 500.000 pezeta (3.000 euro)³⁶ ordaindu eta gero, hauek *Jai Alairen* jatorrizko

35. Relinque Pérez, Jesús. «Retrovisión: Jai Alai, Opera Sports». [Con line] *El PixeBlog de Pedja*. <http://elpixeblogdepedja.com/2012/12/retrovision-jai-alai-opera-sports.html> [Kontsulta: 2014ko azaroaren 2a]

36. Adolfo Gutiérrerek dioenez, *royalty*ak kobratzeko aukera aipatzen zuen kontratuak «baina guk ez genuen inoiz jakin zenbat kopia saldu ziren, eta beraz ez genuen dirurik eskatu». José Antonio Moralesek, aldiz, dio ordenagailu guztietarako bertsioak aurkeztu ez zituztenez, ez zutela *royalty*ei buruz hitz egin.

kodea eman zioten guztiz desmihizatuta, gainerako sistemetarako bihurketak egiteko beharrezko grafikoekin batera.

Zesta-puntako jokoak 8 biteko mikroordenagailuetara eramateko lana 1990eko udazkenean hasi zen. Moralesen hitzetan «nolabaiteko porrota» izan zen lan hura. «Commodorean joko arin, dibertigarri eta bizkorra zenak ezaugarri horiek guztiak galtzen zituen Spectrumera pasata. Danielek eta Adolfok Commodorean lortutako maila lortu izan bagenu, seguru nago askoz proiektio handiagoa izango zuela». Ildo horretan, Gutiérrez zaharrenak onartzen du «oso zaila» zela Commodorerako jokoaren ezaugarri teknikoak 8 biteko beste makina haietan emulatzea.

16 biterako makina berrietara jauzi egiteko ahalegin etsian, Opera Softeko zuzendari-kudeatzaile izandako Pedro Ruizengana jo zuten Moralesek, Atari ST eta Amigarako bihurketak egin zitzaizkion.

—Pedro, kristoren joko puska daukat hemen, baina 8 biteko bertsioekin ez dugu lortuko mutil hauek egin dutena erakusterik—esan zion.

Ruizek eskaria onartu, eta Gutiérreztarren *Jai Alairen* bi bertsio duin askoak landu zituen, Atari STk eta Amigak eskaintzen zuten potentzia handiagoa baliatuz. «Opera 16 biteko makina berrien merkatuan murgiltzeko ahalegin etsia izan zen», aitortzen du Moralesek berak.

PCrako bertsio bat ere iritsi zen dendetara, Danielek gogokoen izan zuena. «Gainerakoa ez zen hain txukuna. Erdipurdiko bertsioak ziren, ez baitzuten makinaren potentzial guztia aprobetxatzen. Jokoak ez zeukan jatorrizkoaren bizitasun edo abiadarik. Zesta-puntako joko bat ez bada bizkorra, bertan hil duzu», azpimarratzen du.

Jai Alai ikuspegi zenitaleko joko bat da, eta pilotariek zesta-puntako mugimendu errealek dituzte aukeran: jauziak, plantxan egindako jaurtiketak eta ezker paretan bermatzeko aukera pilota altuak harrapatu ahal izateko. Jaurtiketaren noranzkoa eta indarra kontrolatzean datza jokoaren zailtasuna.

Gutiérreztarren bideo-jokoa 1991ko abenduan jarri zen salgai, garai hartako sistema gehienetarako³⁷: 1.200 pezeta (7,21 euro) kasetean; 2.250 pezeta (13,52 euro) diskoan, eta 2.850 pezeta (17,12 euro) PCrako, Opera Sport zigiluarekin³⁸. Bertsio guztiek ere Alfonso Azpiri komikigileak diseinatutako azal ikusgarria izan zuten.

Hasiera-hasieratik, zesta-puntako inoizko jokorik mediatikoena izan zen *Jai Alai*. *MicroHobby* aldizkarian agertu ziren José Antonio Moralesen enpresaren eskutik kaleratutako lan hari buruzko lehen berriak. Jokoaren «originaltasuna» nabarmendu zuten, «hobekuntza tekniko interesgarri askoak» gehitu izateaz gain. Handik lau hilabetera, aldizkari berak jokoari buruzko beste aipamen bat argitaratu zuen. Orduko hartan, 65 puntu ematen zizkion 100etik, kritika sorta luze batez lagunduta. «*Scrolla* guztiz gogaikarria da eta ekintzak gehiegi luzarazten ditu, moteltasuna nagusitzen delarik». Horrek «jokagarritasun eskasa» ematen zion jokoari, testuaren arabera³⁹.

«Aldizkarietan jokoari buruz agertutako kritikek ez gintuzten leku onean uzten, haiek aztertutako bertsioa Spectrumena zelako. Commodoreko bertsioa aztertu izan balute, gauzak bestela joango ziren», diote jokoaren sortzaileek beren burua defendatu nahian. Adolfo eta Danielen iritziz, «jokoa biribila zen maila guztietan, perfektua. Garai hartan euskal pilotako beste jokorik egin nahi izan balitz, ezin izango zen ezer hoberik egin», azpimarratzen du harro Gutiérrez gazteenak.

Balorazio txarrak bigarren mailan gelditu ziren *Micromaniak* egindako azterketaren ondoren. PCrako bertsioa aztertu zuen José Emilio Barbero erredaktoreak hamarretik zortziko puntuazioa eman zion *Jai Alairi*. «Operako mutilek detaile guzti-guztiak zaindu dituzte eta sistema erabilerraz eta eroso landu dute, xisterarekin pilota harrapatzen dugun bakoitzean jaurtiketa sorta zabala egiteko aukera eskainiz — zioen testuak—. Seguruenik *Jai Alairi* buruz esan daitekeen gauzarik

37. *Jai Alai* makina hauetarako merkaturatu zen: Commodore 64, Spectrum, Amstrad CPC, MSX, PCW, Atari ST, Amiga eta PC.

38. Opera Soften kirol-zigilua.

39. «Jai Alai, en todo los deportes». *MicroHobby*, 206. zk. 1991ko urtarrila. 16. or.

onena da garapen bizkor eta soila duela, ikasteko erraza da baina guztiz menderatzeko zaila, eta sekulako adikzioa sortzen du».

Zesta-puntako jokoaren salmentak ez ziren hurbildu ere egin Opera Softek aurreko urteetan kaleratutako izenburuekin lortutako mailara. Horregatik, urtebete geroago beste aukera komertzial bat eman zitzaion *Jai Alairi*, Opera Super Sport *packean* sartuta, Opera Soften beste joko batzuekin batera: *Ángel Nieto Pole 500*, *Mundial de fútbol*, *Golden Basket* eta *Poli Díaz*. System 4k banatu zuen bilduma, Spectrum, Amstrad CPC eta PC plataformetarako.

Espainiar softwareari bi ekarpen historiko egin eta gero, Adolfo eta Daniel Gutiérrezrek bertan behera utzi zuten bideo-jokoaren garatzaile gisa egindako abentura. Espainiako bideo-jokoaren industriaren gainbeheraren lekuko izan ziren. «Ez zegoen modurik bideo-jokoak eginez bizibidea ateratzeko. Estatu Batuetara joan izan bagina, lortuko genuen, agian. Baina Espainian, inolaz ere ez», diote irmoki.

JAI ALAI SPORT

Hamar urte igaro ziren euskal pilotan oinarritutako beste bideo-joko bat argitaratu zen arte. *Jai Alai Sportez* ari gara, 3DNews TV enpresa gipuzkoarrak egina, eta Euskal Herrian saldu zena gehienbat. Euskal pilotari buruz euskara hutsean sortutako lehen bideo-jokoa izan zen.

Errenteriara jo dugu proiektu haren arduradunekin hitz egiteko. Adolfo Luzuriagak hantxe sortu zuen 3DNews TV 1999an, ikus-entzunezkoak, infografiak, 3D, dokumentalak eta bideoak ekoiztean espezializatutako enpresa txikia.

Gipuzkoako Foru Aldundiko Kultura Departamentuak «Euskara gure unibertsoan» programa abian jarri berria zuen orduan: enpresa eta elkarteak gazteen artean euskararen erabilera bultzatzeko jarduera eta produktu «moderno eta originalak» sortzera bultzatzeko programa.

Testuinguru horretan, Errenteriako enpresak euskal kultura eta tradizioetan oinarritutako hiru bideo-joko kaleratu zituen:

Estropadak (2000), *Mendizaleak* (2000) eta *Jai Alai Sport* (2001). Kapitulu honetan azken horri erreparatuko diogu.

Aurreneko bi izenburuak garatzen esperientzia nahikotxo eskuratu zuen 3DNews TVko lan-taldeak, eta jauzi kualitatibo bat egin nahi izan zuten *Jai Alai Sport* garatzeko garaian, simulatzaile «askoz konplexuagoa» erabiliz, «3Dko diseinu eta dekoratu digitalizatuekin». Luzuriagak «dendetan aurkitzen ziren jokoak emulatu» nahi zituen, baina bazekien alor bisualean ederki moldatzen ziren arren herren samar zebiltzala programazio kontuetan. Hala, garapenaren puska bat «kanpora atera» zuten, Jaengo TAOSpain enpresara.

Haiekin izandako esperientzia «gazi-gozoa» izan zen. «Bazekiten programatzen eta maila ematen. Simulatzaileak egindakoak ziren auto-karkasekin, jolas-makinetarako..., baina beste alderdi batzuetan desfaseak zeuzkaten, eta motelak ziren. Batzuetan –jarraitzen du Luzuriagak– prozesua kaotiko samarra zen, eta bezeroak epe zehatz batzuk eskatzen zizkigun». Kritikak kritika, TAOSpainekeo jendeak «egundoko ahalegina» egin zuela azpimarratzen du Luzuriagak.

Goraxeago esan dugunez, lan grafikoa Erreterian egin zuten oso-osorik: 3DNews TVren sortzaileak lokal bat alokatu zuen Erreteria erdialdeko Biteri kalean, eta hamar lagunez osatutako taldea bildu zuen han. «Bakoitzak bere ordenagailua zeukan lanerako, eta bere espezialitatea. Hiru pertsona arduratu ziren grafikoez, alderdirik konplexuena inondik ere. 3Dko atzealdeez, bi. Beste bi, efektu berezietz, audioaz eta bideoaz. Talde osoa koordinatzea zen nire ardura, eta *storyboard*ak egitea, aurkezpeneko goiburukoarena bereziki, pertsonaien eta eszenatokien modelatzaile batzuekin batera».

*Jai Alai Sport*ek 2Dko marrazki batzuk eta 3Dko modelatu batzuk nahasten zituen. Frontoia eta pilota hiru dimentsiotan egin ziren, «kamera eta ikus-angelu asko» lortzeko asmoz. Pilotariak, bestalde, 2Dko *sprite*ekin egin zituzten, «baina sofistikazio-maila handiarekin, sakonera edukitzeko itxura baitzeukaten, ikuspegi zenitaletik begiratu

ezean». *Billboarding*⁴⁰ deritzon teknika horrek 3Dko efektu faltsua sortzen du bi dimentsioko pertsonaietan. Luzuriagak azaltzen duenez, «kamera pilotariari lotuta zegoen eta, beraz, hura biratzean, *spritea* ere biratu egiten da eta, horrela, iruzur egiten zaio begiari».

Mugimendu errealistak lortu eta ordenagailuko pantailara eramateko, Gipuzkoako Euskal Pilota Federazioaren laguntza izan zuen Luzuriagak. Federazioak «esku-pilotako eta zesta-puntako jokalaria bana jarri zituen haien esku, jokatzan ari zirela haien mugimendu guztiak digitalki grabatzeko.

Gogoan dut hainbat grabaketa-saio egin genituela Anoetako pilotalekuan –Donostiako Atano III.a, gaur egun– bi jokalarirekin: digitalki grabatu genituen haien mugimendu guztiak, hainbat kamera erabiliz aldi berean. Hiruzpalau iturri geneuzkan, MiniDV formatuan, eta editatzeko ekipo bat. Gainera, frontoia berdea zenez, kroma-efektua egiten zuen eta pertsonaia garbi agertzea errazten zuen horrek», azaltzen du Luzuriagak.

3DNews TVko arduradun nagusiak dioenez, hain lan zorrotza egin bazuten izan zen «ezin direlako mugimenduak asmatu. Milioi bat mugimendu hautemanekin daude, joko errealista izatea edo panpina bat ematea baldintzatzen dutenak. Gaur egun, mugimendu-kapturarekin egin izango genuen lana».

Material digital guztia grabatutakoan, 3DNews TVko grafistek rotoskopia⁴¹ teknika erabili zuten jokalarien mugimenduak modurik sinesgarrienean eramateko bideo-jokora. Emaizta txukun askoa lortu zuten, jokoan gure

40. «Poligonoa begiradaren noranzkorantz orientatzean datza *billboardinga*. Begirada aldatu ahala, aldatu egiten da poligonoaren orientazioa». [on line] José María Buades Rubio, Universitat de les Illes Balearseko Matematika eta Informatika Saileko Grafiko eta Ikusmen Unitateko irakasle laguntzailearen definizioa. <http://dmi.uib.es/~josemaria/files/Billboarding.ppt> [Kontsulta: 2014ko azaroaren 9a]

41. «Marraski bizidunei aplikatuta, filmazio erreal bateko fotogramak fotograma bakoitzaren gainean «kalkatutako» marrazkiekin ordezkatzeko datza. Horrek naturaltasuna ematen dio marrazkiari, eta animazioaren oinarritzat hartutako jatorrizko filmazioak berezkoak zituen mugimenduen sekuentzialtasuna, eitea, argiak, itzalak eta proportzioak». [on line] *Wikipedia*: <http://es.wikipedia.org/wiki/Rotoscopio> [Kontsulta: 2014ko azaroaren 9a]

kiroleko mugimendu askoren xehetasunak antzematen baitira, hala nola, sotamanoa, dejadak, gurutzatuak eta boleak⁴².

Gipuzkoako Foru Aldundiaren «frontoi birtual»ean jokatzen dira partidak, bai esku-pilotan bai zesta-puntan, bakoitza bere estilo eta arau berezietan. *Jai Alai Sport* «euskal pilotaren simulatzaile» izenarekin zabalduta bazen ere, jokoaren jokagarritasuna oso *arcade* erakoa da.

Garai hartan puri-purian zeuden FIFA (Electronic Arts) frankiziako kirol-jokoetan egiten zen moduan, Asegarce enpresari lotutako Josetxo Lizartza kazetari eta kirol-esataria (Leitza, 1956) kontratatu zuten, jokaldien kontakizuna egin zezan, «jokoan murgiltzeko sentsazioa» ematearren. «Donostiako Amadeus soinu-estudioan⁴³ egin genuen grabazioa. Jokaldi bakoitzari zegozkion ahots-tarteak grabatu genituen han», gogoratzen du Luzuriagak.

Guztira bederatzi hilabetez luzatu zen *Jai Alai Sport* proiektuaren garapena. «Sekulako meritua izan zen», azpimarratzen du haren sustatzaileak, oso aurrekontu eta epe mugatuak baikeneuzkan. Gipuzkoako Foru Aldundiak Durangoko Azokara⁴⁴ eraman nahi zuen joko berria. Aldundiaren standean bi rollup jarri zituzten *Jai Alai Sport*eko pilotarien irudiekin «eskala errealean, beren polo urdin eta gorri, galtza zuri, kasko eta xisterekin».

Jokoaren lehen aleak 2.500 pezetatan (15 euro)⁴⁵ saldu ziren. Windows sistema eragilean funtzionatzen zuen, Pentium II ordenagailu batean, 450 Mhz eta RAM memoriako 64 Mb-rekin. 45 MB libre behar ziren disko gogorrean, 3D txartel azeleratzailea eta CD-ROM unitatea. Jokoa oso oso ondo saldu zen, eta hori sekulako arrakasta izan zen Euskal Herrikoa bezain merkatu txiki baterako.

42. «Pilotari buruzkoa da Foru Aldundiak gazteentzako egin duen hirugarren bideojokoa». *Diario Vasco*. Sociedad. 2001eko abenduaren 13a.

43. Donostia erdialdean dago estudioa, Hondarribia kaleko 50.ean.

44. 2001eko abenduaren 5etik 9ra bitartean egin zen.

45. Prezio publikoa 2.496 pezeta (15 euro) ziren, 2002ko urtarilaren 9ko *Gipuzkoako Aldizkari Ofizialean* argitaratutako abenduaren 27ko 74/2001 foru-dekretuak zehaztutakoaren arabera.

Hiru egun geroago, 2001eko abenduaren 12an, jendaurreko aurkezpen ofiziala egin zen Donostian emandako prentsaurreko batean, Luis Bandrés Kulturako foru diputatua eta 3DNews TVko Adolfo Luzuriaga bera bertan zirela. Bandrésék azaldu zuen *Jai Alai Sporten* garapena babestea erabaki zutela «gazteek aisialdian bideo-jokoak erabiltzeko ohitura handia zutela» ikustean eta, beraz, «aisialdian ere euskara erabili zezaten».

Jai Alai Sport egitasmoa esleitzeko oinarrizko aurrekontu ofiziala 19.850.000 pezetakoa (119.300,90 euro) izan zen, BEZ barne, Gipuzkoako Aldizkari Ofizialean zehaztutakoaren arabera⁴⁶. Kultura Departamentuak Erreterian sortutako bideo-jokoari emandako babes ez zen horretan gelditu: *Jai Alai Sport* Gipuzkoa osora zabaltzeko kanpaina handi bat antolatu zuen Aldundiak, eta autobus batek herrialde osoa zeharkatu zuen 2001eko abenduaren 21etik 2002ko urtarrilaren 5era bitartean. Donostian, Tolosan, Arrasaten, Usurbilen, Ordizian, Beasainen, Azpeitian, Bergaran, Eibarren, Elgoibarren, Irunen eta Lasarte-Orian ibili zen autobusa.

3DNews TVren jokoa Euskal Herriko merkatu txikira zuzenduta bazegoen ere, bideo-jokoetan espezializatutako zenbait hedabidek haren berri eman zuten, *Meristationek* esate baterako. Joan Isern Meix kazetariak albiste batean azpimarratu zuen jokoa ordenagailuetarako bertsio bat edukitzeaz gain, jolas-makinetarako bertsio bat ere kaleratzekoa zela⁴⁷. Ez zen inoiz halakorik gertatu, ordea.

3DNews TV gipuzkoar enpresak egin behar izan zuen ahalegin ikaragarria kontutan hartuta, eta proiektu berrietarako babes ekonomikorik eskuratu ezinik, Adolfo Luzuriagaren enpresak bideo-jokoen garapena bertan behera utzi behar izan zuen betiko. «Leher eginda bukatu genuen, izugarriko desoreka baitzegoen bitartekoan, pertsonen eta denboraren eta geneukan aurrekontuaren artean. Mirariak lortzea ezinezkoa da», dio penatuta.

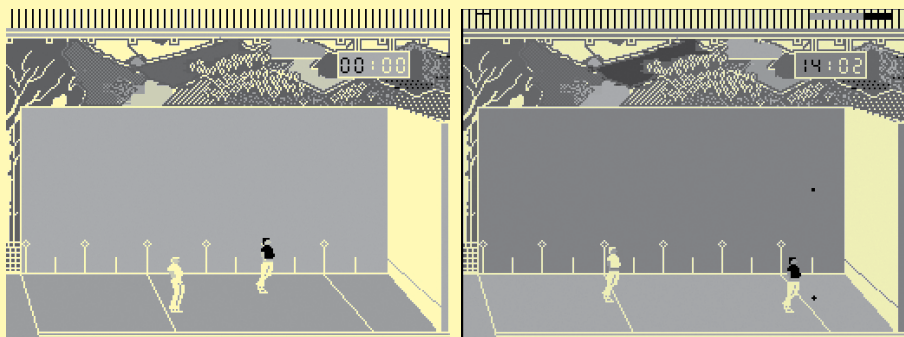
46. 2002ko urtarrilaren 8ko *Gipuzkoako Aldizkari Ofiziala*.

47. Isern Meix, Joan. «TAOSpain ultima un simulador de Jai Alai» [on line] *Meristation*. <http://www.meristation.com/pc/noticias/taospain-ultima-un-simulador-de-jai-alai/1506841/1622601> [Kontsulta: 2014ko azaroaren 6a]

Super Color Volley X-en *Jai Alai* (1977) monokromatikoaz geroztik bizirik irauteko eta bideo-jokoen berrogehi urteko ibilbidean garai berrietara egokitzen joateko ahalmena erakutsi du euskal pilotak, eta gure kirol tradizional hau, bere jokagarritasun homologagarri eta erakarmen ukaezinarekin, gai izango da, belaunaldiak joan belaunaldiak etorri, pilotazaleak aisialdi elektroniko atxikita edukitzeko.



Super Color Volley X (1977) izan zen bere memorian euskal pilotari buruzko jolas bat sartu zuen lehen kontsola./ Super Color Volley X (1977) fue la primera consola en incluir un juego de pelota vasca en su memoria.



MSX-erako "Pelota Vasca"-ren autoretza gaur egun oraindik misterio bat da./ La autoría de 'Pelota Vasca' para MSX continúa hoy día siendo todo un misterio.



Gutiérrez anaien jolas ikusgarriak Alfonso Azpirik diseinatutako sekulako azala zuen./ El espectacular juego de los hermanos Gutiérrez contó con la impresionante portada diseñada por Alfonso Azpiri.

JAI ALAI SARTU PILOTAREN MUNDU ZIRRARAGARRIAN!!!!

HÉMENTXE DITUZ AZKENEAN, MUNDUAN (MIAMI, FILIPINETAN...) GEHIEN EZAGUTZEN DEN EUSKAL KIROLAREN INGURUO BIDEOJOKO BAT.

JOKATU ZURE LAGUNEKIN ESKALAN EGINDAKO FRONTOI BIRTUAL BATEAN. 22 TANTOKA BITARTEKO MARKAGAILUA. PILOTAREN ABIAJURAREN ADIERAZLEA.

IGO ZURE PILOTARIA HORMAN GORA!!!!
HAMAIKA JOKALDI EGIN DITZAKERU (SOTAMANDAK, DEADAK, BISAGAINAK ETA PILOTA GURUTZATUAK BARNE).
KANTXA GIROKO SOINU PARE-GARIA. APOSTULARIAREN FRONTISA JOKATU PILOTADAR LURREKO BOTEAK... XISTERAREN UFAK... JATORRIZKO MUSIKA-ARAUTEGIA.

GUTXIENEO BALDINTZAK:
PC 450 MHZ.
64 MB RAM ERABILGARRI
50 MB HD LIBRE
AZELERAGAILUA 3D
16 MB (NAHITZEKOA) SOINU TXARTELA (AUKERAN)
WINDOWS 95, 98, 2000

ESKILAK: PROGRAMAZIOA
3DNews
ANOLKULARITZA:
GRUZOKOAKO EUSKAL PILOTA FEDERAZIOA

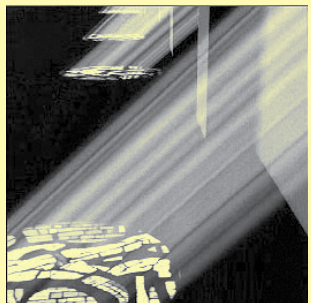
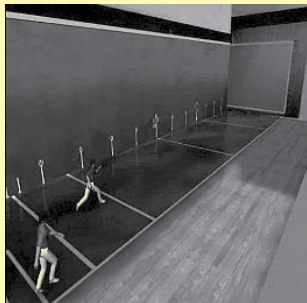
JAI ALAI
EUSKAL PILOTA KO SIMULAGAILUA

BARNE HARTUTAKO MODALITATEAK:
ESKU PILOTA ZESTA PUNTA

EUSKARA ZURE UNIBERTSIOAN

ESKALAKO EUSKAL PILOTA FEDERAZIOA

ESKALAKO EUSKAL PILOTA FEDERAZIOA



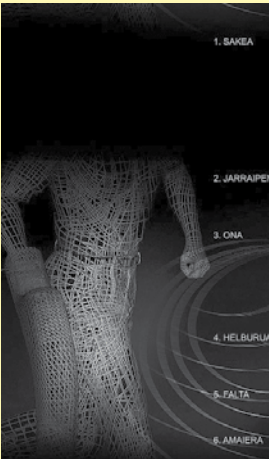
Jai Alai Sport (2001) izan zen gai honetako bideojokoetan lehena 3D gradikoetara jauzia ematen / Jai Alai Sport (2001) fue el primer videojuego de esta temática que dio el salto a los gráficos 3D

JAIALAI




ESKU PILOTAN JOKATZEKO ARAUAK

- 1. SAKEA**
Jokatzen hasteko, lehenik eta behin pilota "sakarekin" jokoan jarri behar da. Lehen sakara hortik egin behar duen erabazitzeko zozketa bat egiten da. Sakara egiteko, pilotari bote bat egin behar zaio eta ondoren jo egin behar da. Sakara ona izan dadin, hasierako botea 4. koadroko marraen aurrean egin behar da (SAKA) eta, pilotak frontisaren jo ondoren, bertze ere bote egin behar da 3. koadroko marraen (MOTZ) eta 6. koadroko marraen (LUZE) artean, beldre frontisaren mugen barruan. Sakara emplitatu daitake (behin besterik ez) pilotak 5. koadroko marra (LUZE) gainditzen duenean. Bigarren ahaleginean marra bertze gainditzen bada, "falta" izango da.
- 2. JARRAIPENA**
Jokatzen jarraitzeko, beste jokalariek pilota jo behar du frontisetik bueltan datorenean. Pilota jo behar da: eido pilotak kura jo aurretik (aitez) eido pilotak kura behin jo ondoren (lehen botean). Bertze eido pilotari ematu aurretik eido ondoren pilotak ezter horman eido frontisaren aurretik aurreko horman (errebotean) jotzen.
- 3. ONA**
Jokalaria ontrat hartzeko, pilotak frontisa jo behar du, eta ondoren ere lehen botea jokatzearen mugen barruan jartzen du (jarriena karpioan egin dezake). Era berean, pilotak frontisa er ondoren frontisaren aurretik aurreko horman jartzen du, eta ondoren botea kuraan egin behar du, pilotak botea er (hori "errebotea" esaten zaio). Halaer, lehiakideak pilota lehen botea egin aurretik jotzen bada, ontrat hartuko da, baina pilotaren bilibidea kura eta lehen botea frontisaren mugetatik kanpo egin behar bazuten ere. Jokatzearen jokoa aurrera jarraitzen du.

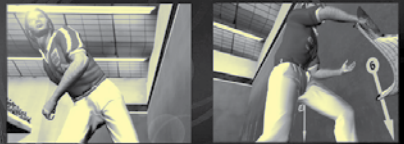


ZESTA PUNTAN JOKATZEKO ARAUAK

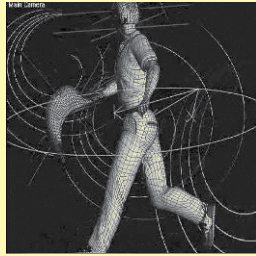
- 1. SAKEA**
Jokatzen hasteko, lehenik eta behin pilota "sakarekin" jokoan jarri behar da. Lehen sakara hortik egin behar duen erabazitzeko zozketa bat egiten da. Sakara egiteko, pilotari bote bat egin behar zaio eta ondoren jo egin behar da. Sakara ona izan dadin, hasierako botea 8. koadroko marraen aurretik egin behar da eta pilotak frontisaren jo ondoren, bertze ere bote egin behar du 4. koadroko marraen eta 7. koadroko marraen artean, beldre frontisaren mugen barruan. Sakara emplitatu daitake (behin besterik ez) pilotak 7. koadroko marra gainditzen duenean. Bigarren ahaleginean marra bertze gainditzen bada, "falta" izango da.
- 2. JARRAIPENA**
Jokatzen jarraitzeko, lehiakideak pilota jo behar du frontisetik bueltan datorenean. Pilota kura ukatu aurretik (aitez) eido kura behin ukatu ondoren (lehen botean) jo behar da. Jokoa horman jarraitzen du (beldre lehiakidearen).
- 3. ONA**
Jokalaria ontrat hartzeko, pilotak frontisara irisi eta lehen botea frontisaren mugen barruan egin behar du (bigarren karpioan egin dezake). Lehen bote horrek, pilotak frontisaren beldre pilotako horman egin behar duena beldre hartzen du (hori "errebotea" esaten zaio). Halaer, lehiakideak pilota lehen botea egin aurretik jotzen bada, ontrat hartuko da (pilotaren bilibidea kura eta lehen botea frontisaren mugetatik kanpo egin behar bazuten ere). Kasu horietan jokoa aurrera jarraitzen du.
- 4. HELBURUA**
Jokoa er helburua " tanta " lortzea da, hau da, lehiakideak falta egin dezan (pilota frontisaren mugetatik kanpo bote dezan eido pilota bigarren botea egin ondoren - bigarren botean - jo dezan) lortzea.
- 5. FALTA**
Pilotari batek falta egin duenean, jokoa eten egiten da eta tanto bat ematen zaio hura egin ez duenari. Ondoren, pilotari horiek berak jarritzen du pilota jokoan sakarean bideaz.
- 6. AMAIERA**
Bi pilotariek bote jokatzen amaiterako ezarritako zifrara hitzen duenean (22ra aiteja), jokoa amaitu egiten da.



- 4. HELBURUA**
Jokoa er helburua " tanta " lortzea da, hau da, lehiakideak falta egin dezan (pilota frontisaren mugetatik kanpo bote dezan eido pilota bigarren botea egin ondoren - bigarren botean - jo dezan) lortzea.
- 5. 4 eta 1/2**
4 eta 1/2-ko modalitatean, jokalaria ona izateko pilotaren boteak ez du 4 eta 1/2-ko marra gainditu behar. Frontisaren mugara hurrengoak iristen da pilotaren baina ez da pilota bera jarritzen sakarean.
- 6. FALTA**
Falta izango da pilotak frontiseko marra hontan degen txapen eido jokalariekuk egotzineko marra hontan jotzen duenean. Pilotari batek falta egin duenean, jokoa eten egiten da eta tanto bat ematen zaio hura egin ez duenari. Ondoren, pilotari horiek berak jarritzen du pilota jokoan sakarean bideaz.
- 7. AMAIERA**
Bi pilotariek bote jokatzen amaiterako ezarritako zifrara hitzen duenean (22ra aiteja), jokoa amaitu egiten da.







JAI ALAI Y LOS VIDEOJUEGOS DE PELOTA VASCA

La pelota vasca es uno de los elementos culturales y populares con mayor arraigo en la sociedad de Euskal Herria. Practicado por generaciones de vascos, este deporte ha sabido adaptarse y evolucionar con el paso del tiempo, incluso dar el salto al mundo de los videojuegos.

El presente capítulo de 'LOAD: Historia del videojuego vasco' pretende hacer un recorrido cronológico por los diferentes juegos de pelota vasca que fueron surgiendo a partir de 1977, año en el que se localiza la primera referencia. Un monográfico que tiene como objetivo demostrar que, pese al abismo tecnológico que existe entre los primeros y los últimos títulos, todos ellos recogen el espíritu de este deporte tan nuestro con mayor o menor fortuna.

Historia y modalidades

El juego de la pelota no es una tradición vinculada únicamente al pueblo vasco. Sin entrar en detalles, los estudiosos de la historia del deporte afirman que la esfera es "el elemento lúdico más primitivo, el más usado y el que ha dado mayor variedad de juegos y deportes". Por ello, no es extraño encontrar reseñas a los juegos de pelota en pueblos situados en lugares tan dispares como Asia, América y Oceanía. En el caso vasco, las diversas documentaciones afirman que los griegos y los romanos fueron los primeros imperios del viejo continente que jugaban a la pelota. Algunas fuentes aseguran que la invasión romana ayudó a que esta actividad lúdica se extendiera por los territorios galos, anglosajones y la península ibérica.

Según recoge la recopilación histórica incluida en la web de la Federación española de Pelota (FEP)¹, los primeros juegos en los que había que golpear una esfera con la mano se sitúan en Francia, en torno al siglo XIII, con el nombre *jeu de paume*. No sería hasta 300

1. Federación española de pelota (FEP) "Historia de la pelota vasca" [en línea] http://www.fepelota.com/images/stories/historia_de_la_pelota.pdf [Consulta: 10 de noviembre de 2014].

años después cuando este pasatiempo deportivo sufre “una auténtica explosión” y se implanta con mucha fuerza en el país. Se cree que la influencia gala en los territorios vasco-francés pudo ser clave para la entrada de este deporte en España.

En la última década del siglo XIX se asentaron las modalidades más representativas de la pelota vasca: mano, pala, remonte y cesta-punta. Además, el gran flujo de emigrantes vascos a América ayudó a exportar su cultura, costumbres y tradiciones y, con ello, la afición por la cesta-punta. Finalmente, en el siglo XX, la pelota vasca se profesionalizó poniendo las bases del actual espectáculo deportivo.

En la actualidad, la pelota vasca se juega en un recinto denominado frontón, un espacio que consta de un frontis, pared izquierda, rebote y cancha (suelo), y su tamaño suele variar; pueden ir de los 30 a los 54 metros de largo. En cuanto a las modalidades de juego, nos centraremos en dos, ya que son los más representados en los videojuegos que se analizarán en el presente capítulo.

La primera es la especialidad más natural, la pelota mano (*esku pilota* en euskera), ya que se golpea el esférico directamente con la palma de la mano. Sin embargo, la más espectacular y universal es la llamada cesta-punta (o *jai-alai*). Los pelotaris² utilizan una herramienta compuesta de castaño y mimbre, con la que se puede recoger la pelota, deslizarla hasta su extremo, tomar impulso y lanzarla con la mayor fuerza y eficacia posible contra el frontis. Con este movimiento, la pelota puede alcanzar velocidades de hasta 300 kilómetros a la hora³.

Primeros videojuegos de pelota

Para localizar la primera noticia de este deporte vasco en el mundo del ocio interactivo, hay que coger la máquina del tiempo y viajar hasta mediados de la década de los setenta. Estamos en Estados Unidos, en

2. Término proveniente del euskera *pilotaria*, que significa jugador de pelota vasca.

3. Federación Internacional de Pelota Vasca (FIPV) “Modalidades oficiales de la pelota” [en línea] <http://www.fipv.net/es/el-juego/modalidades> [Consulta: 10 de noviembre de 2014]

una época en la que el videojuego 'Pong'⁴, creado por el ingeniero de la Atari⁵ Allan Alcorn, tenía conquistados los salones recreativos del país.

El éxito entre el público, diversos problemas con las patentes⁶ y la aparición de chips baratos que incluían en su memoria la capacidad de ejecutar el videojuego de Alcorn hicieron que el mercado norteamericano se inundase de todo tipo de consolas domésticas clónicas que incluían el 'Pong' en su memoria. Tanta era la saturación de máquinas similares que comenzaron a aparecer variaciones del juego, pero con mecánicas diferentes. El objetivo, intentar diferenciarse de la competencia.

Es el caso de Super Color Volley X, una rara consola doméstica de la marca Roberts, creada por Dyn Electronics en 1977⁷ y que utilizaba el chip de General Instrument Microelectronics AY3-8600 de 28 pines. Manufacturada en Corea del Sur, se vendió en Estados Unidos. Según algunas informaciones, se trata de un sistema de juego que evolucionaba las anteriores consolas de Roberts --Rally IV y Paddle IV-- ya que añadía color a los fondos de los juegos, cuando anteriormente eran en blanco y negro. Super Color Volley X⁸ se vendía con cuatro mandos y una pistola láser que se podía convertir en un rifle. En su memoria se pueden encontrar cuatro juegos, todos del tipo 'Pong', como 'Tennis', 'Hockey', 'Skeet Targets' (juego de disparar a la pantalla) y, por primera vez, uno llamado 'Jai Alai'.

4. Se trata de uno de los primeros videojuegos para máquinas recreativas, creado por Allan Alcorn para la compañía Atari en 1972.

5. Compañía estadounidense fundada el 27 de junio de 1972 por por Nolan Bushnell y Ted Dabney.

6. Atari tuvo diversos problemas y retrasos al intentar patentar la tecnología que utilizaba la circuitería electrónica para ejecutar el 'Pong'.

7. La compañía General Instrument Electronics diseñó en 1975 un chip de bajo coste que incluía la posibilidad de ejecutar un 'Pong', así como videojuegos con mecánicas similares. Este tipo electrónica integrada se denominó "Pong-on-a-chip". Referencia www.pong-story.com [Consulta: el 22 de septiembre de 2014].

8. El 29 de noviembre de 1977, en las páginas interiores del periódico local "Beaver County Times" (Beaver, Pennsylvania, Estados Unidos), se publicó una publicidad de los almacenes Hills en los que se anunciaba la venta de Super Color Volley X a 57,97 dólares.

El juego permite controlar una o dos palas que se sitúan en uno de los extremos del escenario. El objetivo pasa por impedir que la pelota se escabulla por el fondo del escenario tras golpear el frontis. Como se puede observar el título de Super Color Volley X recoge, de manera muy simple, la mecánica de la pelota vasca.

'Jai Alai' volvería a formar parte de otro modelo de consola llamada Sportrama 8, una variación estética de Super Color Volley X'. En esta versión, los mandos cambiaban respecto a su hermana melliza. Sustituían los *paddle* por un *joystick* multidireccional que incluía un botón con el nombre *service* (servicio) para realizar el saque. La referencia a la pelota vasca se encontraba en el botón de selección de juego, puesto que mostraba un icono con el dibujo de una cesta-punta.

Las máquinas de Roberts no fueron las únicas que incluyeron este tipo juego en su memoria. La compañía Coleco⁹, a través de la consola Telstar Deluxe (1977), introdujo una copia del 'Jai Alai' pero con el nombre de 'Handball'¹⁰. Incluso la conocida compañía de Nolan Bushnell¹¹, Atari, se sumaría a la moda del deporte vasco. Lo haría mediante del cartucho 'Video Olympics' (1978) para su consola Atari 2600, como respuesta a la guerra de las consolas 'Pong' clónicas. En 'Video Olympics' se incluyeron un total de 50 juegos¹², entre ellos un título llamado 'Handball' que alude al 'Jai Alai'. Este cartucho de Atari también contó con una versión para máquina recreativa que llegó a los

9. Empresa fundada originalmente en 1932 por Maurice Greenberg. Aunque comenzó vendiendo cuero a los zapateros, a mediados de la década de los setenta entró en el negocio de las consolas de videojuegos, especialmente con máquinas tipo 'Pong'. Abandonó este mercado en 1984, al borde de la bancarrota.

10. La traducción de *handball* al castellano es balonmano. Sin embargo, en estos años se referían a la pelota mano. Actualmente, la traducción más habitual en inglés para referirse a la pelota mano es *basque handball*.

11. Ingeniero, empresario estadounidense y fundador de la empresa Atari (Estados Unidos, 1943). Está considerado como uno de los pioneros de la industria del videojuego.

12. Aunque la publicidad anunciaba que el cartucho 'Video Olympics' contenía 50 juegos en su interior, realmente sólo tenía una docena. La explicación se debe que Atari contabilizaba los modos de juego como títulos independientes.

salones recreativos en 1978 bajo el nombre 'Tournament table'. Esta referencia también incluía el 'Handball'.

PELOTA VASCA

Dejando atrás el mercado americano y centrando la vista en el territorio español, hay que viajar hasta 1986 para localizar uno de los primeros juegos sobre el tradicional deporte vasco hecho en España. Se trata de un trabajo para microordenadores MSX conocido con el nombre de 'Pelota vasca'. La historia de este videojuego no está del todo clara e, incluso, se desconoce quién o quiénes pudieron estar detrás de su desarrollo.

Fuentes consultadas para este capítulo cuatro de 'LOAD: Historia del videojuego vasco' aseguran que la empresa encargada de publicar 'Pelota vasca' fue Manhattan Transfer, una editora catalana responsable de revistas especializadas como MSX-Extra y MSX-Club¹³. Se dice que esta compañía aprovechó el tirón de sus publicaciones como trampolín para lanzarse al mercado del software "con juegos de muy dudosa calidad"¹⁴.

Sin embargo, un análisis del archivo ROM de 'Pelota vasca' dado a conocer a través del blog MSX Cassettes! en 2011 destaca que el título no aparece en la publicidad del catálogo de programas publicados por Manhattan Transfer "ni hay referencia a la editorial en la carga del videojuego"¹⁵. Un misterio que, a día de hoy, continúa sin desvelarse.

'Pelota vasca' rompe completamente con la estética y la jugabilidad de los anteriores juegos basado en el 'Pong', y da un salto cualitativo

13. Revista especializada en el microordenador de 8 Bits MSX editada entre los años 1985 y 1991.

14. Recuerdos de 8 Bits, "Pelota Vasca (Manhattan Transfer, 1986)" [en línea] <http://recuerdosde8bits.blogspot.com.es/2012/11/pelota-vasca-manhattan-transfer-1986.html> [Consulta: 23 de octubre de 2014]

15. MSX Cassettes, "Revisión de algunos títulos de Manhattan Transfer" [en línea] <http://msxcassettes.wordpress.com/2011/11/14/revisio-n-de-algunos-titulos-de-manhattan-transfer/> [Consulta: 23 de octubre de 2014]

gracias a la potencia del MSX, una máquina de 8 Bits técnicamente muy superior a las Super Color Volley X, Telstar Deluxe o Atari 2600. Se abandonan los gráficos minimalistas para dar paso al realismo pixelado y al colorido.

Este trabajo recoge de manera bastante fidedigna la *esku pilota*. Los manomanistas están bien definidos, y sus movimientos son fluidos a la hora de moverse por el frontón. Una línea situada encima del marcador indica el nivel de potencia de la pegada. Cuanto más fuerte, más alta se irá la pelota. La dificultad de 'Pelota vasca' radica en el momento del resto, ya que el jugador debe situarse en la posición donde aparece la sombra y buscar el momento adecuado para golpearla. Al igual que en la pelota mano, el jugador que alcance los 22 puntos ganará el encuentro. El juego permite partidas en solitario –contra la máquina-- o con un amigo, en dos modos de dificultad: uno amateur y otro profesional.

Una de las pocas referencias en la prensa especializada de 'Pelota vasca' se encuentra en la revista Input MSX¹⁶, que editó Planeta-De Agostini. En concreto, en el número 12 correspondiente a marzo de 1987, lo que puede ofrecer una pista sobre la fecha en la que el videojuego llegó a distribuirse. La publicación recoge un pequeño texto en el que se anuncia la salida al mercado de una versión para ordenador de "uno de los deportes más antiguos de nuestro país". Además, se detalla algunos aspectos técnicos como el movimiento y los gráficos que calificaron de "suficientemente buenos como para complacer a cualquiera, sin florituras innecesarias. Sencillos pero eficaces". Buen comentario para el primer videojuego *made in Spain* sobre el deporte vasco más tradicional y universal.

JAI ALAI

Pese a la aparición de 'Pelota vasca', esta disciplina deportiva seguía siendo totalmente desconocida para los aficionados a los juegos de 8 Bits. Habría que esperar hasta 1991, en pleno declive de la Edad dorada del software español, para que los hermanos Adolfo Gutiérrez (Madrid,

16. Algunas fuentes afirman que el número 1 de Input MSX vio la luz en abril de 1986. Planeta-De Agostini dejó de publicarla en diciembre de 1988 con su número 31.

1970) y Daniel Gutiérrez (Madrid, 1972) publicaran su niña bonita, bajo el sello de Opera Soft: el 'Jai Alai'.

La pasión de estos dos madrileños por los primeros ordenadores comenzó bien pronto. "Cada vez que veíamos un ordenador en las tiendas de informática o en El Corte Inglés, aprovechábamos para trastear con ellos. Poco a poco, nos fuimos metiendo en el mundillo y fuimos aprendiendo lenguaje de ensamblador y código máquina. Además, nos gustaban tanto los juegos que nos fue enganchando la idea de hacer los nuestros", asegura el mayor de los hermanos.

"Hay una cosa que nos marcó mucho", destaca por su parte Daniel. "Había un programador llamado Mike Singleton¹⁷ que había hecho un juego muy malo de caballos¹⁸. Leímos en una revista que con el dinero que había ganado se había comprado un castillo¹⁹, y eso nos marcó muchísimo. Pensábamos que esto de hacer juegos era para forrarse", recuerda sonriendo.

Los dos hermanos eran buenos estudiantes. "Eramos de sacar entre seis u ocho sobresalientes". Un esfuerzo que sus padres recompensaron con un Commodore 64. "Fue por el año 82 u 83", duda Adolfo. Uno de los primeros videojuegos al que dieron "caña" fue 'Motor Mania' (UMI, 1982)²⁰, que les regalaron con la compra del ordenador. "Lo recuerdo claramente porque al arrancar el juego había que poner SYS8000, algo que no se me ha olvidado nunca", asegura Daniel.

Ambos hermanos reconocen que el Commodore 64 estaba considerado como "el patito feo" del mercado español de los microordenadores,

17. Stuart, Keith. "RIP Mike Singleton, the RPG visionary who revolutionised the genre" [en línea] The Guardian. 16 de octubre de 2012. <http://www.theguardian.com/technology/gamesblog/2012/oct/16/mike-singleton-rpg-visionary-games> [Consulta: 24 de octubre de 2014]

18. Se trata de 'Horcerace' (1980) para Commodore PET.

19. Ninguno de los dos hermanos recuerda en qué publicación lo leyeron. Incluso creen que podría ser un rumor.

20. Juego de conducción con vista cenital publicado por la desarrolladora británica Alligata.

debido a la fuerte presencia del Spectrum en las casas. Aún así, no se acuerdan de haber tenido problemas para encontrar juegos. "Siempre teníamos amigos que nos los pasaban. Nosotros los queríamos todos", reconocen. "Por Navidad comprábamos tres o cuatro, pero luego teníamos cincuenta. Los otros 46 eran piratillas".

Además de pasarse horas y horas jugando, a los Gutiérrez les fascinaba descubrir cómo estaban programados, especialmente si tenían "ciertos efectos visuales". De manera autodidacta, utilizando los artículos de "cierto nivel con rutinas" que venían en las revistas de la época, comenzaron a analizar sus tripas. Daniel asegura que "cuando empezabas a llegar al lenguaje ensamblador, no había ningún sitio donde aprender". Fue entonces cuando tuvieron que buscar alternativas y se hicieron con el Libro de ensamblador de la editorial Data Becker²¹. "No había otra manera".

Emilio Butragueño. ¡Fútbol!

Antes de lanzarse con el 'Jai Alai' que publicó Opera Soft, los hermanos Adolfo y Daniel Gutiérrez se foguearon en la industria del videojuego con otro título que se convirtió en un clásico del software español, el 'Emilio Butragueño ¡Fútbol!' (Topo Soft, 1988). Por aquel entonces, los jóvenes desarrolladores madrileños contaban con 16 y 17 años de edad, y justo habían terminado segundo y tercero de BUP, respectivamente, en el Instituto de Educación Secundaria La Estrella. Con todas las asignaturas aprobadas y el verano libre por delante, decidieron seguir el paso de aquellos desarrolladores de los que tanto habían oído hablar y probar suerte en el negocio de los videojuegos. "Era un mundo muy nuevo y había que lanzarse", asegura el grafista Adolfo Gutiérrez.

Ni cortos ni perezosos, los dos adolescentes decidieron presentarse ante Javier Cano²², al que estuvieron "cortejando desde el mes de abril"

21. Editorial alemana especializada en libros de informática y software. Durante la década de los ochenta publicaron manuales de programación para Commodore 64 y C128. Fue fundada en 1980 por el Dr. Achim Becker y Harald Becker.

22. Nacido en Galicia, se trata de uno de los pioneros del software durante la denominada Edad de oro del software español. Cofundador de la compañía Topo Soft, falleció en octubre de 2013.

de 1988 y que, por aquel entonces, todavía seguía trabajando en Topo Soft²³. Primero fueron a unas oficinas que estaban en un piso, "pero no me atrevería a asegurar si eso era Topo", duda el hermano pequeño de los Gutiérrez. Allí presentaron "una serie de rutinas en código máquina de unos *sprites* que se movían sobre un scroll fino" para Commodore 64. Las habilidades de Adolfo y Daniel era lo que Cano estaba buscando para un proyecto que todavía estaba en el aire.

Según relata el periodista Jaume Esteve en su libro 'Ocho Quilates'²⁴, Cano sabía que ERBE se había hecho con los derechos de imagen del internacional del Real Madrid Emilio Butragueño con intención de hacer un videojuego, cuyo desarrollo iban a subcontratar. Javier Cano, a espaldas de ERBE, y con ayuda de algunos compañeros de Topo Soft, elaboraron un juego deportivo tomando como referencia la máquina recreativa 'Tehkan World Cup', también conocida como 'Tecmo Cup' (1985)²⁵. En una jugada maestra, "presentaron el juego a Topo a través de un tercero y el estudio picó el anzuelo"²⁶.

Con el proyecto encima de la mesa, los Gutiérrez y Javier Cano cerraron un acuerdo en las oficinas de Topo Soft ubicadas en un bajo de la calle Torpedero Tucumán de Madrid, por el que los dos hermanos se encargarían de crear la futura versión para Commodore 64 del 'Emilio Butragueño ¡Fútbol!'. Para ello tenían tres meses. Durante ese tiempo jamás tuvieron acceso al código del juego, "pero nos dejaban ir a las oficinas de Topo a jugar a la versión de Amstrad, que era la que estaban haciendo; copiábamos los gráficos, la jugabilidad y luego lo

23. En 1988, Gabriel Nieto —exdirector de la Revista Micromanía— tomó las riendas de Topo Soft y Javier Cano fue relegado a un segundo plano. Las desavenencias surgidas entre Nieto y Cano llevaron a este último a crear "en la sombra" la desarrolladora Animagic.

24. Esteve, Jaume. "El rodillo de Topo". Ocho Quilates. Una historia de la Edad de Oro del software español (II). Págs. 159-190. START-T Magazine Books, 2012.

25. De esta conversión se encargó Rafael Gómez, programador jefe de Topo Soft y creador del clásico MadMix Game (1988).

26. Esteve, Jaume. "Recordamos a Javier Cano, fundador de Topo Soft" [en línea] <http://es.ign.com/retro/69439/feature/recordamos-a-javier-cano-fundador-de-topo-soft> [Consulta: 14 de noviembre de 2014]

intentábamos emular en nuestro Commodore 64". Daniel se encargó prácticamente de la programación, con algo de ayuda de su hermano, mientras que Adolfo hizo los gráficos.

Los tres meses de plazo estipulados por contrato pasaron volando y el equipo de Cano comenzó a ponerse nervioso y reclamó a los Gutiérrez la conversión del juego. Incluso llegaron insinuarles que si no lo entregaban ya no iban a recibir ni un solo duro.

- Entonces no entregamos nada, porque para no cobrar..., - respondió Daniel.

Tras este tira y afloja, los dos jóvenes madrileños consiguieron un tiempo extra que les permitió entregar la adaptación con tres meses de retraso. "Me acuerdo que era noviembre y estaba un poco mosca ya que teníamos los exámenes a la vuelta de la esquina".

Una vez en manos de Javier Cano, los jóvenes desarrolladores creen que su trabajo final –el máster-- lo recibió Rafael Gómez, que se encargaría de "corregir algunos errores". Sin embargo, el propio Gómez desmiente esta información al asegurar que él sólo era responsable de las versiones para Spectrum, MSX y Amstrad. "De las versiones de Commodore 64 creo que se encargaba Antonio Moya²⁷". Además del retraso, se sumó otro contratiempo; el juego era "imposible de desensamblar" y, por lo tanto, hacía muy difícil corregir algunos problemas de programación.

Al parecer, los dos jóvenes desarrolladores habían programado la conversión directamente sobre la memoria de la máquina con un cartucho denominado Final Cardtrige²⁸ que se compraron para Commodore 64. "Tampoco teníamos herramientas así que, si habíamos

27. Antonio Moya "el Rocker", programador de producción en múltiples juegos de la compañía Topo Soft.

28. Popular cartucho de expansión creado para Commodore 64 y Commodore 128, producido por la compañía holandesa. Riska B.V. Home & Personal Computers. Permitía hacer cargas rápidas, incrementar la velocidad de la disquetera y pausar la ejecución de un programa para reanudarlo posteriormente. http://en.wikipedia.org/wiki/The_Final_Cartridge_III [Consulta: 15 noviembre de 2014]

metido un trozo de código en una posición o estabas usando una memoria y querías cambiarla, no había manera. Era imposible”, recuerdan. La fecha de lanzamiento del esperado ‘Emilio Butragueño. ¡Fútbol!’ era inminente y obligó al equipo de Cano a no perder más tiempo con el trabajo de los Gutiérrez y lanzarlo “tal y como estaba”.

Pese a todos estos contratiempos, el videojuego de Topo Soft terminó viendo la luz en 1988, y fue todo un éxito. “A su salida, el título fue un bombazo instantáneo. Estuvo tantas y tantas semanas en la lista de los más vendidos, que Microhobby se hizo eco de su llegada a las 50.000 copias vendidas cuando tan sólo llevaba poco más de tres meses en el mercado, y de nuevo tuvo que dedicarle un espacio, un año y medio después, cuando rompió la barrera de las 100.000 unidades”²⁹.

De esta manera, se convirtió en el juego español de 8 Bits más vendido de España. Un hito del que los hermanos Gutiérrez también se llevaron un buen pellizco. “Cobramos 500.000 pesetas (3.000 euros) por el trabajo. ¡Medio millón! Y nos lo pagaron de golpe”.

La influencia de ‘Corrupción en Miami’

Pese a la buena acogida del ‘Emilio Butragueño ¡Fútbol!’, Daniel y Adolfo sentían que su trabajo no reflejaba los conocimientos ni lo que eran capaces de hacer con un Commodore 64. A nivel técnico, “era una chapuza que te mueres”. “Había cosas que no estaban bien pulidas --detallan-- Podías meter gol desde el medio del área o sacando de una banda. Con más tiempo, documentación y acceso al código fuente, la conversión final hubiera tenido mejor pinta”.

Viendo que los juegos de temática deportiva funcionaban bien entre el público y eran los que más les gustaba, quisieron quitarse el sabor agridulce del ‘Emilio Butragueño ¡Fútbol!’ con un nuevo trabajo. Daniel Gutiérrez recuerda que, en esos años, había salido un juego de fútbol futurista llamado ‘SpeedBall’ (1988), desarrollado por los The Bitmap

29. Esteve, Jaume. “El rodillo de Topo”. Ocho Quilates. Una historia de la Edad de Oro del software español (II). Pág. 190. START-T Magazine Books, 2012.

Brothers³⁰, “que nos molaba mucho a nivel técnico”. “Pensamos que teníamos que hacer algo parecido, pero patrio”.

Uno de los retos que se impusieron antes de empezar fue localizar una disciplina en la que la velocidad de juego fuera su mayor virtud. “Ya se había hecho de todo: fútbol, baloncesto, tenis, deportes olímpicos,... y buscábamos algo diferente.” La inspiración llegó a través de la televisión, más concretamente de ‘Corrupción en Miami’ (‘Miami Vice’)³¹ donde aparecía la cesta-punta en varias secuencias de la introducción³². “En la serie salían frontones y competiciones de cesta-punta, y nos pareció muy chulo. Vimos entonces que el deporte tenía tirón internacional, y que no había nada parecido en el mercado de los videojuegos”.

Elegida la temática, el desarrollo del ‘Jai Alai’ comenzó en verano de 1989, aprovechando de nuevo las vacaciones del curso académico. Por aquel entonces, Javier Cano ya se había instalado en Animagic de manera oficial, en unas oficinas situadas “en un céntrico barrio de Madrid”³³ junto con algunos excompañeros de Topo Soft. “Nosotros le seguimos hasta Animagic, le presentamos el proyecto, le gustó y firmamos un contrato para desarrollar el juego para ellos”.

Desarrollado con un PC, un ensamblador y la tecnología de ‘Emilio Butragueño ¡Fútbol!’ como base, uno de los primeros obstáculos a los que se tuvieron que enfrentar fue que no conocían las reglas de la cesta-punta. Los dos hermanos se acercaron hasta la sede

30. Estudio de videojuegos británico fundado en 1987. Responsables de títulos como ‘Xenon’ (1988), ‘Gods’ (1992) y ‘Z’ (1996) entre otros.

31. Serie de televisión estadounidense protagonizada por los actores Don Johnson y Philip Michael Thomas. Se compone de 111 episodios divididos en cinco temporadas.

32. El episodio 3 de la tercera temporada de ‘Corrupción en Miami’, titulado ‘Killshot’, comenzaba con un partido de cesta punta en el Casino Miami Jai Alai.

33. “Animagic” [En línea]. Spectrum. <http://espectrum.speccy.org/historia/animagic/am.php> [Consulta: 1 de noviembre de 2014]

de la Federación española de pelota³⁴ donde les facilitaron toda la información sobre este deporte tradicional y sus normas.

Tal y como se detalla en las instrucciones del 'Jai Alai', el manomanista manejado por el jugador debe batirse contra siete contrincantes "para lograr la fama y el reconocimiento mundial". Los encuentros se disputarán en dos frontones diferentes: "Miami Arena (situado en USA, con capacidad para 1.000 personas) y Euskal Jai (situado en España, con capacidad para 1.500 personas)". Además se ofrece ocho posibles árbitros para dirigir el encuentro: "Es recomendable elegir siempre al más casero".

Los Gutiérrez recuerdan que pusieron "mucho cariño y muchas ganas" en este segundo proyecto. "Nos lo curramos un huevo, y pulimos todos los detalles a tope". Y se nota. "El nivel técnico fue elevadísimo. Era impecable. Los movimientos de pantalla iban perfectos, y los *sprites* no parpadeaban jamás". Adolfo afirma que, cuando hicieron el 'Emilio Butragueño', había cosas que mejorar. "Aquí no. Se ve en los detalles como en los marcadores situados en el borde con *sprites*, cuando normalmente no se podía poner nada".

El desarrollo de 'Jai Alai' se alargó todo un año hasta los meses de "junio o julio de 1990". Sin embargo, para entonces Animagic se encontraba en una profunda crisis que llevaría finalmente a su cierre. "No sabemos si es que se arruinó o qué pasó ahí, pero el juego se quedó en el limbo, y eso que lo teníamos terminado", comentan los Gutiérrez. Antes de meterlo al fondo de un cajón para siempre, los jóvenes madrileños decidieron buscar una nueva distribuidora para su 'Jai Alai'. "Después de estar con Javier Cano ni nos planteamos volver a Topo, así que sólo nos quedaban Dinamic u Opera", y se decidieron por los impulsores de 'La abadía del Crimen'.

Una segunda oportunidad

El máximo responsable de Opera por aquel entonces, Jose Antonio Morales, recuerda que el proyecto de 'Jai Alai' "me vino de fuera".

34. La FEP se ubicaba en la madrileña calle de Los Madrazo.

“Surgió cuando ya no estábamos en la calle Gustavo Fernández Balbuena, sino en unas oficinas a las afueras de Madrid, cerca de donde vivía”. Para entonces, gran parte del equipo original de Opera había abandonado la empresa. La denominada Edad de Oro del software español estaba agonizando y la compañía de Morales era un claro reflejo de ello.

“Estando ya en el nuevo sitio y dedicado al proyecto de la ONCE, me llegan dos hermanos de Madrid. No sé ni cómo me localizaron, pero llegaron a la oficina con un juego hecho en Commodore 64 que me pareció espectacular”. Era el ‘Jai Alai’³⁵. “Me quedé alucinado porque en aquella época ya no tenía ni Commodore 64. Así que se fueron a casa, cogieron el suyo y me lo trajeron a la oficina para enseñarme el juego”.

Morales sólo tiene buenas palabras para el acabado técnico de ‘Jai Alai’. “Era espectacular. Estaba prácticamente terminado y tenía opciones para jugar normal, sólo o en pareja con unos algoritmos muy bien elaborados para Commodore. Incluso tenía un modo en el que podías jugar con armamento y *powers up* en los que la pelota se podía convertir en una bomba”.

Aunque al ‘Jai Alai’ se podía jugar de manera tradicional, los dos madrileños ofrecían una “vuelta de tuerca” a la tradicional cesta-punta añadiendo todo tipo de potenciadores o armas que ofrecía “una nueva dimensión” de este deporte vasco. Jesús Relinque Pérez³⁶, a través de su bitácora digital ‘El PixeBlog’, detalla que “podíamos activar la opción para que los jugadores recogieran cápsulas repartidas por el campo, las cuales otorgaban poderes extra tales como lanzamientos con super fuerza, imán para las cestas que atrajesen la bola hacia sí mismas, o incluso invisibilidad de pelotas que puteara en grado sumo al rival; una idea que, de manera similar, ya fue implementada años antes en el mencionado ‘Speedball’”.

35. Morales afirma que la versión que le presentaron los hermanos Gutiérrez era una versión “un poco *sui generis*”.

36. Relinque Pérez, Jesús. “Retrovisión: Jai Alai, Opera Sports”. [En línea] El PixeBlog de Pedja. <http://elpixeblogdepedja.com/2012/12/retrovision-jai-alai-opera-sports.html> [Consulta: 2 de noviembre de 2014]

Tras aquel primer encuentro, Jose Antonio Morales propuso a los hermanos Gutiérrez que se encargasen de lo que él consideraba "las versiones básicas del juego", esto es, Spectrum, Amstrad y MSX. "Las de Commodore casi no se vendían", asegura. La oferta cayó en saco roto.

- Nosotros nos hemos especializado en Commodore y no tenemos ni idea de otros sistemas -le respondieron.

Aún así, Morales vio potencial en el juego. Tras abonar 500.000 pesetas (3.000 euros)³⁷ a los jóvenes desarrolladores, estos le entregaron el código original del 'Jai Alai' totalmente desensamblado y los gráficos necesarios para hacer las conversiones al resto de sistemas.

El trabajo de llevar el juego de cesta-punta a los microordenadores de 8 Bits comenzó en otoño de 1990. Una labor que, tal y como define Morales, fue "un cierto fracaso". "En Commodore era un juego divertido, rápido, ágil,... pero cuando lo pasamos a Spectrum, era un palo. De haber conseguido el nivel que Daniel y Adolfo lograron en Commodore, estoy convencido de que hubiera tenido más proyección". En ese aspecto, el hermano mayor de los Gutiérrez reconoce que era "muy complicado" emular, en las otras máquinas de 8 Bits, las características técnicas del juego para Commodore.

En un intento desesperado por saltar a las nuevas máquinas de 16 Bits, Morales llamó a su exdirector gerente de Opera Soft, Pedro Ruiz, para que hiciera las conversiones para Atari ST y Amiga.

- Pedro, tengo un juego aquí que es un cañón, y no vamos a conseguir que las versiones de 8 Bits enseñen lo que estos chicos han hecho - le dijo.

Ruiz aceptó el encargo y elaboró dos versiones muy dignas del 'Jai Alai' de los Gutiérrez, aprovechando la potencia superior que aportaban

37. Adolfo Gutiérrez comenta que en el contrato también estaba la posibilidad de cobrar *royalties* "pero nunca supimos cuántas copias se habían vendido, así que no reclamamos". Jose Antonio Morales matiza este detalle al asegurar que, al no haber presentado las versiones para todos los ordenadores, no se habló de *royalties*.

Atari ST y Amiga. "Fue un intento desesperado de Opera por saltar al mercado de las nuevas máquinas de 16 Bits", reconoce el propio Morales.

También llegó a las tiendas una versión para PC, la favorita de Daniel. "El resto no es tan decente. Eran versiones mediocres porque no aprovechaban todo el potencial de las máquinas. El juego no tenía la viveza ni la velocidad del original. Si un juego de cesta punta no es rápido, lo matas", opina.

'Jai Alai' es un videojuego con vista cenital en el que los pelotaris cuentan con movimientos reales de la cesta-punta como saltos, lanzamientos en plancha y apoyos en la pared izquierda para alcanzar las pelotas más altas. La dificultad reside en controlar la dirección y la fuerza del lanzamiento.

El videojuego de los Gutiérrez salió a la venta en febrero de 1991 para casi todos los sistemas de la época³⁸: 1.200 pesetas (7,21 euros) en casete; 2.250 pesetas (13,52 euros) en disco; y 2.850 pesetas (17,12 euros) para PC, y bajo el sello Opera Sport³⁹. En todas sus versiones contó con una espectacular portada diseñada por el historietista Alfonso Azpiri.

Desde su concepción, 'Jai Alai' se convirtió en el juego de cesta-punta más mediático de todos los tiempos. La revista Microhobby fue la primera en hacerse eco del nuevo trabajo que surgía de la compañía de Jose Antonio Morales. La publicación destacó su "originalidad", además de haber introducido "mejoras técnicas de lo más interesantes". Cuatro meses después, la misma publicación incluyó una reseña del juego con una puntuación de 65 sobre 100 y una retahíla de críticas. "El incordio del *scroll* ha provocado que las acciones se eternicen, y que la lentitud se haga dueña de la pista", lo que conlleva una "escasa jugabilidad", expresaba el texto⁴⁰.

38. 'Jai Alai' apareció para las máquinas Commodore 64, Spectrum, Amstrad CPC, MSX, PCW, Atari ST, Amiga y PC.

39. Sello deportivo de Opera Soft.

40. "Jai Alai, en todo los deportes". Microhobby nº 206. Enero 1991. Pág. 16

“Las críticas del juego en las revistas no nos ponían muy bien porque la versión del juego que comentaban era la de Spectrum. Si hubieran analizado la de Commodore, otro gallo cantaría”, se defienden sus creadores. Para Adolfo y Daniel “es un juego redondo a todos los niveles, perfecto”. “Si se hubiera querido hacer un juego de pelota vasca en aquella época, no se podía haber hecho mejor”, asegura orgulloso el pequeño de los Gutiérrez.

Las valoraciones negativas quedaron en un segundo plano con el análisis de Micromanía, donde analizaron la versión para PC. El redactor José Emilio Barbero otorgó a ‘Jai Alai’ una puntuación de ocho sobre diez. “Los chicos de Opera no han descuidado ningún detalle en el programa y, por ello, han elaborado un sistema de manejo rápido, cómodo y sencillo que nos permite realizar una inacabable gama de posibles tiros cada vez que recogemos la pelota con nuestra cesta”, aseguraba en el texto. “Probablemente, –continúa el redactor-- lo mejor que se puede decir acerca de ‘Jai Alai’ es que posee un desarrollo rápido y sencillo, fácil de aprender pero difícil de dominar con perfección, y puede presumir de alcanzar un nivel de adicción impresionante”.

Las ventas del juego de cesta-punta no alcanzaron ni por asomo a los números de los títulos que años antes había lanzado Opera Soft. Por eso, un año más tarde, ‘Jai Alai’ tuvo una segunda oportunidad comercial ya que se incluyó dentro del pack “Opera Super Sport” junto a otros juegos de la compañía como ‘Angel Nieto Pole 500’, ‘Mundial de Fútbol’, ‘Golden Basket’ y ‘Poli Diaz’. Esta recopilación fue distribuida por System 4 para las plataformas Spectrum, Amstrad CPC y PC.

Con dos aportaciones históricas al software español, los hermanos Adolfo y Daniel Gutiérrez decidieron dar carpetazo a su aventura como desarrolladores de videojuegos. Habían sido testigos del hundimiento de la industria española del videojuego. “No había manera de vivir haciendo videojuegos. Tal vez si nos hubiéramos ido a Estados Unidos podríamos haber seguido. Pero en España, nada de nada”, sentencian.

JAI ALAI SPORT

Tuvieron que pasar diez años hasta que volvió a verse un nuevo videojuego centrado en la pelota vasca. Se trata del 'Jai Alai Sport', creado por la empresa guipuzcoana 3DNews TV y que se vendió, principalmente, en el País Vasco y Navarra. Un trabajo que se convirtió en el primer videojuego sobre la pelota vasca creado íntegramente en euskera.

Para localizar a los responsables de este proyecto hay que dirigirse a la localidad guipuzcoana de Errenteria. Se trata de un pueblo de unos 39.000 habitantes a siete kilómetros de Donostia-San Sebastián. Allí, Adolfo Luzuriaga creó en el año 1999 la empresa 3DNews TV, una micropyme centrada en la producción audiovisual, infografías 3D, documentales y vídeo.

Coincidió en el tiempo la puesta en marcha de un programa del Departamento de Cultura de la Diputación Foral de Gipuzkoa para la promoción del euskera. Bajo el lema "Euskara gure unibertsoan" ("El euskera en nuestro universo"), se proponía a empresas y asociaciones que desarrollaran actividades y productos "modernos y originales" destinados a impulsar el uso de la lengua vasca entre los más jóvenes.

Con esta premisa, la empresa de Errenteria lanzó una serie de tres videojuegos centrados en la cultura y las tradiciones de Euskadi: 'Estropadak' (2000), 'Mendizaleak' (2000) y 'Jai Alai Sport' (2001). En el presente capítulo nos centraremos únicamente en este último.

Durante el desarrollo de los dos primeros títulos, el equipo de 3DNews TV adquirió bastante experiencia. Animados por esto, para 'Jai Alai Sport' quisieron dar un salto cualitativo y realizar un simulador "mucho más complejo, con diseños en 3D y decorados digitalizados". Luzuriaga tenía en mente "emular los juegos que podías encontrarte en las tiendas", pero sabía que, pese a ser bastante competentes en todo el apartado visual, cojeaban en cuanto a la programación. Esto obligó al guipuzcoano a "sacar fuera" parte del desarrollo, a la empresa de Jaén TAOSpain.

La experiencia con los jienenses fue "agridulce". "Eran capaces de programar y estar a la altura. Habían hecho simuladores con carcasas

de coches, máquinas recreativas...; pero, por otra parte, tenían desfases y eran lentos. A veces, --continúa-- el proceso era un poco caótico ya que el cliente nos exigía unos plazos concretos". Pese a estas críticas, Luzuriaga asevera que la gente de TAOSpain hizo "un esfuerzo muy grande".

Tal y como se comentaba unas líneas más arriba, todo el trabajo gráfico se quedó en Errenteria. El fundador de 3DNews TV alquiló un local en la céntrica calle Viteri, y reunió un equipo de diez personas. "Cada uno tenía su propio ordenador para trabajar y su propia especialidad. Para los gráficos había tres personas, que era la parte más complicada. Para los fondos en 3D, dos. Luego había otros dos que se dedicaban a los efectos especiales, así como al audio y al vídeo", detalla. "Yo me encargaba de coordinar a todo el equipo, además de realizar los *storyboards*; especialmente de la cabecera de presentación, junto a algunos modeladores de personajes y escenarios".

El aspecto visual de 'Jai Alai Sport' es una mezcla de dibujos en 2D y modelados en 3D. El frontón y la pelota se hicieron en tres dimensiones con el objetivo de obtener "muchas cámaras y ángulos de visión". En cuanto a los pelotaris, están hechos con *sprites* en 2D, "pero con un alto grado de sofisticación, ya que parecían tener profundidad; a menos que los vieras desde una vista cenital". Esta técnica, conocida como *billboarding*⁴¹, genera un falso efecto 3D en un personaje bidimensional. Según explica Luzuriaga, "la cámara estaba unida al pelotari así que, cuando gira, el *sprite* también lo hace, por lo que se consigue engañar al ojo".

Para conseguir trasladar los movimientos realistas y llevarlos a la pantalla del ordenador, el guipuzcoano contó con la colaboración de la Federación guipuzcoana de pelota, "quien puso a su disposición a

41. "Billboarding consiste en orientar el polígono en la dirección de la vista. A medida que cambia la vista se reorienta el polígono". [En línea] Definición del profesor colaborador Unidad Gráficos y Visión del Departamento Matemáticas e Informática de la Universitat de les Illes Balears, Jose Maria Buades Rubio. <http://dmi.uib.es/~josemaria/files/Billboarding.ppt> [Consulta: 9 de noviembre de 2014]

dos jugadores de pelota mano y cesta-punta para la grabación digital de todos su movimientos durante el juego”.

“Recuerdo que realizamos varias sesiones de grabación en el Frontón Anoeta –actual Frontón Atano III de Donostia-San Sebastián-- con dos jugadores, a los que grabamos digitalmente todos sus movimientos con varias cámaras a la vez y de manera simultánea. Contábamos con tres o cuatro fuentes, en formato MiniDV y un equipo para editar. Además, como el frontón era verde, hacía de efecto croma y facilitaba que el personaje estuviera limpio”, relata.

El máximo responsable del estudio de Errenteria justifica este laborioso trabajo afirmando que “no se pueden inventar los movimientos”.

“Existen un millón de sutiles movimientos –destaca-- que hacen que el juego sea realista o que parezca un muñeco. Hoy en día, lo haríamos con captura de movimiento”.

Con todo el material digital grabado, los grafistas de 3DNews TV utilizaron la técnica de la rotoscopia⁴² para trasladar los movimientos de los jugadores de la manera más fidedigna posible. El resultado es bastante efectivo puesto que, durante el juego, se pueden observar con detalle algunos movimientos de este deporte vasco como la sotamano, dejadas, cruzadas y voleas⁴³.

Los encuentros se desarrollan en el “frontón virtual” de la Diputación Foral de Gipuzkoa donde se puede jugar a las clásicas modalidades de pelota mano y cesta-punta, cada una con su propio estilo y reglas. Aunque ‘Jai Alai Sport’ se promocionó con el subtítulo de “simulador de la pelota vasca”, ciertamente la jugabilidad es muy *arcade*.

42. "Aplicado a un dibujo animado consiste, esencialmente, en reemplazar los fotogramas de una filmación real por dibujos 'calcados' sobre cada fotograma. Así se transmite al dibujo la naturalidad y secuencialidad de movimientos, expresiones, luces, sombras y proporciones propias de la filmación original que sirvió de base para la animación". [en línea] Wikipedia: <http://es.wikipedia.org/wiki/Rotoscopio> [Consulta: 9 de noviembre de 2014]

43. "Pilotari buruzkoa da Foru Aldundiak gazteentzako egin duen hirugarren bideojokoa". Diario Vasco. Sociedad. 13 de diciembre de 2001.

Al igual que títulos deportivos como la franquicia 'FIFA' (Electronic Arts), de moda en aquella época, Luzuriaga contrató al periodista y comentarista deportivo vinculado a la empresa Asegarce, Josetxo Lizartza (Leitza, 1956), para narrar las jugadas de los encuentros y conseguir "una experiencia más inmersiva". "La grabación la hicimos en el estudio de sonido Amadeus ubicado en San Sebastián⁴⁴, donde se grabaron los cortes de voz que luego iban enlazados junto a los lances del juego", rememora.

El desarrollo completo de 'Jai Alai Sport' se alargó durante nueve meses. "Todo un mérito", tal y como reconoce su promotor, debido al limitado presupuesto y a los cortos plazos de entrega. El objetivo marcado por la Diputación Foral de Gipuzkoa era llevar esta novedad a la Feria del Libro y del Disco de Durango⁴⁵, un encuentro anual donde se da a conocer la producción literaria y discográfica de Euskal Herria. El stand del ente foral contó con dos *rolups* con la imagen de los pelotaris del 'Jai Alai Sport' "a escala real, con sus polos azul y rojo, sus pantalones blancos, cascos y la cesta".

Las primera unidades del juego se vendieron durante la feria a 2.500 pesetas⁴⁶ (15 euros) la unidad. El juego corría bajo el sistema operativo Windows en un ordenador Pentium II a 450 Mhz, con 64 Mb de memoria RAM. Necesitaba 45 MB libres de disco duro, tarjeta aceleradora 3D y unidad de CD-ROM. Las buenas ventas fueron todo un triunfo, especialmente en un mercado tan pequeño como el vasco.

Tres días después, el 12 de diciembre de 2001, el juego se presentó oficialmente al público en una rueda de prensa en Donostia-San Sebastián a la que asistió el entonces diputado foral de Cultura, Luis Bandrés, acompañado por el propio Adolfo Luzuriaga, de 3DNews TV.

44. El estudio está situado en pleno centro de San Sebastián, en el número 50 de la calle Fuenterrabia.

45. Se celebró en la localidad vizcaína de Durango del 5 al 9 de diciembre de 2001.

46. La cuantía de precio público es de 2.496 pesetas (15 euros) tal y como recoge el Decreto Foral 74/2001 de 27 de diciembre y publicado por el Boletín oficial de Gipuzkoa el 9 de enero de 2002.

Bandrés justificó el apoyo al desarrollo de 'Jai Alai Sport' al constatar que los videojuegos eran "una opción muy frecuente en el tiempo de ocio de la juventud", y para que "usen el euskera también en su tiempo libre".

Oficialmente el presupuesto base de licitación para el proyecto de 'Jai Alai Sport' fue de 19.850.000 pesetas, IVA incluido (119.300,90 euros), según recoge el Boletín Oficial de Gipuzkoa⁴⁷. El apoyo del Departamento de Cultura al videojuego creado en Errenteria no se quedó ahí, sino que se extendió con una fuerte campaña de promoción del 'Jai Alai Sport' por toda la provincia guipuzcoana. Un autobús expositor recorrió, del 21 de diciembre de 2001 al 5 de enero de 2002, las localidades de Donostia-San Sebastián, Tolosa, Arrasate, Usurbil, Ordizia, Beasain, Azpeitia, Bergara, Eibar, Elgoibar, Irún y Lasarte-Oria.

Pese a que el juego de 3DNews TV fue un trabajo destinado al pequeño mercado vasco, algunos medios especializados en videojuegos, como Meristation, se hicieron eco del proyecto'. El redactor Joan Isern Meix destaca en una noticia que, además de tener una versión para ordenadores, el videojuego también vería la luz en máquina recreativa⁴⁸; algo que nunca se llevó a cabo.

El esfuerzo titánico realizado por los guipuzcoanos 3DNews TV y la falta de apoyo económico a nuevos proyectos sirvió para que la empresa de Adolfo Luzuriaga abandonara para siempre el desarrollo de videojuegos. "Terminamos muy cansados de aquello por la desproporción de medios, personas y tiempo, frente al presupuesto. No se pueden conseguir milagros", se lamenta.

OTROS TITULOS

El 'Jai Alai Sport' de 3DNews TV parecía destinado a ser el último videojuego centrado en el deporte tradicional más popular de Euskal Herria. Nada más lejos de la realidad. Ha tenido que pasar casi una

47. Boletín oficial de Gipuzkoa del 8 de enero de 2002.

48. Isern Meix, Joan "TA0Spain ultima un simulador de Jai Alai" [en línea] Meristation. <http://www.meristation.com/pc/noticias/taospain-ultima-un-simulador-de-jai-alai/1506841/1622601> [Consulta: 06 de noviembre de 2014]

década para que el ocio electrónico vuelva a recibir un nuevo trabajo basado en el mundo de la pelota vasca. Todo ello, gracias a la aparición de las nuevas plataformas de juego y sus múltiples facilidades para llegar al público.

`Jai Lai`

El primer videojuego de la nueva hornada se llama `Jai Lai`, y fue publicado en 2010 inicialmente en la red social Tuenti. Posteriormente ha estado disponible en algunos portales de videojuegos gratuitos como Metrogames.com. Se trata de un título sencillo y de aspecto *cartoon* que propone "jugar a la pelota en el patio sagrado de los monos para glorificar a su Dios", tal y como recoge la descripción del juego. Aquel que llegue a los tres tantos, se lleva la victoria.

Una de las novedades de este curioso juego de pelota con primates es que se trata del primero que puede jugarse a través de Internet, en tiempo real.

`Frontón`

Para terminar el capítulo, llegamos al más reciente. Publicado en 2014 para dispositivos móviles Android e iOS (Apple), `Frontón` es el primer videojuego de pelota que cuenta con la licencia de la Liga de Empresas de Pelota a Mano (LEPM). Tanto es así que cuenta con una plantilla de diez manomanistas reales de las empresas Asegarce y Aspe.

La idea de hacer un videojuego de pelota vasca surgió del presidente de la compañía Bainet que buscaba "una mayor difusión del deporte". Y qué mejor forma que llevarlo directamente a los bolsillos de la gente, a sus teléfonos móviles y tabletas electrónicas.

Todo el trabajo de desarrollo recayó en la empresa vizcaína Pulsar Concept. Un equipo formado por ocho personas que, bajo la asesoría del pelotari Rubén Beloki, estuvo más de un año trabajando con Unity 3D en `Frontón`, con el objetivo de crear "el primer simulador oficial de pelota vasca". Para lograrlo, aprovecharon las últimas tecnologías

en la captura de movimientos⁴⁹ y fotografías en alta definición de los jugadores y de los frontones.

En este sentido, el juego cuenta con diez delanteros y zagueros oficiales de Asegarce y Aspe, entre los que se encuentran Aimar Olaizola, Oinatz Bengoetxea, Mikel Urrutikoetxea, Mikel Beroiz, Jon Ander Albisu, Juan Martínez de Irujo, Yves Xala, Jon Jaunarena, Abel Barriola y David Merino. Además, incluye siete frontones que fueron trasladados a los terminales móviles de manera realista: Ogueta (Vitoria), Labrit (Pamplona), Bizkaia (Bilbao), Vall d'Hebron (Barcelona), Adarraga (Logroño), Atano III (San Sebastián) y Biarritz (Francia).

‘Frontón’ incluye la posibilidad de jugar campeonatos individuales o en parejas, en tres niveles de dificultad –fácil, medio y difícil– y partidas a cinco, diez y 22 tantos. El videojuego llegó a las tiendas virtuales de Apple y Android en febrero de 2014, en euskera, castellano e inglés.

La pelota vasca ha demostrado que, desde el monocromático ‘Jai Alai’ de Super Color Volley X (1977) hasta el moderno ‘Frontón’ para terminales móviles (2014), ha sido capaz de sobrevivir y reinventarse en los cuarenta años de evolución del videojuego. No hay duda de que este deporte tradicional vasco cuenta con una jugabilidad homologable y un atractivo impertérrito, capaz de mantener enganchados a generaciones y generaciones de aficionados al ocio electrónico.

49. El equipo de Pulsar Concept se valieron de dos controladores Microsoft Kinect para captar, en tiempo real, los movimientos del manomanista Mikel Beroiz.

Proiektuaren zuzendaritza
/ Dirección del proyecto:
Tabakalera

Edizioa / Edición:
Tabakalera

Jatorrizko testua
gaztelaniaz / Texto original
en castellano:
Julen Zaballa

Itzulpena / Traducción:
maramara* taldea

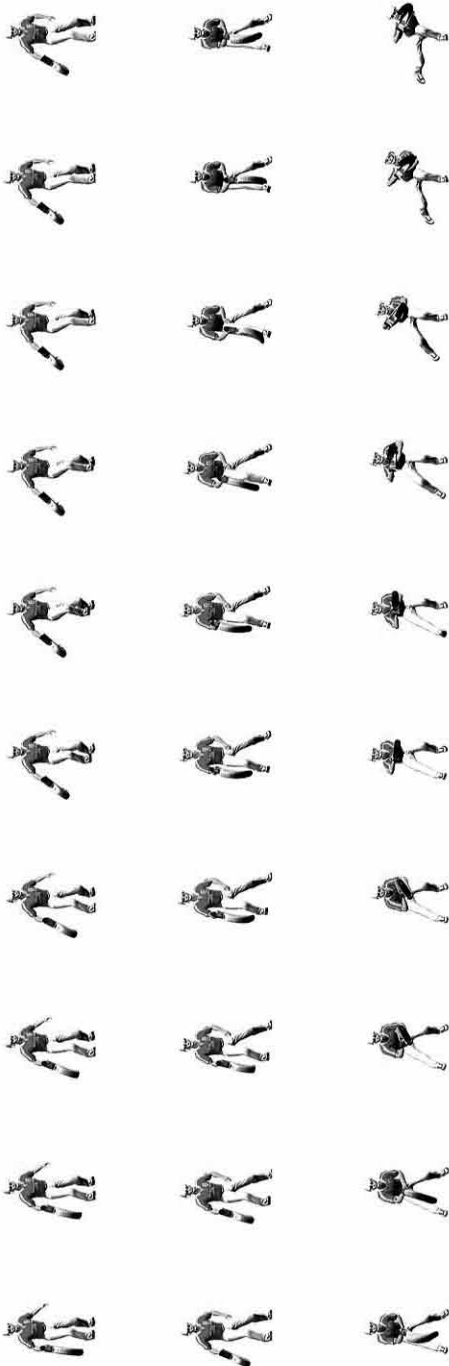
Diseinua eta maketazioa /
Diseño y maquetación:
Maite Zabaleta

Azaleko Irudia / Imagen de
portada:
Jai Alai Sport (3DNews TV)

Atzeko azalaren Irudia /
Imagen de contraportada:
Jai Alai Sport (3DNews TV)

Eskerrak / Agradecimientos:
**Daniel Gutiérrez, Alfonso Gutiérrez,
Adolfo Luzuriaga eta José Antonio
Moralesi, ale honetarako eskaini dizkiguten
elkarrizketengatik, eta Jaume Esteve,
Marc Rollán eta Rafael Gómezi, emandako
laguntzagatik.**

Nuestro agradecimiento especial a
Daniel Gutiérrez, Alfonso Gutiérrez,
Adolfo Luzuriaga y José Antonio Morales
entrevistados para completar este número;
así como a Jaume Esteve, Marc Rollán y
Rafael Gómez por su apoyo.



4

LOAD'''

EUSKAL BIDEOJOKOEN HISTORIA
(1985-2009)

HISTORIA DEL VIDEOJUEGO
VASCO (1985-2009)