

*EUSKAL
PARTY-A:
BIDEO-JOKOEN
GARATZAILEEN
HARROBI BAT*

EUSKAL PARTY:
UNA CANTERA DE
DESARROLLADORES
DE VIDEOJUEGOS



EUSKAL PARTY-A: BIDEO-JOKOEN GARATZAILEEN HARROBI BAT

Espainiako bideo-jokoaren historia ez litzateke gaur egun dena izango Euskal Encounter topaketatik ateratako profesionalik gabe. 1994an sortutako topaketa horretan sektoreko etorkizuneko izarrak biltzen ziren, programazioaren edota diseinu grafiko digitalaren alorretan ikasitako guztia partekatu eta erakusteko. Topaketa hark garrantzi eta oihartzun handia bildu zituen, eta teknologia-enpresak hara joaten ziren talentu bila.

Baina ordura arte zer-nolako giroa zebilen Euskal Herrian, 1990eko hamarkadan?

8 eta 16 bit-eko jokoak egiten zituen euskal bideo-jokoaren garatzaileen lehen belaunaldiak (1985-1992) sektorea utzi, eta bere informatikarako zaletasuna beste esparru ekonomiko batzuetara bideratu zuen. Ez zuten jarraipenik izan.

Geroago, bigarren belaunaldia iritsi zenean (1993-1999) Commodore Amiga-rekin izan zuen lotura bereziki. Nahiz eta sistema berria izan, garatzaile talde haren lehen urratsak Joseba Epalza, Iñigo Ayo, Igor Ruiz, Ricardo Puerto eta Raúl Lópezek egindako antzekoak izan ziren. Beren kasa ikasi zuten, aldizkari espezializatuetan eta Ingalaterratik ekarritako liburuetan argitaratutako edukiei jarraiki.

Halere, Informatikako unibertsitate-ikasketen sorrerak, komunikazioen hobekuntzak eta Internet sortu berriaren lehen konexioek Amiga-zaleen komunitate bat sortu eta sendotzen lagundu zuten, zaletasuna, ezagutzak eta softwarea partekatzeko xedez. Denak elkartzeko aitzakia bat baino ez zen falta: orduan sortu ziren *party*ak.

PIRATEATZETIK SORTZERA

Europako, eta geroago Espainiako, topaketa informatikoen jatorriak *demoszena* (*demoscene*) izeneko kultur mugimendurekin du lotura. Commodore 64 eta ZX Spectrum ordenagailuen inguruan sortu zen, baina Commodore Amiga eta lehen PCak agertzean egin zuen gora bereziki. Sabino San Vicente (Urretxu, 1969) Euskal Encounter-aren zuzendariak azaltzen duenez, «informatika-programak pirateatzen

hasi zen mugimendua. Softwarearen babes desblokeatu eta gero, programatzaileek *intro*¹ izeneko aurkezpen txiki grafiko bat gehitzen zioten, eta, denborarekin, soinua, pantailan barreneko testu-mugimendua eta efektu bisualak gehitzen joan ziren».

Korronte hori pirateatze kontuak baztertzen joan zen pixkanaka, eta *sceners* izeneko talde informatiko batzuk sortu ziren orduan, ordenagailuaren mugak kontuan izanda, musikarekin, grafikoekin, 3D modelatzearekin eta programazioarekin zeuzkaten gaitasunak erakusteko helburuz. «Bideo-klip moduko batzuk egiten zituzten, ordenagailuz matematikoki sortuak», diosku San Vicentek.

Taldeko kideek «oso kreatiboak» izan behar zuten, Commodore Amiga muturreraino eraman eta zuku guztia ateratzeko. Programatzaileak guztiz adituak ziren «mihizadura-lengoan», demoa² azkarra izan zedin, eta leku gutxi har zezan.

Espanian, demoeszenaren fenomenoak ez zen hedatu lehenbiziko Commodore Amiga³-k merkatura iritsi arte. Lehen aldizkari espezializatuek, telefono-deiek eta elkarri bidaltzen zizkieten gutunek Jay Glenn Miner (1932-1994) estatubatuarrek diseinatutako ordenagailuaren erabiltzaileen arteko komunitate-sentipen sendoa sortzen lagundu zuten.

Sabino San Vicentek gogoratzen duenez, demoeszenaren zaleek gutun bidez trukatu zituzten beren sorkuntzak. «Gutunazal batean diskete bat sartzen zenuen zure lanarekin, eta jendeari bidaltzen zenion. Garai hartan Internet oso oso hastapenetan zegoen eta, lehen Bulletin

1. *Intro* izena ematen zaie, pantaila grafiko bakar batean oinarrituta, azkenik gabe garatzen diren demoei.
[On line] https://es.wikipedia.org/wiki/Demoscene_demos
[Kontsulta: 2015eko urriaren 2a]

2. Ikus-entzunezko aurkezpen ez interaktiboa, matematikoki programatua normalean, eta denbora errealean exekututzen dena.

3. Mora, Pedro Javier. «30 años de Amiga». *RetroManiac*, 10. zk. 142-173. or.

Board System-ak (BBS)⁴ ere existitzen baziren ere, askoz zailagoa eta garestiagoa zen haiek erabiltzea».

Paperezko aldizkariez gain, bazeuden aldizkari digital batzuk, Euskal Party-aren lehen edizioen berri zabaltzen asko lagundu zutenak, hala nola *Fanzine*⁵ eta *Doc's LLFB*. Commodore Amiga-n espezializatutako agerkari horiek disketean argitaratzen ziren bakarrik, eta albisteak, iragarkiak, elkarrizketak eta artikulu teknikoak eskaintzen zituzten, ordenagailuari txinpartak ateratzerainoko programazio-truku ugariarekin batera. Zaleak harremanetan jartzeko gune bat ere bazeukaten, argitalpen-horma baten modukoa.

Espainiako Amiga-zaleek Europako topaketa informatikoen berri izan zuten horrela. *Demoparty* izeneko topaketa haietan, zaleak zenbait egunez elkartzen ziren, Amiga batekin egindako lanik onenak erakusteko.

Europako lehen *party*ak 1980ko hamarkadaren bigarren erdian antolatu ziren, 8 bit-eko mikroordenagailuekin, ZX Spectrum eta Commodore 64rekin. Lehenbiziko Amiga-k merkaturatzearekin batera, kontinente osora hedatu ziren topaketa haiek, Iparreko herrialdeetara bereziki.

1992ra arte itxoin beharko zen informatika-zaleek Espainiako lehen *party*a antolatzeko. *Crackerren*⁶ topaketa bat izan zen eta Valentzian antolatu zen irailaren 26-28 bitartean, Fifth Generation & Darkness CopyParty 92

4. Ordenagailu-sareetarako softwarea, erabiltzaileei aukera ematen diena konektatzeko, softwarea eta datuak jaisteko, albisteak irakurtzeko eta beste erabiltzaile batzuekin mezuak trukatzeko. 1980ko eta 1990ko hamarkadetan komunikazioen zale eta software-garatzaille askoren topaleku bihurtu ziren BBSak. Fitxategiak trukatzeko lehen sistema publikoak izan ziren. [On line] https://es.wikipedia.org/wiki/Bulletin_Board_System [Kontsulta: 2015eko urriaren 4a]

5. «Entrevista a Fanzine». *Amiga.InFo*, 1. zk. 1995eko urtarrila/otsaila. [On line] <http://encanta.avalonsoftware.org/ainfo/01/fanzine.php> [Kontsulta: 2015eko urriaren 4a]

6. Definizioaren inguruan eztabaidarik badago ere, software informatiko bat eten eta babesik gabe uzten duten programatzaileak izendatzeko erabiltzen da terminoa.

izenarekin⁷. Lehenbiziko *demopartya*, berriz, hurrengo urtean egin zen, Cádizeko San Fernando hirian. «Southern Party 93-a⁸ topaketa txikitxo izan zen. 50 ordenagailu baino ez zituen izan, gehienak ere Commodore Amiga», aipatzen du Sabino San Vicentek.

Eduard Matas «Matt»⁹ *swapperra*¹⁰ Bartzelonatik The Party-ra joateko – urte hartan bertan Herning-en¹¹ (Danimarka) egitekoa zen «only Amiga» topaketara – autobus bat antolatzen ari zela jakin zuen gure urretxuarrak hilabete batzuk lehenago, *Fanzine* aldizkariaren bidez. Espainia osoko 30 bat lagunek eman zuten izena bidaia horretan joateko. Tartean, Sabino San Vicente bera, lagun batzuekin. «Urretxutik Bartzelonaraino joan ginen trenez, eta han gainerako Amiga-zaleekin bat egin genuen». 30 ordutik gorako autobus-bidaia baten ondoren *partyra* iritsi, eta beren ordenagailuak muntatu zituzten han, beren tubo-monitoreekin batera. «Hain gustura ibili ginen han, etxerakoan guk ere geure *party*a antolatzeko aukeran pentsatzen hasi bainekin».

EUSKAL PARTY BAT?

1994ko urtea zen eta Sabinok buruan zerabilkien oraindik Urretxun *party* bat antolatzeko asmoa, harik eta euskal Amiga-zale batzuekin elkartu eta lanari ekin zioten artean. Haien artean zeuden Ignacio Aranburu, Mikel Aramendi, Iker San Vicente eta Oier Agirre «Osabakoldo» tolosarra. EuskalAmiga informatikaren lagunak elkarteak eratu zuten orduan.

7. Fifth Generation & Darkness CopyParty 92-aren laburpena. *Fanzine*, 2. zk. [Online] http://encanta.avalonsoftware.org/fanzine/02/fgdks_party.php [Kontsulta: 2015eko urriaren 5a]

8. 1993ko abuztuaren 24 eta 25ean egin zen.

9. «Eduard Matas, el viajero de las parties». [Online] <http://www.ionlitio.com/eduard-matas-el-viajero-de-las-parties/> [Kontsulta: 2015eko urriaren 5a]

10. Eszena-munduan, programatzaile talde baten harreman publikoak arduratzen dena.

11. «Amiga-ren erdigunetzat jotzen den The Party-ren lehen edizioa Aars-eko (Danimarka) erakusketa-zentroan egin zen, 1991eko abenduaren 26an. Hirugarren edizioan Messecenter Herning-era aldatu ziren: 1993ko abenduaren 27-29 bitartean egin zuten, 2.487 parte-hartzaileekin. [Online] <http://www.theparty.dk/wiki/Events> [Kontsulta: 2015eko urriaren 5a]

«Lau lagun elkartu ginen nire etxean, eta Gipuzkoako jende ezagunarekin garaje batean egitekoa zen topaketa txikia taxutzen hasi ginen», azaldu zuen San Vicentek *Fanzine* aldizkarian argitaratutako artikulu batean. «Elkartzeko eta ideiak partekatzeko beharra»-ri erantzuten zion topaketa hark, «bai eta gauzak gure europar bizilagunek baino hobeto egiteko gai ginela erakusteko nahia»-ri ere.

Proiektua martxan zela, hurrengo hamabost egunean topaketa informatiko haren edukia jasotzen zituen dokumentua prestatu zuten lehen euskal *party*aren bultzatzaileek, eta, ganorazko *scenerrak* zirenez gero, *intro* bat prestatu zuten topaketaren daten berri emanez. «Gure ezagun guztien artean banatu genuen, haiek ere beren ezagunen artean banatzeko, eta jendea berehala hasi zitzaigun babesema ematen. Prestatzen hastea baino ez zen gelditzen».

Garai artean, San Vicente aisialdiko begiralea zen Urretxun, eta Udalera jo zuen babes eske eta lehen Euskal Amiga Party-a izango zena egiteko leku baten bila. Gogoan du «hogei aldiz» azaldu behar izan zuela *party* bat zer zen, «baina azkenean ez ziguten eragozpen handirik jarri».

Udalak Ederrena frontoia utzi zien, eta antolatzaileak arduratu ziren gainerako materialez: aulkiez, mahaiez eta, garrantzitsuena, instalazio elektrikoaz. Horrez gain, pantaila erraldoi bat eta musika-ekipo bat kontratatu zituzten, demoeszenako taldeek egindako lanak proiektatzeko.

«Pantaila Banco Bilbao Vizcaya-ri (BBV) eskatu genion hasiera batean, baina kale. Orduan bost metroko pantaila bat alokatzea erabaki genuen, baina, frontoian argia sartzen zenez, ez zen tutik ere ikusten. Azkenean, 46 hazbeteko Philips telebista bat lortu genuen, Udalak utzitakoa». Gipuzkoako Foru Aldundiak, Kutxak eta Urretxuko dendeek ere lagundu ziguten.

Azpiegitura gehiena prest geneukala, «ez genekien jende askorik etorriko ote zen topaketara», gogoratzen du San Vicentek. Zalantza haiek gorabehera, trasteak hartu eta San Fernandoko (Cádiz) Southern Party 94-ra joatea erabaki zuen urretxuarrak. Espainiar eszenako zenbait ezagunekin egin zuen topo han, eta esan zien euskal *party* bat antolatzen ari zirela, abuzturako.

1994ko abuztuaren 6ko goizeko hamarretan, Urretxuko Ederrena frontoia ateak zabaldu zituen, Euskal Amiga Party-aren lehen edizioa izango zenerako. «Jendea bazetorrela ikusita, lasaituz joan ginen», aitortzen du San Vicentek. Denera, 35 parte-hartzaile eta 26 Amiga ordenagailu izan zituzten. «Leku askotatik etorri zen jendea: Algeciras, Bartzelona, Basauri, Bilbo, Burgos, Burlata, Madril, Málaga, Morata de Tajuña, San Fernando eta Valentziatik, besteak beste». Jende asko Gipuzkoatik kanpotik etorri izanak asko lagundu zuen topaketaren berri zabaltzen hurrengo edizioetarako.

Urretxuko herria ere gonbidatu zituzten *party* hartara, ordenagailuak probatzeko. Bai eta, *scenerrak* ez izan arren, bideo- eta soinu-estudioetan Amiga-rekin lan egiten zuten profesionalak¹² ere.

Eguna amaitzeko, demoen lehiaketa egin zuten. Euskal Amiga Party-aren arduradun nagusiak dioenez, «ikaragarria» izan zen parte-hartzaileko ekoizpen-ratioa, «hara joandako gehienek aurkeztu baitzuten lanen bat». Dena den, ekoizpen gehienak aldeztu aurretik ia guztiz muntatuta iritsi ziren *partyra*.

«Ez dago astirik demoak egiteko. Normalean asteak edota hilabeteak behar izaten dira halako demoak osatzeko. Gainera, taldekideek Estatuko herri desberdinetakoak badira, denen lanak batera jarri eta *coder* (programatzaile) bati bidali behar zaio. *Partyaren* egunak azken ukituak emateko edota kodean hobekuntza txikiak egiteko erabiltzen dira».

Hamabi ordu eta gero, amaiera eman zioten Euskal Herriko informatika-festaren lehen edizioari. Gehienak, lehertuta, beren ekipoak bildu eta etxera itzuli ziren. Beste batzuek Getariako festetara parrandan joatea erabaki zuten, Urretxutik 45 kilometrora, eta han ibili ziren goizeko ordu txikiak arte.

12. Mikel Aramendik *Fanzine* aldizkariaren 9. zenbakian argitaratutako artikuluan batean esandakoaren arabera, 74 lagunek parte hartu zuten *party*an. Eta hauxe izan zen informatika-ekipoen zerrenda: 16 Amiga 500, 14 Amiga 1200, 1 Amiga 2000, 1 CDTV, 2 CD32, 2 Amiga 3000, 3 Amiga 4000, 10 kanpoko diskete-unitate eta 2 bideo-erreproduzigailu. Aramendi, Mikel. «Euskal Amiga Party. Documento confidencial I». *Fanzine*, 9 zk. [Formatu digitala]

Harro eta pozik

Lehen Euskal Amiga Party-ari amaiera eman eta gero, antolatzaileak pozez zorutzen zeuden izandako arrakasta ikusita, eta hurrengo edizioa prestatzeari ekin zioten berehala. Izan ere, handik lau hilabetera egin zuten, 1994ko abenduan. «Lehenbiziko edizioak eragindako poz handia eta gero, beste edizio bat antolatu nahi genuen, denboran jarraipenik izango ote zuen jakiteko. Bagenekien beste *party* batzuk, hasiera batean entzute handi samarra izan arren, gainbehera joan zirela geroxeago».

Sabino San Vicenteren taldeak finkatutako helburua demoeszenako kideen parte-hartzea bikoiztea eta «ehundik gora lagun biltzea» izan zen. Hasiera batean topaketa Urretxun errepikatzea pentsatu zuten, baina Legazpin egin zuten azkenean. Aurreikusitako ehun zaleak hartzeko leku handiagoa behar zutelako etorri zen aldaketa. «Udalera jo genuen eta, Urretxun bezala, ez ziguten eragozpenik jarri. Bikuña kiroldegia eskaini ziguten, eta guri ederki iruditu zitzaigun, askoz hangoa baitzen Urretxuko frontoia baino», azaltzen du San Vicentek.

Ehundik gora lagun erakartzea erronka zaila zen, baina ez ezinezkoa. Bazekiten hura lortzeko ahalegin berezia egin beharko zutela topaketa informatikoaren berri zabaltzeko, eta akordio bat lortu zuten *Fanzine* aldizkari digitalarekin. Aldizkariaren hamargarren zenbakian, 1994ko abenduko lehen egunetan argitaratua, euskal topaketa informatikoari buruzko erreportaje berezia argitaratu zuten, *partyan* antolatuko ziren demoeszenako lehiaketa eta jardunaldi guztien berri emanez. «Amigazaleen artean bolo-bolo zabaldu zen albistea eta BBSeK sareen bidez iragarri zuten», jakinarazi zuen *Amiga.info* aldizkariak bere lehen zenbakian¹³.

Edizio hark izan zuen berrikuntza gehiagorik ere: topaketa luzeagoa izango zen. Egun batetik, informatika-jardueraz betetako etenik gabeko hiru egunera luzatu zen. Horrekin batera, lotarako lekua egokitu zuten kiroldegian, parrandan jarraitzerik ez zutenentzat. Han bildutakoek *sobódromo* («zirri-dromoa») izena jarri zioten txoko hari txantxetan. Bi berritasun horiek edizioz edizio iraun dute.

13. «Euskal Amiga Party II». *Amiga.InFo*, 1. zk. 1995eko urtarrila/otsaila. [On line] <http://encanta.avalonsoftware.org/ainfo/01/euskal2.php> [Kontsulta: 2015eko urriaren 7a]

1994ko abenduaren 27ko goiz hotz hartan, Euskal Amiga Party 2-ko lehen parte-hartzaileak iristen hasi ziren Bikuña kiroldegira. Ekipo informatikoez, lo-zakuez, era guztietako tresna eta gailuez eta hiru egunetan areto hartatik atera behar izan gabe bizi ahal izateko jatekoez lepo iritsi ziren. Lau hilabete lehenago jasotako aholku, ekarpen eta kritikek topaketa «askoz serioagoa eta askoz zabalagoa» egiten lagundu zieten antolatzaileei.

Ordenagailuen guneaz gain, edukien berri emateko hitzaldiak antolatzea erabaki zuen antolakuntzak. Gai askori buruz jardun zuten: Amiga ordenagailuetako pirateatze informatikoaz eta horri lotutako arazoez eta Internet eta Fidonet¹⁴ sareetako azken teknologiez, esate baterako.

Baina dena ez zen primeran atera bigarren edizio hartan. Nekearen eta gipuzkoar neguari lotutako tenperatura baxuen ondorioak sumatu zituzten parte-hartzaileek. «Kiroldegiko berogailua hondatuta zegoen, eta jendeak zamarrak eta are eskularruak ere jantzita programatzen zuen», oroitzen dute saminduta, galdetu diegun parte-hartzaileetako batzuek. Hainbestearinoko hotza egiten zuen Legazpin, jende askok ezin izan baitzuen gau osoan begirik bildu. Beste batzuek ordenagailua hartu, eta etxera lehenago itzultzea erabaki zuten. Ostegun goiza iristean, ausart gutxi batzuk baino ez ziren gelditzen Bikuña kiroldegian.

Eragozpen haiek gorabehera, San Vicentek «harro eta pozik» gogoratzen du Euskal Amiga Party-aren bigarren edizio hura. «Nahiz eta aurreikusitako ehun ordenagailuetara ez iritsi, gertu ibili ginen, 80 bat izan ziren guztira. Parte-hartzaileak, ordea, gehiago izan ziren, 200 lagun; eta horrez gain inguruko jende asko ere etorri zen kiroldegira». Euskal Herritik kanpotik zetozen zaleek ordenagailuak partekatu egiten zituzten, eta horregatik ordenagailu eta parte-hartzaile kopuruen arteko aldea¹⁵. «Valentziatik etorritako lauk Amiga ordenagailu bat edo

14. Fidonet mundu-mailako ordenagailu-sare bat da eta Bulletin Board System-en (BBS) artean komunikatzeko erabiltzen da. [On line] <https://es.wikipedia.org/wiki/FidoNet> [Kontsulta: 2015eko urriaren 7a]

15. Ekipo hauek erabili ziren: 11 Amiga 500, 25 Amiga 1200, 6 Amiga 4000, 2 Amiga 3000, 1 Amiga 2000 eta 1 Amiga CD32, «Euskal Amiga Party II» kronikaren arabera. *Amiga.info* aldizkaria. 1995eko urtarrila/otsaila.

bi bakarrik ekarri zituzten, beren monitoreekin, autoan ez baitzuten gehiagorako lekurik», azaltzen digu urretxuarrak.

Euskal *party* hark «oihartzun handi samarra izan zuen hedabideetan». ETBk zenbait erreportaje egin zituen, eta TVEko bigarren kateko profesionalak *Bit a bit*¹⁶ bideo-jokoen programarako irudi eta datuak hartzen egon ziren.

Goi-mailako traizioa

Akatsetatik ikasi, eta haiek zuzendu beharra zegoen. Lehenik eta behin, ekitaldiaren azterketa kritikoa egin zuten eta hurrengo euskal *party*ek izan beharreko oinarrizko ezaugarri eta egiturez eztabaidatu zuten. Erabaki horiek hurrengo urteetako Euskal Encounter-aren zerizana baldintzatuko zuten.

Urtean edizio bakarra egitea izan zen orduan hartutako erabaki garrantzitsuenetakoa, eta topaketa neguan ez egitea. Zalapartarik gehien piztu zuena, berriz, euskal *party*a PC-erabiltzaileei ere zabaltzea izan zen, inondik ere. «Egundoko kritika piloa jaso genuen. Amiga-erabiltzaileen komunitatea guztiz txiki eta endogamikoa zen, eta Euskal Party-ra PCak ekartzea goi-mailako traizioa zen». Gainera, izena Party-tik Euskal Amiga/PC Party-ra aldatzeak areago nahastu zituen bazterrak.

San Vicentek adierazten duenez, berak eta bere taldeak parte-hartzaile gehiago erakarri nahi zituzten *party*ra. Bazekiten PCak Commodore Amiga baino makina kaskarragoak zirela orduan, baina IMB PC bateragarriak agertzearekin batera gauzak aldatzen ari zirela sumatzen zen. Denborak ematen duen distantziarekin, PCak ere gonbidatzea erabaki zuzena izan zela ikusten da, Amiga ordenagailuen kopurua gutxituz joan baitzen pixkana-pixkana, ia guztiz desagertzeraino. Aurreko edizioetan bezala, beste leku batera eraman zuten euskal *party*a. «Hirugarren edizioa Tolosan egitea erabaki genuen —Urretxutik 33 kilometrorra eta Donostiatik 29ra—, handiagoa baitzen herria. Hango kiroldegia ere handiagoa zen Legazpikoa baino eta, beraz, ordenagailu gehiagorako lekua zeukan. Berrito ere, Sabino San Vicente arduratu

16. *Bit a bit* [Online] <http://www.ionlitio.com/bit-a-bit/>
[Kontsulta: 2015eko urriaren 9a]

zen kultur etxeko arduradunekin beharrezko gestioak egiteaz, eta Berazubiko kiroldegia utzi zieten hiru egunerako. «1995eko urriaren 13tik 15era egin genuen Euskal Party-a, ostegunetik igandera, zubia aprobeztatzeko», gogoratzen du.

Hiru egunotan zehar, 300dik gora lagun bildu ziren Tolosan, eta 200 ordenagailu instalatu zituzten kiroldegian, Commodore Amiga-k PCei gailendu zitzaizkielarik. Plataforma baten eta bestearen aldekoen arteko eztabaida eta ika-mikak alde batera gelditu ziren topaketak iraun zuen bitartean, nahiz eta askok gogoan dituzten oraindik elkarren arteko «adar-jotze umoretsuak».

Hurrengo urtean, euskal *party*ak izena eta lekua aldatu zituen, berriro ere. «Amiga/PC hitzak kendu genituen, irentsiezina inondik ere, eta bi komunitateen arteko lehia gutxitzea lortu genuen, bide batez. Euskal Party izena utzi genuen». Topaleku berriari dagokionez, antolakuntzak jauzi kualitatiboa eman zuen. «Donostiara joan ginen, Anoetako Carmelo Balda frontoira; askoz leku handiagoa, eta askoz aukera gehiago eskaintzen zituen».

Laugarren edizio hartako beste aldaketa bat, hurrengo edizioetan iraun duena, euskal informatika-topaketaren behin betiko data izan zen. «Ikusi genuen uztaileko azken astea zela datarik egokiena. Ikasleek bukatuak dituzte eskolak ordurako eta lanean ari direnek erraza daukate opporrak hartzeko».

Euskal Party 4-k berealdiko arrakasta izan zuen. Parte-hartzaileen iragarpenik baikorrenak oso urruti gelditu ziren azken emaitzatik. «280 ordenagailurako eta ia 500 parte-hartzailearentzako lekua bageneukan ere, beren ekipoekin etorritako askok ezin izan zituzten muntatu, leku faltagatik». Euskal Party-aren antolakuntza-taldearen ustez, hirugarren edizioak izandako oihartzun mediatikoaren ondorioz joan zen hainbeste jende laugarren ediziora, bai eta hainbat PCren artean lehen Internet-sarea instalatu izanaren ondorioz. Gasteizko Jet Internet enpresa arduratu zen sarea muntatzeaz. «64 KB-ko konexio-abiadura zeukan, eta denen artean partekatzen zen. Kable ardazkidea erabiltzen zuen eta ordenagailuz ordenagailu muntatu behar zen».

Hurrengo urtean, Euskalnet izeneko enpresa sortu berriak –Euskaltel telefonia-operadorea bihurtuko zena geroago– hartu zuen Jet Internet-en¹⁷ lekukoa, eta Interneterako konexio xume-xumea eskaini zuen Euskal Party 5-en. Ez zen oso azkarra, baina aldaketa sekulakoa izan zen parte-hartzaileentzat. Aurreko edizioko 64 kbps-etatik 1 Mbps-ra pasa ziren.

Bestalde, eszena-ekoizpenik gehien aurkeztu zen *party*a izan zen bosgarren edizio hura. Hemeretzi guztira, PC-komunitatearen bultzadari esker. Ez zen inoiz halakorik gertatuko. Ordenagailuentzako esparrua ere handitu egin zen.

«Ez genuen inor kanpoan gelditzerik nahi, aurreko laugarren edizioan gertatu zen bezala, eta Donostiako Udalarari Carmelo Balda kiroldegia eskatu genion, frontoiaren ondoan. Pentsatu genuen aurreko edizioan kanpoan gelditu ziren haiek guztiek beren lekua izango zutela, baina azkenean ez zen bete. Espero baino jende gutxiago etorri zen *party*ra, beharbada haserre zeudelako oraindik, aurreko urtean kanpoan gelditu behar izanaren ondorioz», uste dute Euskal Party-aren antolatzaileek.

SCENER-AK

Scenerrak beti izan dira *party*etako jaun eta jabeak. Aditu gazte haiek programazioa, 3Dko modelatzea eta musika digitala nahasten zituzten ekoizpenak sortzera bideratzen zituzten beren ezagutza guztiak. Euskal Party-aren inguruan sortutako giroak eta demo-lehiaketak Espainiako bideo-joko enpresen arreta piztu zuten, industria hondotik atera nahian baitzebiltzan artean. 1998-2001 urte bitarteko edizioetan nabarmendu zen arreta hori bereziki, eta talentu berriak kontratatu nahi zituzten enpresa guztiek euskal topaketa hartara jotzen zuten, ezinbestean. Nor dira *scenerrak*, baina?

Aplikazio bisualak –demoak, introak, 2D eta 3D grafikoak– garatzeko ezagutza informatiko berezirik gabeko gazte haien jatorria Espainiako lehen bideo-jokoak garatu zituzten gazteen antzekoa zen. Aldizkari espezializatuen bidez ikasi zuten zekiten guztia, ordenagailuei ahalik eta etekinik handiena ateratzeko era guztietako programazio-trukuak

17. Fernando García sortutako Internet-hornitzaileak porrot egin zuen *euskal party*a hasi baino lehentxeago.

argitaratzen baitzituzten aldizkariok. Internet oso hedatuta ez zegoen garai hartan, «ia ezinezkoa zen dokumentazioa eskuratzea –azaltzen digu San Vicentek–. Libururen bat lortzen zuenak, edo ingelesezko programazio-liburu baten fotokopien fotokopiak, urrea bezala gordetzen zuen».

Halere, alde handia dago informatikarien bigarren belaunaldi haren eta Espainiako softwarearen Urrezko Aro betean trebatutako autodidakten artean: unibertsitateko Informatika ikasketak zeuden ordurako, bai eta zaleen komunitate biziak sortzeko aukera ematen zuten komunikazio-azpiegiturak ere.

Gainera, lehen BBSen bidez munduko ezagutza iristen hasia zitzaien, eta erabiltzaileek eztabaidatu, zalantzak argitu eta artxiboak –grafikoak, introak eta demoak bereziki– trukatzeko aukera zeukaten bertan. Internet bazter guztietara hedatzearekin batera, IRC¹⁸ txat-kanalek eta gaiari buruzko foro espezializatuek hartu zuten BBSen lekua.

Scenerrek ezizenez eta beren taldearen izenez ezagutzen zuten elkar. Taldeen osaera ideala hau zen: *swapper* bat (harreman publikoetako arduraduna), *coder* bat (programatzailea), grafista edo 3D modelatzaile bat eta musikari bat. Dena den, pare bat programatzailek eta grafista batek osatutako taldeak ziren ohikoenak, eta musika egiteko kanpoko norbaitengana jotzen zuten gehienetan. Oso talde biziak ziren: kide batzuk hainbat taldetan aritzen ziren aldi berean eta talde batetik besterako jauziak ere ugariak izaten ziren.

Urte haietako topaketa informatikoez, Euskal Party tartean, Espainiako eta Europako eszenako kideen artean zegoen urruneko harremana esparru komun baterantz birbideratzen lagundu zuten, informatika-prozesu desberdinei buruzko zalantzak argitu eta gauzak partekatu ahal izateaz gain, ordenagailuarekin egiten zekitena erakusteko eta lehia jarduteko aukera ere ematen zuen esparru baterantz, hain zuzen ere.

18. Internet Relay Chat (IRC) testuan oinarritutako denbora errealeko komunikazio-protokolo bat da. [On Line] <https://eu.wikipedia.org/wiki/IRC> [Kontsulta: 2015eko urriaren 13a]

Sabino San Vicentek azpimarratzen duenez, *party* haietan «gauza pila ikasten zen, programazio-alderdi bati buruzko ezagutza oso zehatza zeukan jendea izaten baikenuen aurrean. Ordenagailuari etekin handiagoa ateratzeko lehiatzen ginen, edo efektu jakin bat lortu, errutinak optimizatu edo Amiga-ren barrenak ezagutzeko», eransten du.

Euskal *party*aren barruan, demoeszenak aurreneko hamaika edizioetan jo zuen gailurra, hainbat disziplinan¹⁹ lehiatzen ziren hogeitau talde elkartzera iritsi baitziren. Urterik urte aurkeztutako lanen kalitateak interes handia piztu zuen bideo-jokoen sektorean. Etorkizuneko profesionalen harrobi bat zen *party*a espainiar enpresentzat, eta *party*ko parte-hartzaileentzat, berriz, beren informatikarako grina profesionalki garatzeko aukera bat.

Demoetatik jokoetara

Espainiako zenbait enpresa ofizialki joan ziren Euskal Party-ra talentu bila, eta eszenako kideak kontratatu zituzten beren proiektuetarako. Euskal Herriko dozenaka *scener* aeronautika-enpresetan, ikerketa teknologikoko zentroetan eta animazioko produkzio-etxeetan hasi ziren lanean, edota filmetarako efektu bereziak egiten.

Atal honetan, baina, Goblins eta Iguana taldeetako kideek bideo-jokoen mundura emandako jauzia nabarmendu nahi dugu. Haien proiektuek Espainiako entretenimendu digitaleko egungo industriaren oinarriak finkatu zituzten, eta beren esperientzia eta gaitasunari esker lehen lerroan kokatu ziren.

Goblins taldea Bilbon sortu zen. Euskal Herriko Unibertsitateko Informatika fakultateko (Donostia) hiru ikaskidek osatu zuten, hasiera batean: Ismael Raya «Phornee», Alberto Graña «Birra» eta Álex Camaño «Tom». Rayak gogoratzen duenez, hirurek ere «zaletasun handia zeukaten ordenagailuekin», baina «ikuspuntu friki batetik». «Rol-jokoak atsegin zituen eta *Eraztunen jauna* irakurtzen duen informatika-frikien profila betetzen genuen», eransten du Camaño.

19. Demoak, introak, 4Kb-ko introak, modak, multikanalak, 2D grafikoak eta 3D grafikoak.

Garai hartan, Commodore Amiga 500 ezagun samarra zen eta, Jay Glenn Miner-en makina haren gaitasun teknikoekin txundituta, haietako bat eskuratu zuten hiru ikasleek. Bilboko software-truke eta piratatez-zirkuluen bidez²⁰ jakin zuten bazegoela *demoeszena* izeneko mugimendu bat, «garai hartan Amiga ordenagailuekin bakarrik aritzen zena», azaltzen du Rayak. «Bazen tipo bat jokoak eta demoak disketetan saltzen zituen. Demoen kredituetan, egileen izenak agertzen ziren, eta beste *scener* batzuei zuzendutako agurrak. Kontu hori asko gustatu zitzaigun, eta guk ere geureak egin genitzakeela erabaki genuen».

Camañok honela deskribatzen du demo bat zer den: «ordenagailuarekin noraino iristea dagoen jakiteko, hura behartzen dueneko erakustaldi tekniko baten modukoa. Inork lehenago egin ez zuen zerbait egitea zen helburua eta, batez ere, azkarrago egitea, eta askoz modu teknikoagoan. "Behe-mailako" programazioa erabiltzen zen horretarako. Are matematikoa ere». Bestalde, demoek «erakargarriak ere izan beharra zeukaten. Ikus-entzunezko esperientziak, kolore, musika eta bestelako efektuekin, eta denbora errealean exekutatuak», eransten du programatzaileak.

1994a zen eta, Bilboko Amiga-zaleen topaketa haiei esker, Goblins taldearen hazia hedatuz joan zen, Álvaro de la Fuente «Júpiter», Ismael Herrero «Txunky punky» eta Unai Raya «Lentium» iristean.

Goblins izenaren jatorriari dagokionez, Alberto Grañak eta biek Bilbotik Donostiarako autobusa hartzean nahastu zireneko pasadizoa azaltzen digu Ismael Rayak. «Gasteizko campusera zihoana hartu genuen. Hara iritsita, egitekorik ez geneukanez, talderako izenak pentsatzen hasi ginen, eta zenbait izen idatzi genituen paper batean. Azkenean Goblins aukeratu genuen, ondo ematen zigulako belarrira».

Amiga-zaleen komunitatearen bidez, Legazpin Euskal Amiga Party-aren bigarren edizioa egitekoa zela jakin zuten Goblinstarrek. «Bi

20. «Arriaga antzokiko plazan gelditzen ginen larunbatero, BAT/CUAko (Bizkaiko Amigaren Taldea/Club de Usuarios de Amiga) gainerako Amiga-zaleekin. Bilbon sortutako talde horretan programak trukatu, albisteei buruz jardun eta errutina berriei eta haiek gauzatzeko moduari buruz eztabaidatzen genuen», argitzen digu Ismael Herrero Goblinseko programatzaileak

hilabete lehenago izan genuen haren berri, eta demo bat egitea erabaki genuen», diosku Ismael Herrero²¹. «Ez geneukan denbora askorik, eta, beraz, geneuzkan errutina guztiak elkartzea erabaki genuen, gehienak ere oso zaharrak, eta programatzen hasiak ginen beste berriago batzuk gehitu genituen, gutziz ikusgarriak».

Partyaren eguna iritsi zenean, baina, lana erdizka zeukaten oraindik. Goizean goiz ordenagailuak²² autoan sartu, eta Bikuña kiroldegirantz jo zuten, lana han amaitzeko asmoz. Bi egunez ia atsedetik hartu gabe jardun eta gero, eta behatzak «hozminduta²³», azkenean Goblins taldeak ez zuen batere demorik aurkeztu²⁴.

Baina dena ez zen lana izan. *Partyari* esker, Espainiako eszenaren zati bati aurpegia jarri ahal izan zioten Goblinstarrek. «Pertsona bakarraz osatutako taldeak zeuden han, edota *party*an elkartu berritako bik osatutakoak. Kanpoko jendea ere bazen han, frantses batzuk, adibidez, gertu zeukatelako, eta beste atzerritarren bat», aipatzen du Camañok. «*Partyra* iritsi bezain laster eta handik alde egin arte, jendearekin hizketan ematen zenituen orduak».

Lehiaketari dagokionez, aitortzen du «nolabaiteko lehia» zegoela taldeen artean, baina adiskidetasun giroan betiere. Rayak azpimarratzen duenez, «horixe da demoeszena-mundua mugitzen duen motorra, lanen arteko lehia». Hori zela eta, informazioa, ezagutza eta programazio-trukuak «den-dena mahai gainean jarri gabe» egiten zen.

21. Ismael Herrero *coderrak* testu bat idatzi zuen 1995eko abenduaren 18an Goblinsen «El Ocaso del Payaso» demoaren eranskin gisa, eta Miguel Albors programatzaileak bere blogean zabaldu zuen urte batzuk geroago. <http://pensarescompartir.com/wordpress/asi-se-hizo-el-ocaso-del-payaso/> [On line] [Kontsulta: 2015eko urriaren 5a]

22. «Nire Amiga 500-a eraman zuen, bere hodi-monitorearekin. Izango zituen 15 kilo», gogoratzen du Rayak.

23. Ismael Rayak gehitzen du «baldar hutsa» izan zela. «Negua zen, eta sekulako hotza egiten zuen. Hiru egunez gelditu nintzen han, lotarako zakurik gabe. Koltxoneta puska baten gainean egiten nuen lo, uzkur-uzkur eginda, zamarra erantzi gabe, eta gauero pare bat ordu lo egiten saiatzen nitzen. Esperientzia latza izan zen, baina gogoko bidean aldaparik ez». (Ismael Raya)

24. Goblins taldeko zenbait kidek demoa osatzen zuten errutina eta grafikoak lehiaketara aurkeztu zituzten beren kasa.

«Demoaren zati bat nola egin zenuen azalduko zenuen, baina xehetasun guztiak eman gabe. Besteek ere berdin jokatzeko zuten. Halako sekretismo-kutsu bat zegoen, inork jakin ez zezan *party*an zer aurkeztuko zenuen, demoaren azken puskak edo grafiko bat programatzen ari zirela, norbait zure ondotik pasaz gero, pantaila estali edo itzaltzeraino».

Commodore Amiga-ren euskal eszenan Goblintarrak erreferentziatzeko taldea izan ziren bezala, PCen espainiar homonimoa Iguana taldea izan zen. Javier Arévalo «Jare» eta Juan Carlos Arévalo «JCAB» anaiek sortu zuten taldea 1992an, eta haien lanek oihartzun handia izaten zuten, 1994ko The Assembly-an PC Demo kategorian hirugarren saria lortuz geroztik bereziki.

Biek ala biek esperientzia zeukaten programazio alorrean. 1987an *Star Dust*²⁵ bideo-jokoa argitaratu zuten TopoSoft ziguilarekin eta, hiru urte geroago, *Bronx* izenekoa kaleratu zuten, orduko hartan Animagic-ekin.

Arévalo anaiek osatutako enberrari beste kide batzuk gehitu zitzaizkion: Arturo Ramírez-Montesinos «Captain bit», David Tolosana «Noisy Man», Carlos del Álamo «Estrayk», Enrique Coiras «Coi», Javier Florencio «Kronos» eta Mateo Pascual «Evelred», besteak beste. Gehienak madrildarrak izan arren, Euskal Herrian ere bazeukaten kiderik: Jon Beltrán de Heredia «Yann».

1973an Irunen jaio zen Beltrán de Heredia, eta gogoratzen duenez Legazpiko euskal *party*aren berri izan omen zuen Iguanako jendeak. «Izanak ginen Espainiako beste *party* batzuetan, FallasParty-an (Valentzia), ButifarraParty-an (Bartzelona) eta Southern Party 93-an (San Fernando), esate baterako, baina antolakuntzako Amiga-zaleak ez genituen ezagutzen. Hara joatea erabaki genuen, hala eta guztiz ere».

Iguanako taldekide guztiak animatu ziren beren lanekin Tolosara joaten, eta ordenagailu bateragarrien arloan menderatu beharreko erreferentzia bihurtu ziren. Sabino San Vicenterekin egin zuten topo

25. Arévalo anaien *Star Dust* 8 bit-eko ZX Spectrum, MSX, eta Amstrad CPC ordenagailuetarako eta 16 bit-eko PCetarako plazaratu zen. Jokoa Erresuma Batuan argitaratu zen, US Gold konpainiaren zigilu merke batean.

han, bai eta euskal eszenako Aitor Garai, Ismael Raya, Álex Camaño edota Unai Landarekin ere, eta urte batzuk geroago Pyro Studios bideo-jokoen garatzailean bat egingo zuten berriro.

Iguanakoen Euskal Party-ko parte-hartzea aldatuz joan zen urtetik urtera, taldekide gehienek bideo-jokoen industriarako jauzia egin baitzuten azkenean. Javier Arévalok Noriaworks Entertainment enpresa sortu zuen 1995ean eta, urtebete geroago, Arvirago Software, Gonzalo Suárez, Diego Soriano eta Jon Beltrán de Herediarekin batera. 1997an, berriz, Pyro Studios-en *Commandos: Behind enemy lines* en aurreproduktzioan parte hartu zuen. High Voltage Software-era (Hoffman Estates, Illinois) joan zenean, Jon Beltrán de Heredia euskaldunak bete zuen Arévalok programazio-buru gisa utzitako ardura.

Eidos banatzaile ingelesak *Commandos: Behind enemy lines* emandako babesak hazten lagundu zion proiektuari. Ignacio Pérez Dolsetek, Gonzo Suárezek eta Jorge Blancok gidatutako taldeak lankide gehiago behar zituen finkatutako epeak bete ahal izateko. Non aurkituko zituzten onenak?

Programatzaileen harrobia

Lehenago esan dugunez, eszenako talde desberdinen artean zegoen lehia handiari esker, sormen bereziko gazteen harrobi handi bat sortu zen. Programatzaile bikainak eta teknologiako aditu erabatekoak ziren gazte haiek. Softwarea garatzen zuten enpresek bazuten mugimendu haren berri, bideo-jokoak garatzen zituztenek bereziki, *scener* haietako batzuk han arituak baitziren lanean. «Euskal Party-a erreferentzia zen Espainian. Beste batzuek egiteko gauza zirena denbora errealean ikusteko aukera ematen zuen», azaltzen du Jon Beltrán de Herediak.

Eta Pyro Studios-ek *Commandos: Behind enemy lines* (Pyro Studios, 1998) garatzeko taldea handitu behar izan zuenean, gure euskalduna *party*ko bere kideez gogoratu zen: Unai Landa, Álex Camaño eta Asier Hernández izan ziren Pyro Studios-en lanean hasi ziren lehenak, eta, handik denbora batera, Ismael Raya, Julio García «Yuio» eta Raúl Ramos gehitu zitzaizkien.

Pyro Studios ez zen izan, ordea, demoeszenaren harrobira jo zuen Espainiako enpresa bakarra. Dinamic Multimedia eta Rebel Act sortu berria ere euskal *party*etan izan ziren 1999-2001 urte bitartean.

Alberto Moreno grafistak gogoratzen duenez, Dinamic Multimedian zebilela, Euskal 7-an (1999) izan zen, eta han hitzaldi bat eman zuen, Alberto Hernández kanpo-proiektuen arduradunarekin eta David Galeano *PC Fútbol*en ekoizlearekin batera, enpresak proiektu berriak argitaratzeko asmoa zeukala aditzera emanaz. Jende bila zebiltzan.

Morenok Euskal Party-an azaldu zuenez, *PC Fútbol* jokoekin urte luzez aritu eta gero, bere bideo-jokoa zuzentzeko aukera eskaini zioten: *Eurotour Cycling*. «Jokoak 3Dko motor bat behar zuen, eszenategi ireki bat simulatzeko, eta hainbat kilometroko errepide bat, 200dik gorako tropel batentzat». 1990eko hamarkada amaieran, motorren programatzaile on bat aurkitzea «ez zen erraza».

«Ederki moldatzen ginen Pyro Studios-eko langileekin, eta ostiral iluntzeetan garagardoak hartzera joaten ginen haiekin. Unai Landak, Julio García eta beste programatzaile batzuek —Álex Camañok eta David Notario «Mac»-ek— esan zidatenez teknologiako programatzaile peto-petoak demoeszenaren barruan mugitzen omen ziren, euskal *party*an bereziki». Izan ere, euskal *party*ak «talentu-harrobi bat izateko ospea» zeukan, «sektorearen etorkizuneko izarrak han aurki zitezkeelakoan», diosku Alberto Morenok.

Eta hala izan zen. *Eurotour Cycling*eko arduradun nagusiak Euskal Party-an fitxatu zuen bere teknologia-programatzaile nagusia. Víctor Mendiluce du izena eta, handik urte batzuetara, *Heart of Stone* eta *Commandos Strike Force* proiektuetako programatzaile nagusia izango zen.

Mercury Steam-eko egungo *senior producerra* eta Rebel Act desagertuko programatzailea ere, José Raluy, Euskal Party-an izan zen. «Banekien Euskal Party-a leku egokia zela, eta oso demoeszena indartsua zeukala. Neroni han izana nintzen urte batzuk lehenago, Ibon Tolosana Deustuko Unibertsitateko nire lankidearekin batera. Bion artean «Toxic & JRG» taldea sortu, eta demo bat aurkeztu genuen han».

Urte batzuk geroago, Raluy Rebel Act-en hasi zen lanean, *Blade: The Edge of Darkness* (Rebel Act, 2001) PCrako jokoko senior programatzaile gisa. «Jende bila zebiltzan, eta orduko garapen-zuzendariari, Xavier Carrillori, esan nion Euskal Party-ra joatea geneukala, jende bila. Antolatzaileekin hitz egin, eta hitzaldi bat eman nuen Euskal 8-an (2000), Luis Miguel Quijada, 2D/3Dko diseinatzailearekin batera».

Carrillok berak zehazten duenez, euskal *partya* «erreferentzia-leku bat zen, zalantzarik gabe, eta programatzaile onak biltzen ziren han, guri interesatzen zitzaigun demoeszenako jendea bereziki. Euskal-era joandako jendea kontratatuzera iritsi ginen, bai», baina zalantza dauka, ea han bertan izan ote zen, hala geroago, bigarren fase batean.

Handik urte batzuetara Digital Legends-eko sortzaile eta zuzendari exekutibo gisa ere, «garai hartatik ezagutzen genituen profesionalak» kontratatu izan ditu Carrillok, Unai Landa eta Jon Beltrán de Heredia, esate baterako.

Euskal eszena, belaunaldi berririk gabe

Euskal Party-aren lehen ediziotik bertatik Amiga-eszenaren mundua izan zen topaketa informatiko haren oinarri eta funtsa. «Bosgarren edizioa egundokoa izan zen, baina baita inflexio-puntu bat ere», azpimarratzen du Sabino San Vicentek. Urte hartatik aurrera (1997), Amiga-demoeszenaren indarrak eta demoen ekoizpenak behera egin zuten Espainiako Estatu osoan.

«Ez dakit zein izan zen benetako arrazoia. Makinak gero eta indartsuagoak ziren, eta muga ez zuen hardwareak jartzen, pertsonak baizik. 3Dko lehen motorrak sortzen hasi ziren. Gero eta denbora eta jende gehiago behar zen Europatik zetozen ekoizpenekin lehiatu ahal izateko. Ilusioa gainbehera hasi zen, eta ez zen belaunaldi-ordezkapenik egon».

Euskal Party-aren barruan Commodore Amiga-ri lotutako eszenan «atzerakada nabarmena» gertatu zen aldi berean, gora zihoan PCen eszena. Aldaketa hark «iraultza» eragin zuen. «Amiga-zaleek izugarritzko lanak zeuzkaten makinari txinpartak atera eta demoak egiteko, eta PC-zaleek, berriz, heren bat saiaturaz lortzen zuten hori. Itxura aldetik ere, erakargarriagoak ziren», azaltzen digu Goblins-eko kide Ismael Rayak.

Álex Camaño programatzailearen iritziz, bestalde, ordenagailu bateragarrien erabiltzaileak agertzearekin batera eszena pisua galtzen joan zen, Tolosako ediziotik aurrera (Euskal Amiga/PC 3, 1995). «PC erabiltzaileek jokatu besterik ez zuten egin nahi», gaitzesten du. «Gainera, *partyak* sareari lotutako ordenagailuak eskaintzen zizkien eta, horrela, *Quake*an online jokatzeaz gain, gauza piloa jaitsi zezaketen Internetetik».

«Une batera iritsita, guztiz etsigarria bihurtu zen egoera», jarraitzen du Bilboko programatzaileak. «Egun batean, Amiga-eszenako hiru taldek demo bana aurkeztu genuen. PC-zaleak gehiago ziren gu baino, eta bakarra aurkeztu zuten. PCen gainerako kategoriak hutsik gelditu ziren. Horrek argi erakutsi zigun PC-zaleek ez zeukatela programatzeko inongo interesik».

Euskal Party-an Internet jarri izana ere aintzakotzat hartu beharreko beste faktore bat dugu. Iguana taldeko Jon Beltrán de Herediak ere berretsi egiten du argudio hori eta errua antolatzaileena izan zela dio. «Euskal Party-ko eszenaren beherakada antolatzaileak Euskal Party-a beste erregai batzuekin gizentzen joatearekin batera gertatu zen: konektatzera eta jokatzera zihoazenez ari naiz²⁶». Informatikaren festa izandakoa LAN Party bat bihurtzen joan zen²⁷.

Eta eraldaketa hura ez zen Euskal Party-an gertatu bakarrik. Interneteko konexioak agertzearekin batera, topaketa informatiko gehienen helburuak aldatu egin ziren. Batzuk bidean gelditu ziren eta beste batzuk erabiltzaileen behar eta nahietara egokitu ziren. Asterix eta Obelixen galiar herrixkan bezala, badira oraindik beren konpromisoari eutsi dioten *demoparty* gutxi batzuk²⁸.

26. «Demoak programatzeko interesaren beherakada egiazkoa izan zen, eta berezko arrazoien ondorioz gertatu zen. Beste arloen bolumenak, gainera, areago ahuldu zuen demoeszena», eransten du Beltrán de Herediak.

27. Beren ordenagailuen bidez jokatu eta informazioa partekatze asmoz, hainbat lagun elkartzen dituen topaketa informatikoa. *Demoparty*etan, berriz, demoen arteko lehiari ematen zaio garrantzirik handiena. Gaur egun, zenbait topaketa informatikotan bi helburuak uztartzen dira.

28. Egungo *demoparty*ei buruzko xehetasun gehiago: <http://www.demoparty.net> [On line] [Kontsulta: 2015eko urriaren 21a]

MAINSTREAM FESTA

Eraldaketa hura gertatu baino zertxobait lehentxeago, 2000 urtearen atarian, Euskal Party-ak topaleku garrantzitsua izaten jarraitzen zuen. Interneten etorrera izan zen aldaketaren eragile nagusia, baina, bereziki, bideo-jokoen jokalaria eta lehiaketen agerpena. «*Gamerrak* onartzea antolatzaileon erabaki erradikala izan zen, eta *scenerrak* su eta gar jarri ziren», onartzen du arduradun nagusiak. «Denborak erakutsi du zuzen genbiltzala. Soilik demoeszenaren munduan jarraitu izan bagenu, desagertu egingo ginatkeen, Europako beste *party* batzuei gertatu zaien moduan», arrazoitzen du.

Mainstream festa bihurtua, *party* izaera osagarria galdu zuen topaketa informatikoak, eta Araba eta Bizkaira hedatu zen. Zortzigarren edizioa antolatzeko garaian sortu zen topaketa Gipuzkoatik kanpora eramateko aukera. «Bizkaiko Foru Aldundiarekin eta Jauralaritzarekin hitz egin genuen, SPRIren²⁹ bidez, festa Bilbora eramateko laguntza eskatzeko. Era berean, Euskaltel bezalako bazkide bat izateak asko erraztu zizkigun gauzak erakustazoka zaharrean».

Topaketa Bilbora eramanda izugarri ugaritu ziren parte-hartzaileak eta ikaragarritzko ospea lortu zuen.³⁰ Euskal Party-a antolatzen zuen taldeak beldur-une batzuk bizi izan zituen berriro ere zortzigarren edizioan zehar. «Hiru urte atzera Donostian gertatu zena gertatuko zela pentsatu genuen, eta jendea kanpoan geldituko zela». Ez zen hain larria izan. Berriz halakorik gerta ez zedin, handik zenbait ediziotara Internet bidez aurretiaz izena emateko sistema jarri zuten martxan. Gehienezko parte-hartzaile kopurura iristean, itxaron-zerrenda bat sortzen da.

Euskal 8-a Bilboko Nazioarteko Erakusketa zaharreko 11. pabiloian ospatu zen³¹. Zati bat ordenagailuetarako egokitu zen, eta bestea

29. Enpresa Garapenerako Euskal Agentzia.

30. Eustat – Euskal Estatistika Erakundearen datuen arabera, 2001ean Bizkaiak 1.122.637 biztanle zituen, eta Gipuzkoak, 673.563. EUSTAT. Biztanleriaren eta etxebizitzaren zentsuak.

31. Lezana, Carmelo: «El adiós a un escaparate de medio siglo» <http://www.elcorreo.com/vizcaya/20070811/economia/adios-escaparate-medio-siglo-20070811.html> [On line] [Kontsulta: 2015eko urriaren 21a]

lotarako. *Partyak* iraun zuen hiru egunetan³², 900 bat ordenagailu jarri ziren, eta 1.600 bat lagunek parte hartu zuten jardueretan.

Hurrengo urtean, EAeko beste herrialde batera jo zuen euskal *partyak*. Arabako Foru Aldundiaren eta Vital Kutzaren babespean, San Vicentek eta bere taldeak Gasteizko Fernando Buesa Arena pabiloira³³ eraman zuten Euskal 9-a. Hamar urte lehenago eraikita egonda, gigabytez betetako topaketa baterako beharrezko zerbitzu eta erosotasun guztiak zeuzkan aretoak. «1.200 ordenagailu inguru hartu genituen, saskibaloi-kantxa eta harmailen zati bat erabilia», zehazten du urretxuarrak. Halere, edizio horretako 2.200 parte-hartzaileetako batzuk kexu ziren, aretoa erdigunetik urrun zegoelako. Eta arrazoi zuten. «Eremu bat zen hura», aitortzen dute Euskal Encounter-aren egungo zuzendaritzakoek.

Donostia izango zen euskal *tournée*aren hurrengo geldialdia, Anoetako belodromoa. Gipuzkoan sortutako topaketa haren hamargarren edizioa leku ezagun batean zen egitekoa, hiru urte lehenago han antolatu baitzuten Euskal 7-a. Itxura batean, dena primeran joatekoa zen. Baina, berez, sekulako buru-haustea izan zen San Vicenterentzat eta gauzak ezin okerrago joan ziren 2.800 parte-hartzaileentzat. Instalazio elektrikoak kale egin zuen.

Sabino San Vicentek azaltzen duenez, Anoetako belodromoa «kontzertuak hartzeko prestatuta zegoen eta muturreko elektrizitate-erabilera puntualak jasaten zituen». «Baina instalazioa ez zegoen prestatuta *partyan* piztuta egongo ziren 1.600 ordenagailuen kontsumo jarraiturako. Elektrizitate-mahuka nagusiak berotu egiten ziren eta itzalaldi ugari izan genituen».

Euskal Party-aren hamargarren urteurreneko gertakariekin nahigabetuta, larrialdiko bilera egin zuten antolatzaileek. Urteroko topaketa hura gehiegi handitu zen ordura arte egindako moduan antolatzen jarraitzeko: «baliabide eta aurrekontu baino borondate eta gogo gehiagorekin». Aldaketa sakonak egin beharko ziren Euskal Party-ak iraungo bazuen.

32. 2000ko uztailaren 22tik 25era.

33. Fernando Buesa Arena. https://eu.wikipedia.org/wiki/Fernando_Buesa_Arena [On line] [Kontsulta: 2015eko urriaren 21a]

Lehenik eta behin, marka egonkor bat sortu beharra zegoen. San Vicentek gidatutako taldeak dozena bat izen aztertu zituen, *Euskal Encounter* izena aukeratu aurretik. «Hasiera batean kaka zahar bat iruditu zitzaigun. Baina azkenerako polita ere iruditzen zaigu».

Bigarren erabakia: jarduera guztiak elkartzea. Lehiaketak, tailerrak eta hitzaldiak *party* osoan sakabanatuta zeuden, perretxikoak bezala. «Ekosistema bat sortu genuen Euskal Encounter-aren aterki pean, den-dena biltzeko».

Hirugarrenik, topaketa egiteko gune egonkor bat bilatzea erabaki zuten. «Konturatu ginen ezin genuela Euskal Encounter-a batetik bestera eramaten ibili. Gero eta ordenagailu gehiago hartzeko edukiera zeukan leku bat behar genuen, lotarako lekuarekin, eta behar besteko azpiegiturarekin: Bilboko erakustazoka zaharra.

Euskal Encounter 11 2003ko uztailaren 24-27 bitartean egin zen, 2.048 ordenagailu eta 4.000 parte-hartzaileekin. «Ordura arte, EAetik kanpokoak ziren Euskal Party-ra zetozenen erdiak. Gaur egun, %52 EAEkoak dira, eta gainerako %48 beste autonomia-erkidego batekoak. Hala eta guztiz ere, EAetik kanpokoak %60 arte izan dira historikoki».

Transhumantziaren amaiera

Aurreikuspen guztiak aise gainditu ziren berriro, eta Bilboko erakustazoka txiki gelditzeko beldurra sortu zen berriz ere. «Pabiloirik handiena erabili genuen, zutaberik ez zeukana, eta, hala ere, ordenagailuek oso-osorik bete zuten. Hortaz, alternatiba bila hasi behar izan genuen berriro ere». Barakaldoko Bilbao Exhibition Centre (BEC)³⁴ izan zen soluzioa.

San Vicentek aipatzen zuenez «2003a zen eta entzuna genuen BEC bi urte geroago zabaltzekoa zela. Aukera hura aztertzen hasi ginen, baina itxaropen handirik gabe. Halere, Euskal Encounter 11ren arrakasta ikusita, Bizkaiko Foru Aldundiak *party*a BECera eramateko aukera proposatu zigun. Eta halaxe egin genuen.

34. Xehetasun gehiago: <http://bilbaoexhibitioncentre.com> [On line] [Kontsulta: 2015eko urriaren 22a]

Euskal Encounter-aren 12. edizioa erakustazoka berrian egin zen, eraikuntza-lanak oraindik bukatu gabe zeudela³⁵. Bizkaia Arena pabiloia erabili zen, erakustazokako handienetakoa eta erabilgarri zegoen bakarra. «Kaletik zetozen aldapa batzuetatik sartu beharra zegoen, ate nagusiak bukatu gabe baitzeuden. Azkenean, 2.560 ordenagailu eta 5.000 parte-hartzaile izan zituen *party*ak.

Bizkaia Arenako esperientzia pozgarria izan bazen ere, San Vicente eta bere taldea BECeko bosgarren pabiloia nahi zuten 13. ediziorako. «21.000 metro koadro ditu. Lehenbiziko aldiz ikusi nuenean, pentsatu nuen ezinezkoa izango zela hura ordenagailuz betetzea».

Hiru edizio geroago, utopia hura egia bihurtu zen, 4.096 makina aldi berean jardunean izanik, eta 2005eko 5.760tik 2015eko 6.700era arteko parte-hartzailerekin. Gainera, 14. ediziorako (2006), *party*aren ondoko 4. pabiloia kontratatu zen «zirri-dromo» gisa. Gaur egun, BECeko 31.000 metro koadro hartzen ditu Euskal Encounter-ak.

Parte-hartzaile eta jarduera kopuruen igoerak eragina izan du *party*aren antolakuntzan parte hartzen dutenen kopuruan eta edizio bakoitzeko aurrekontuan. «2015ean 50 bat lagun inguru aritu ginen lanean, eta horietatik lau bakarrik gabilta lehenbiziko ediziotik, nahiz eta zeregin desberdinetan. Aurrekontuari dagokionez, 30.000 pezetarekin hasi ginen (180,30 euro), eta gaur egun 500.000 euro dauzkagu, inbertsioak kenduta».

***Partya* dibertsifikatzen**

Euskal Encounter-ak ordenagailu kopuruan gailurra jo eta gero, antolakuntzak bosgarren pabiloiko izkinetara zabaldu du *partya*, iraganean hitzaldi, ikastaro eta dendak zeuden esparrura. «Atal horrek Bexitec izena zeukan, eta Euskal Encounter-eko parte-hartzaileak bakarrik sartzea zeukaten stand itxiak zeuden han».

Bexitec-eko jardueretik interesa gero eta handiagoa zela ikusita, esparru hori jende guztiari zabaltzea erabaki zuten antolatzaileek.

35. Euskal Encounter-aren 12. edizioa 2004ko uztailaren 22-25 bitartean egin zen.

Hara joandako jendearen joan-etorriak arazo batzuk sortu zituen sarreretan eta segurtasunean, eta, 2010ean, gune hura –3.000 metro koadro hartzen zituena– pabiloitik atera eta BECeke korridore nagusira eramatea erabaki zuten. *OpenGune* izena jarri zioten.

Bestalde, 2012tik Euskal Encounter-ean egiten ziren bideo-jokoan profesionalen lehiaketan gunerako –GameGunea– ere leku berriak bilatu behar izan zituzten. 2013an BECeke korridore nagusiko esparru zedarritu batean kokatu zuten gunea, baina antolatzaileak ez ziren oso pozik gelditu. Azkenean beste ekitaldi berezi bat antolatzea erabaki zuten. Hurrengo urtean, Euskalduna jauregia³⁶ eraman zuten GameGunea eta, 2015ean, Guggenheim Bilbao museora.

Gaur egun, Euskal Encounter-eko edizio bakoitzerako iristen den eskaera kopuru ikaragarriaren ondorioz, ordenagailuetarako leku guztiak minutu gutxitan agortzen dira, eta 1.500 pertsona arteko itxaron-zerrenda sortzen da. «*Partyak* zaleen artean oraindik daukan erakarmen handiaren adierazle da hori», aldarrikatzen du zuzendariak. Era berean, aipatu digunez, datorren urterako ordenagailuetarako lekuak ugaritzeko aukera aztertzen ari dira. «Ez dakigu bosgarren pabiloiaren barruan haziko garen, edo beste batera zabalduko garen» .

Zeuden aukeren gainera eskaera handiari erantzuteko beste bi *party* txikiago jarri zituzten martxan: Gipuzkoa Encounter-a eta Araba Encounter-a.

Gipuzkoako topaketa informatikoa 2007ko apirilaren 13–15 bitartean egin zuten lehenbiziko aldiz, Tolosako Usabal kiroldegian, Euskal Party 3 hura gogoan. «Gipuzkoa Encounter-a Jokin Bildarratz (Tolosa, 1963) orduko alkateak eskatuta jarri zen martxan. Hasiara batean ezetz esan genuen, baina onartu beharra dago baietz esanda bete-betean asmatu genuela». Hamaika edizio baino gehiago bete ondoren, urtero 600 lagun inguru biltzen dituen topaketa hori hastapenetako euskal *demoparty*en izpirituari eusten saiatzen da. «Neurrian eta jarduera kopuruan dago aldea –zehazten du San Vicentek–. Neurriagatik Euskal

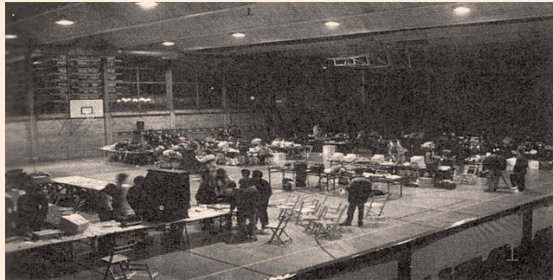
36. 2014ko GameGunea uztailearen 4etik 6ra egin zen Bilboko Euskalduna jauregian. Jokalari profesionalak elkartu ziren han *League of Legends* (LoL) jokoan lehiatzeko mutilen kasuan eta *Counter Strike: Global Offensive* jokoan, neskenean.

Encounter-ean ezinezkoak liratekeen zenbait gauza probatzeko ere balio digu».

Araba Encounter-a, berriz, Euskal Encounter-aren antolatzaileen apusturik berriena da, eta Euskatelek bultzatuta sortu zen. 2014an antolatu zuten lehenbiziko aldiz, Gasteizko Iradier Arena zezen-plaza balioaniztunean, 400dik gora ordenagailu eta 600dik gora parte-hartzailerekin.

Euskal Encounter-ak arrasto sakona utzi du, inondik ere, euskal garatzaile gazteen belaunaldi oso batean. Haiek izan ziren ordenagailu zoragarri haiek nola zebiltzan ikertzeko eta ikasteko sormena, grina eta denbora eskaini zituztenak. Eta euskal *partyak*, berriz, talentu hura guztia biltzen eta garatzen lagundu zuen.

Gaitasun hura guztia bideo-jokoen sektorera bideratu zen azkenean, Espainiako softwarearen Urrezko Aroa izandakoa igarota, 1990eko bigarren erdian errautsetatik berpizteko ahaleginetan zebilenean. Mutiko, enpresa eta joko haiek munduan kokatu zuten Espainiako bideo-jokoen sektorea, eta Espainiako ikus-entzunezko aisialdiaren eta aisialdi interaktiboaren industrian nagusitu den negozioaren oinarriak finkatu zituzten.



Legazpiko Bikuña kiroldegian egin zen Euskal Amiga Party-ren bigarren edizioa. (Iturria: Amiga.info)
El polideportivo Bikuña de Legazpia fue el escenario de la segunda edición de la Euskal Amiga Party (Fuente: Amiga.info)



Lotarako gunea, "sobódromo" izenez ezaguna, euskal partyaren ia edizio guztietan mantendu da. (Iturria: Amiga.info)
La zona para dormir, conocida como "sobódromo", se ha mantenido en prácticamente todas las ediciones de la party vasca. (Fuente: Amiga.info)



Sabino San Vicente Euskal Encounter-aren antolakuntzako arduradun lanetan jarraitzen du gaur egun. (Iturria: Amiga.info)
Sabino San Vicente continúa hoy día al frente de la organización de la Euskal Encounter (Fuente: Amiga.info)



Ismael Raya 'Phornee' zen Goblins taldeko aurpegi ezagunenetako bat. (David F. Gisbert-ek utzitako argazkia)
Ismael Raya 'Phornee' era una de las caras más visibles del grupo Goblins (Foto cedida por David F. Gisbert)



Donostiako Karmelo Balda kiroldegiaren kanpoaldea. (David F. Gisbert-ek utzitako argazkia)
Imagen exterior del polideportivo Carmelo Balda de Donostia-San Sebastián. (Foto cedida por David F. Gisbert)



Amigo-zaleen eta pece-zaleen arteko liskar txikiak gora-behera party-an giroa ona izaten zen. (David F. Gisbert-ek utzitako argazkia)

Pese a las pequeñas disputas entre amigueros y peceros, el ambiente en la party era muy bueno. (Foto cedida por David F. Gisbert)



Demoescena-ko taldeek egindako lanen aurkezpenaren ostean, sari banaketa festa bat izaten zen (David F. Gisbert-ek utzitako argazkia)

Tras la presentación de los trabajos realizados por los grupos de la demoescena, la entrega de premios se convertía en toda una fiesta. (Foto cedida por David F. Gisbert)



Donostiako Anoetako belodromoak euskal festa informatikoaren zenbait edizio hartu zituen. (David F. Gisbert-ek utzitako argazkia)

El velódromo de Anoeta, en Donostia-San Sebastián, sirvió de escenario para varias ediciones de la fiesta vasca de la informática. (Foto cedida por David F. Gisbert)



Rebel Act, Pyro Studios eta Dinamic Multimedia gisako bideojoko enpresak party-ra joan ohi ziren euren proiektuak erakutsi eta euskal talentu berriak atzematera. Rebel Act, Pyro Studios y Dinamic Multimedia
Empresas de videojuegos como Dinamic Multimedia, Pyro Studios y Rebel Act acudieron a la party a presentar sus proyectos, y a captar el talento vasco (Foto cedida por David F. Gisbert)

EUSKAL PARTY: UNA CANTERA DE DESARROLLADORES DE VIDEOJUEGOS

La industria del videojuego en España no sería lo que es en la actualidad sin los profesionales que surgieron de la Euskal Encounter. Un evento, que nació en 1994, y donde se concentraban las futuras promesas del sector. Un encuentro que servía para compartir y demostrar todos los conocimientos adquiridos en ámbitos como la programación y el diseño gráfico digital. Tal fue su relevancia que, para las empresas tecnológicas, era un destino obligado en busca de talento.

Pero, hasta llegar a ese momento, ¿cómo era el panorama que se vivía en Euskadi durante la década de los noventa?

La primera generación de desarrolladores de videojuegos vascos (1985-1992) que había elaborado títulos en 8 y 16 bits abandonó este sector, y había decidido enfocar su pasión por la informática hacia otros ámbitos económicos. No hubo continuidad.

Posteriormente, el nacimiento de la segunda generación (1993-1999) estuvo vinculado principalmente al ordenador Commodore Amiga. Aunque era un sistema nuevo, los primeros pasos de este grupo de desarrolladores fueron similares a los de Joseba Epalza, Iñigo Ayo, Igor Ruiz, Ricardo Puerto y Raúl López. Autodidactas, tomaban como referencia los contenidos que se publicaban en revistas especializadas y algunos libros importados desde Inglaterra.

Sin embargo, la implantación de estudios universitarios de Informática, la mejora de las comunicaciones y la llegada de las primeras conexiones de un incipiente Internet sirvieron para generar y fortalecer una comunidad de *amigueros* donde compartir afición, conocimientos y software. Sólo faltaba una excusa para reunirlos a todos: ahí es cuando surgen las *parties*.

DEL PIRATEO A LA CREACIÓN

El origen de los encuentros informáticos en Europa y, posteriormente en España, está unido al movimiento cultural denominado *demoescena*

(*demoscene*). Surgido en torno a los ordenadores Commodore 64 y ZX Spectrum, no tomó fuerza hasta la aparición de Commodore Amiga y los primeros PCs. Según explica el director de la Euskal Encounter, Sabino San Vicente (Urretxu, 1969), "este movimiento empezó con el pirateo de programas informáticos. Tras desbloquear la protección del software, los programadores le añadían una pequeña presentación gráfica, llamada intro¹, a la que, con el tiempo, fueron añadiendo sonidos, movimiento de texto por la pantalla y efectos visuales".

Poco a poco, esta corriente se fue escindiendo del pirateo, generándose una serie de grupos de informáticos, también llamados *sceners*, cuyo objetivo era demostrar su habilidad en apartados como la música, los gráficos, el modelado 3D y la programación, teniendo en cuenta las limitaciones del ordenador. "Lo que hacían era una especie de videoclips, generados matemáticamente por ordenador", describe San Vicente.

Esto obligaba a todos los miembros del grupo a ser "muy creativos" para exprimir los Commodore Amiga más allá de sus límites. Los programadores eran unos "auténticos expertos en lenguaje de ensamblador", para que la demo² fuera rápida y ocupara poco espacio.

En España este fenómeno de la demoescena no apareció hasta la llegada al mercado de los primeros Commodore Amiga³. La publicación de las primeras revistas especializadas, las llamadas por teléfono y el cartero postal facilitaron la generación de un fuerte sentimiento de comunidad entre los usuarios del ordenador diseñado por el norteamericano Jay Glenn Miner (1932-1994).

Sabino San Vicente recuerda que el intercambio de producciones entre aficionados a la demoescena se hacía por carta. "Metías en un sobre un disquete con el trabajo y se lo enviabas a la gente. Era una época en la

1. Una intro usualmente se denomina a una demo donde la acción transcurre infinitamente y basada en una sola pantalla gráfica. [En línea] https://es.wikipedia.org/wiki/Demoscene_demos (Consulta: 02 de octubre 2015)

2. Presentación audiovisual no interactiva, normalmente programada matemáticamente, que se ejecuta en tiempo real.

3. Mora, Pedro Javier. "30 años de Amiga". *RetroManiac* n° 10. Págs. 142-173.

que Internet todavía estaba en pañales y, aunque también estaban las primeras Bulletin Board System (BBS)⁴, su acceso era muchísimo más limitado y caro”.

Además de las revistas en papel, existían publicaciones digitales como Fanzine⁵ y Doc's LLFB, que ayudaron en la difusión de las primeras ediciones de la Euskal Party. Especializadas en el mundo del Commodore Amiga, se publicaban únicamente en disquete e incluían noticias, anuncios, entrevistas, artículos técnicos y todo tipo de trucos de programación para sacar chispas al ordenador. También incluían un espacio en el que los aficionados podían ponerse en contacto como si fuera un muro de publicaciones.

De esta manera, los *amigueros* españoles supieron de la existencia de unos encuentros informáticos en Europa, llamados *demoparties*, en el que los aficionados se reunían durante varios días, y mostraban los mejores trabajos hechos con el Amiga.

Las primeras *parties* europeas comenzaron a organizarse en la segunda mitad de los años ochenta y se desarrollaban en torno a los microordenadores de 8 bits, el ZX Spectrum y el Commodore 64. Con la llegada al mercado de los primeros Amiga, estos encuentros se fueron reproduciendo a lo largo y ancho del viejo continente, fundamentalmente por los países nórdicos.

Habría que esperar hasta el año 1992 para celebrar la primera *party* en España organizada por aficionados a la informática. Fue un encuentro de *crackers*⁶ en Valencia, que se celebró durante los días 26, 27 y 28

4. Software para redes de ordenadores que permite a los usuarios conectarse, descargar software y datos, leer noticias, intercambiar mensajes con otros usuarios. Durante los años ochenta y noventa, las BBS se convirtieron en el punto de encuentro de aficionados a las comunicaciones y desarrolladores de software. Constituyeron los primeros sistemas públicos de intercambio de ficheros. [En línea] https://es.wikipedia.org/wiki/Bulletin_Board_System (Consulta: 4 de octubre 2015)

5. "Entrevista a Fanzine". Amiga.InFo n° 1 – Enero/Febrero 1995. [En línea] <http://encanta.avalonsoftware.org/ainfo/01/fanzine.php> (Consulta: 4 de octubre 2015)

6. Aunque existe controversia en la definición, se trata de los programadores que irrumpen y desprotegen un software informático.

de septiembre, con el nombre Fifth Generation & Darkness CopyParty 92⁷. Por el contrario, la primera *demoparty* tuvo lugar al año siguiente, en la localidad gaditana de San Fernando. La Southern Party 93⁸ "era pequeñita". "No habría más de 50 ordenadores, casi todos Commodore Amiga", sostiene Sabino San Vicente.

Meses antes, el vecino de Urretxu se enteró a través de la revista Fanzine que el *swapper*⁹ Eduard Matas 'Matt'¹⁰, estaba organizando un autobús desde Barcelona para acudir a The Party, un encuentro "only Amiga" que se celebraba ese mismo año en Herning¹¹ (Dinamarca). Unas 30 personas de toda España se apuntaron al viaje. Uno de ellos, el propio Sabino San Vicente, junto con unos amigos. "Viajamos en tren desde Urretxu hasta Barcelona, y nos unimos al resto de *amigueros*". Después de un viaje en autobús de más de 30 horas, llegaron a la *party* donde montaron sus ordenadores y correspondientes monitores de tubo. "Nos lo pasamos tan bien que, al regreso de Dinamarca, comenzamos a dar vueltas a la posibilidad de montar nuestra propia *party*".

¿UNA PARTY VASCA?

Corría el año 1994 y la idea de organizar una *party* en Urretxu continuó rondando en la cabeza de Sabino San Vicente, hasta que decidió rodearse de un grupo de *amigueros* vascos para llevarlo a cabo. Entre ellos se encontraban Ignacio Aranburu, Mikel Aramendi, Iker San

7. Resumen de la Fifth Generation & Darkness CopyParty 92. Fanzine n° 2. [En línea] http://encanta.avalonsoftware.org/fanzine/02/fgdks_party.php (Consulta: 5 de octubre 2015)

8. Se celebró los días 24 y 25 de agosto de 1993.

9. En el mundo de la escena, el encargado de las relaciones públicas de un grupo de programadores

10. "Eduard Matas, el viajero de las parties. [En línea] <http://www.ionlitio.com/eduard-matas-el-viajero-de-las-parties/> (Consulta: 5 de octubre 2015)

11. La primera edición de The Party, considerada "la meca del Amiga", se llevó a cabo en el centro de exposiciones de Aars, (Dinamarca) el 26 de diciembre de 1991. En su tercera edición, los organizadores trasladaron el encuentro al Messecenter Herning. Se celebró del 27 al 29 de diciembre de 1993 y acogió a 2.487 personas. [En línea] <http://www.theparty.dk/wiki/Events> (Consulta: 5 de octubre 2015)

Vicente, Oier Agirre y el vecino de Tolosa conocido como 'Osabakoldo'. Juntos formaron la Asociación de amigos de la informática EuskalAmiga.

"Nos reunimos cuatro personas en mi casa y empezamos a dar forma a lo que en principio iba a ser un pequeño encuentro a nivel de gente conocida de Gipuzkoa en un garaje", relató San Vicente en un artículo publicado en la revista Fanzine. El objetivo venía motivado "por la necesidad de juntarnos y compartir ideas, aparte de demostrar que éramos capaces de hacerlo incluso mejor que nuestros vecinos europeos".

Con el proyecto ya en marcha, en los 15 días posteriores, los impulsores de la primera *party* vasca elaboraron un documento con los contenidos que debía tener el encuentro informático y, como buenos *sceners*, elaboraron una *intro* donde se informaba sobre las fechas del encuentro. "La repartimos entre todos los conocidos esperando que estos hicieran lo propio con los suyos y, enseguida, la gente empezó a apoyar la iniciativa. Ahora sólo quedaba empezar a prepararla".

Por aquel entonces, Sabino San Vicente era monitor de tiempo libre en la localidad guipuzcoana de Urretxu, y acudió al Ayuntamiento para pedir apoyo y un espacio para albergar la que sería la primera Euskal Amiga Party. Recuerda que tuvo que explicar "unas veinte veces" qué era una *party*, "pero al final no nos pusieron muchas pegas".

El consistorio guipuzcoano terminó cediendo el frontón Ederrena, y la organización se encargó del resto de material y enseres como mesas, sillas y lo más importante, la instalación eléctrica. Además, contaron con una pantalla gigante y un equipo de música para proyectar los trabajos hechos por los diferentes grupos de la demoescena.

"Inicialmente, la pantalla se la pedimos al Banco Bilbao Vizcaya (BBV), pero no pudo ser. Entonces alquilamos una de cinco metros pero, debido a la luz que entraba en el frontón, no se veía nada. Finalmente, logramos una televisión Philips de 46 pulgadas, que nos prestó el ayuntamiento". La Diputación foral de Gipuzkoa, la caja de ahorros Kutxa y los comercios de Urretxu también aportaron su granito de arena.

Teniendo ya gran parte de la infraestructura preparada, San Vicente reconoce que "no sabíamos si iba a haber gente en el evento". Pese a esta incertidumbre, el de Urretxu decidió coger sus bártulos y acudir a la Southern Party 94 de San Fernando, en Cádiz. Allí se encontró con varios conocidos de la escena española y les comentó que se iba a celebrar una *party* vasca en agosto.

A las diez de la mañana del 6 de agosto de 1994, el frontón Ederrena de Urretxu abrió sus puertas a la primera edición de la Euskal Amiga Party. San Vicente admite que "cuando cuando vimos que empezaba a llegar gente, nos quedamos más tranquilos". La jornada se saldó con un total de 35 participantes y 26 ordenadores Amiga. "Vino gente de Algeciras, Barcelona, Basauri, Bilbao, Burgos, Burlada, Madrid, Málaga, Morata de Tajuña, San Fernando y Valencia, entre otros". Una fuerte presencia de fuera de Gipuzkoa que ayudó a la difusión del evento de cara a las siguientes ediciones.

La *party* también se abrió a los vecinos de la localidad para que pudieran conocer y probar los ordenadores. También acudieron profesionales que, pese a que no eran *sceners*, trabajaban habitualmente con el Amiga en estudios de vídeo y sonido¹².

La jornada se completó con las competiciones de demos. El máximo responsable de la Euskal Amiga Party afirma que el ratio de producciones por participante fue "bestial", porque "casi todos los que acudieron presentaron algún trabajo". No obstante, la mayoría de las producciones llegaron a la *party* casi montadas.

"No hay tiempo para hacerlas. Normalmente se tardan semanas o meses en elaborar este tipo de demostraciones. Además, si los integrantes del grupo son de diferentes puntos del Estado, hay que poner en común el trabajo de cada uno y mandárselo al *coder* (programador). Los días de

12. En un artículo publicado por Mikel Aramendi en el número 9 de la revista "Fanzine" donde afirma que el número total de asistentes a la *party* fue de 74 personas. La relación de equipos informáticos fue de 16 Amigas 500, 14 Amigas 1200; un Amiga 2000; un CDTV, dos CD32, dos Amiga 3000, tres Amiga 4000, diez disqueteras externas y dos reproductores de vídeo. Aramendi, Mikel. "Euskal Amiga Party. Documento confidencial I". Fanzine nº 9. [Formato digital]

la *party* se utilizaban para dar los últimos retoques o hacer pequeñas mejoras al código”.

Después de más de 12 horas, la primera edición de la fiesta vasca de la informática llegó a su fin. La mayoría, cansados, recogieron sus equipos y se volvieron a casa. Otros, decidieron continuar la juerga en las fiestas de Getaria, a 45 kilómetros de Urretxu, hasta altas horas de la noche.

Orgullo y satisfacción

Después de poner punto y final a la primera Euskal Amiga Party, la organización estaba tan entusiasmada con el éxito obtenido que, inmediatamente, empezaron a perfilar una segunda edición. De hecho, se celebró cuatro meses después, en diciembre de 1994.

“Tras el subidón de la primera, queríamos repetir para saber si iba a tener continuidad en el tiempo. Conocíamos otras parties que, en sus primeras ediciones, habían tenido cierta notoriedad pero luego habían terminado por desinflarse”.

El objetivo marcado por el equipo de Sabino San Vicente era duplicar la participación de los miembros de la demoescena y llegar a “más de cien personas”. En un principio se pensó en repetir el encuentro informático en Urretxu, pero terminó celebrándose en la localidad guipuzcoana de Legazpi. El cambio se debió a la búsqueda de un espacio más grande para albergar al centenar de aficionados previstos. “Fuimos al Ayuntamiento y, al igual que en el de Urretxu, no nos pusieron pegas. Nos ofrecieron el polideportivo Bikuña, y a nosotros nos pareció muy bien, porque era mucho más grande que el frontón de Urretxu”, se justifica Sabino San Vicente.

Atraer a más de cien personas era un reto complicado, pero no imposible. Sabían que para lograrlo necesitaban hacer un esfuerzo adicional en la promoción del evento informático, así que llegaron a un acuerdo con la revista digital Fanzine. En su número diez, publicado los primeros días de diciembre de 1994, se incluía un reportaje especial sobre el encuentro informático vasco, en el que se desgranaban todas las actividades y los concursos de la demoescena que se iban a organizar de cara a la *party*. “La noticia corrió de boca en boca por

los círculos *amigueros*, y las BBS la anunciaban a través de las redes”, recogió la revista Amiga.info en su primer número¹³.

Otra de las novedades de ese año fue la mayor duración del evento. Se pasó de una a tres jornadas ininterrumpidas de actividades informáticas. Además, se dispuso de un espacio para dormir en el polideportivo para aquellos que no podían seguir el ritmo de la fiesta. Los asistentes lo terminaron llamando jocosamente “el sobódromo”. Ambas características se han ido manteniendo edición tras edición.

En la fría mañana del 27 de diciembre de 1994, el polideportivo Bikuña comenzó a acoger a los primeros participantes de la Euskal Amiga Party 2. Llegaron cargados con sus equipos informáticos, sacos de dormir, todo tipo de cachivaches y comida para sobrevivir tres días sin tener que salir del recinto. Los consejos, aportaciones y críticas recogidas cuatro meses antes, en la primera edición de la Euskal Amiga Party, sirvieron para elaborar un encuentro “mucho más completo y serio”.

Además de la zona de ordenadores, la organización hizo una apuesta por la divulgación de contenidos a través de conferencias y charlas. Se debatió sobre temas como la piratería informática en ordenadores Amiga y los problemas que acarrearaba este comportamiento; así como pistas sobre la última tecnología en redes Internet y Fidonet¹⁴.

Pero no todo salió rodado en esta segunda edición. El cansancio y, especialmente, las bajas temperaturas del invierno guipuzcoano hicieron mella en los participantes. “La calefacción del polideportivo estaba estropeada, y la gente programaba abrigada con chamarras e, incluso, con guantes”, rememoran amargamente algunos de los asistentes consultados. El frío que se vivió en Legazpi fue tal que muchos no pudieron ni pegar ojo por la noche. Otros decidieron recoger sus ordenadores y adelantar la vuelta a casa. Cuando llegó el

13. EUSKAL AMIGA PARTY II. Amiga.InFo N° 1 – Enero/Febrero 1995. [En línea] <http://encanta.avalonsoftware.org/ainfo/01/euskal2.php> (Consulta: 7 de octubre 2015)

14. Fidonet es una red de computadores a nivel mundial que es usada para la comunicación entre Bulletin Board System (BBS). [En línea] <https://es.wikipedia.org/wiki/FidoNet> (Consulta: 7 de octubre 2015)

jueves por la mañana, en el polideportivo Bikuña sólo quedaban los más valientes.

Pese a estos contratiempos, Sabino San Vicente recuerda con "orgullo y satisfacción" esta segunda edición de la Euskal Amiga Party. "Aunque no llegamos a los cien ordenadores que teníamos previstos, anduvimos cerca; unos 80. Eso sí, acudieron hasta 200 personas, además del montón de gente curiosa que se acercó". Este baile de cifras entre ordenadores¹⁵ y participantes se debe a que los aficionados que se acercaban a Euskadi desde otras comunidades autónomas, compartían ordenador. "Cuatro personas de Valencia sólo traían uno o dos ordenadores Amiga con sus respectivos monitores, ya que en el coche no les cabía nada más", destaca el vecino de Urretxu.

Asimismo, la *party* vasca obtuvo "bastante repercusión mediática". La televisión pública vasca (ETB) realizó varios reportajes, y profesionales del segundo canal de TVE estuvieron filmando y tomando datos para el programa de videojuegos 'Bit a Bit'¹⁶.

Alta traición

Había que aprender de los errores y subsanarlos. Con esta máxima, y viendo el éxito que la Euskal Amiga Party había tenido, la organización comenzó a dar los primeros pasos para llevar adelante una nueva edición. Antes de nada, hicieron un análisis crítico del evento y debatieron sobre cuáles tenían que ser los aspectos y las estructuras clave de las futuras Euskal Party. Decisiones que, con el paso de los años, han marcado el statu quo de la Euskal Encounter.

Una de las más importantes fue la decisión de celebrar una única edición al año, y que ésta no se llevase a cabo durante los meses de invierno. Pero la más polémica, sin duda, fue la de abrir la *party* vasca a los usuarios de PC. "Nos cayeron una lluvia de críticas. La comunidad

15. La relación de equipos fue la siguiente: 11 Amiga 500, 25 Amiga 1200, seis Amiga 4000, dos Amiga 3000, un Amiga 2000 y un Amiga CD32, según datos recogidos en la crónica "Euskal Amiga Party II". Revista Amiga.info. Enero/Febrero 1995.

16. "Bit a Bit" [En línea] <http://www.ionlitio.com/bit-a-bit/> (Consulta: 9 de octubre 2015)

de usuarios de Amiga era tan pequeña y endogámica que, todo lo que supusiera incorporar el PC a la Euskal Party, sonaba a alta traición”. Además, el cambio de nombre de la *party* a Euskal Amiga/PC Party echó más leña al fuego.

San Vicente argumenta que él y su equipo querían hacer que la *party* creciera en participación. Aunque sabían que el PC era en ese momento una máquina inferior a los Commodore Amiga, se empezaba a intuir un florecimiento de la escena en torno a los IBM PC compatible. Con la perspectiva del tiempo, esta incorporación fue todo un acierto, ya que el número de ordenadores Amiga fue cayendo a lo largo de los años, hasta casi desaparecer.

Al igual que las anteriores ediciones, la *party* vasca volvió a cambiar de ubicación. “Decidimos hacer la tercera edición en Tolosa –a 33 kilómetros de Urretxu y a 29 de San Sebastián– porque era un pueblo más grande. Disponía de un polideportivo con más espacio que el de Legazpi y, por consiguiente, cabían más ordenadores”. Una vez más, Sabino San Vicente realizó las gestiones necesarias con los responsables de la Casa de Cultura del municipio guipuzcoano, y les cedieron el polideportivo Berazubi durante tres días. “Celebramos la Euskal Party 3 del jueves 13 al domingo 15 de octubre de 1995, porque queríamos aprovechar un puente festivo”, recuerda.

Durante los tres días, más de 300 participantes acudieron a Tolosa y se instalaron 200 ordenadores en la cancha del polideportivo, en la que los Commodore Amiga ganaron la batalla a los PCs. Las discusiones y roces entre los defensores de una y otra plataforma desaparecieron durante el desarrollo del evento, aunque muchos recuerdan las “pullas con grandes dosis de humor” que se lanzaban unos y otros.

Para el año siguiente, de nuevo la *party* vasca volvió a cambiar de nombre y de escenario. “Quitamos las palabras Amiga/PC porque lo hacían infumable y así, debilitábamos la rivalidad entre las dos comunidades. Así que lo dejamos simplemente en Euskal Party”. En cuanto al nuevo lugar de celebración, la organización dio un salto cualitativo. “Nos fuimos a Donostia-San Sebastián, al frontón Carmelo Balda que está en el barrio de Anoeta. Un espacio mucho más grande con más posibilidades”.

Otro de los elementos que se modificaron en esta cuarta edición y, que se han ido manteniendo a lo largo de las sucesivas ediciones, fueron las fechas definitivas del evento informático vasco. "Observamos que las mejores eran la última semana de julio. Los estudiantes han terminado las clases y, los que están trabajando, pueden coger vacaciones con facilidad".

La Euskal Party 4 murió de éxito. Las previsiones de asistencia más halagüeñas se desbordaron. "A pesar de que teníamos espacio para cerca de 280 ordenadores y casi 500 participantes, hubo gente que vino con sus equipos y no pudieron montarlos porque no había sitio". El equipo de la Euskal Party considera que esta masiva concurrencia se debió al eco mediático que se generó en la tercera edición, y la instalación de la primera red de Internet entre varios PCs. La empresa de Vitoria 'Jet Internet' fue la encargada de montarla. "Tenía una velocidad de conexión de 64 KB que se compartía entre todos. Se utilizaba cable coaxial y se montaba ordenador por ordenador".

Al año siguiente, una nueva empresa llamada Euskalnet –tiempo después se transformaría en la operadora de telefonía Euskaltel– recogió el testigo de 'Jet Internet'¹⁷ y ofreció en la Euskal Party 5 conexión a Internet "de manera muy artesanal". No era muy rápida, pero el cambio fue abismal para los participantes. Se pasó de los 64 kbps de la edición anterior a 1 Mbps.

Por otro lado, esta quinta edición se recuerda como la *party* en la que se presentaron a concurso mayor número de producciones de escena. Un total de 19, gracias al impulso de la comunidad del PC. No se volvió a dar una circunstancia igual. También creció el espacio para los ordenadores.

"No queríamos que la gente se quedara fuera como en la cuarta edición, por lo que pedimos al Ayuntamiento de San Sebastián el polideportivo Carmelo Balda, anexo al frontón Carmelo Balda. Pensamos que todos aquellos, que en la anterior edición se habían quedado fuera, iban a tener su sitio, pero al final no se aprovechó. El aumento

17. El proveedor de Internet fundado por Fernando García quebró poco antes de la celebración de la *party* vasca.

de asistentes a la *party* fue menor de lo esperado. Tal vez, debido al enfado de la gente por quedarse fuera el año anterior”, supone la organización de la Euskal Party.

LOS SCENERS

Los reyes de la *party* siempre fueron los *sceners*. Se trataba de jóvenes expertos que enfocaban todos sus conocimientos a la creación de producciones que mezclaban programación, modelado 3D y música digital. La competición de demos y el ambiente creado alrededor de la Euskal Party atrajo las miradas de las empresas españolas de videojuegos que, por aquel entonces, intentaban volver a reflotar la industria. Un interés que se mantuvo principalmente en las ediciones celebradas entre los años 1998 y 2001. El evento informático vasco era destino obligatorio para todas aquellas compañías que buscaban incorporar talentos a sus filas.

Pero, ¿quiénes son los *sceners*?

Sin formación específica en informática enfocada al desarrollo de aplicaciones visuales --demos, intros, gráficos 2D y 3D--, el origen de estos jóvenes no se diferencia mucho de la historia de los primeros desarrolladores de videojuegos españoles. Sus conocimientos en esta materia habían sido adquiridos a través de revistas especializadas en las que publicaban todo tipo de trucos de programación para sacar mayor partido a sus ordenadores. En un tiempo en el que Internet no estaba tan asentado, “conseguir documentación era labor imposible”, explica Sabino San Vicente. “El que había conseguido un libro, o las fotocopias de las fotocopias de un libro de programación en inglés, se lo guardaba como oro en paño”.

No obstante, hay grandes diferencias entre esta segunda generación de informáticos y los autodidactas formados en plena Edad de Oro del software español: la existencia de estudios informáticos universitarios e infraestructuras de comunicación que permitía la creación de comunidades vivas de aficionados.

Además, en menor medida, contaban con acceso al conocimiento mundial a través de las primeras BBS, donde los usuarios podían debatir, resolver dudas y compartir archivos; especialmente gráficos, intros y demos. Con la implantación masiva de Internet, las BBS fueron sustituidas por canales de chat IRC¹⁸ y foros especializados en la materia.

Los *sceners* se conocían entre sí por seudónimos y el nombre del grupo en el que participaban. Lo ideal era contar, por lo menos, con un *swapper* (relaciones públicas), un *coder* (programador), un grafista o modelador 3D y un músico. No obstante, la estructura habitual era la de un equipo formado por un par de programadores y un grafista. De manera adicional, intentaban contactar con alguien externo para que les hiciera la música. Los grupos eran muy dinámicos, ya que algunos de sus miembros solían colaborar al mismo tiempo en varios a la vez e, incluso, solían darse casos de trasvases.

Los encuentros informáticos de aquellos años, como la Euskal Party, sirvieron para redirigir hacia un espacio común la relación a distancia que existía entre los diferentes integrantes de la escena española y europea. Un lugar donde, además de poder compartir y resolver dudas sobre los distintos procesos informáticos, se les permitía competir y demostrar sus habilidades con el ordenador.

El director y antiguo miembro de la escena, Sabino San Vicente, asevera que en las parties “se aprendía un montón, porque tenías delante a alguien con un conocimiento muy concreto sobre algún aspecto de la programación”. “Se compartía para sacar más rendimiento al ordenador, o sobre cómo se hacía un efecto concreto, trucos para optimizar rutinas y conocer las tripas del Amiga”, añade.

El máximo esplendor de la demoescena en la *party* vasca se concentró en las primeras once ediciones, donde llegaron a reunirse más de una veintena de grupos que competían entre sí en las distintas disciplinas¹⁹.

18. Internet Relay Chat (IRC) es un protocolo de comunicación en tiempo real basado en texto. [En línea] https://es.wikipedia.org/wiki/Internet_Relay_Chat [En línea] (Consulta: 13 de octubre 2015)

19. Demo, Intro, Intro 4Kb, Mod, Multicanal, Gráficos 2D y Gráficos 3D.

La calidad de los trabajos que se presentaban año tras año despertaron un fuerte interés en el sector de los videojuegos. Las compañías españolas veían la *party* como una cantera de futuros profesionales y estos, una oportunidad para desarrollar profesionalmente su pasión por la informática.

De las demos a los juegos

Varias empresas españolas acudieron de manera oficial en busca de talento a la Euskal Party, y terminaron reclutando a miembros de la escena para sus proyectos. Decenas de jóvenes *sceners* vascos recalaron en empresas aeronáuticas, centros de investigación tecnológica, productoras de animación y haciendo efectos especiales para películas.

No obstante, en este capítulo destacamos el salto de los miembros de los grupos Goblins e Iguana al sector de los videojuegos. Sus proyectos afianzaron las bases de la actual industria española del entretenimiento digital, y su experiencia y capacidad les ha llevado a estar en primera línea.

El grupo Goblins nació en Bilbao. En sus inicios, estaba formado por tres compañeros de la Facultad de Informática de la Universidad del País Vasco (UPV/EHU), sita en el campus de Donostia-San Sebastián: Ismael Raya 'Phornee', Alberto Graña 'Birra' y Alex Camaño 'Tom'. Raya recuerda que los tres tenían "mucho interés" por los ordenadores, "pero desde un punto de vista friki". "Cumplíamos el perfil friki de la informática al que le gustaba jugar a rol y leía 'El Señor de los Anillos'", añade Camaño.

Por aquel entonces, el Commodore Amiga 500 había cogido notoriedad, y los tres estudiantes, asombrados por las capacidades técnicas de la máquina de Jay Glenn Miner, terminaron haciéndose con uno.

Mediante los círculos de intercambio de software y pirateo en Bilbao²⁰, descubrieron que existía un movimiento llamado demoescena que, "por aquel entonces, era únicamente *amiguero*", dice Raya. "Había el típico tío que te vendía juegos y demos en disquetes. En los créditos de las demos venían las personas que las habían hecho, y saludos a otros *sceners*. Aquello nos gustó, así que decidimos que nosotros también podíamos hacer las nuestras".

Camaño define una demo como "una especie de demostración técnica en la que se fuerza la máquina para saber hasta dónde se puede llegar con el ordenador. Se buscaba hacer algo que nadie lo hubiera hecho antes y, sobre todo, más rápido y de forma mucho más técnica. Para ello, se utilizaba programación 'a bajo nivel'. Incluso matemático". Al mismo tiempo, esta demo "debía ser atractiva". "Una experiencia audiovisual, con colores, música y otros efectos, y que se ejecuta en tiempo real", añade el programador.

Corría el año 1994 y, gracias a estos encuentros de *amigueros* en Bilbao, aquel germen del grupo de Goblins se fue ampliando con la llegada de Álvaro de la Fuente 'Jupiter', Ismael Herrero 'Txunky punky' y Unai Raya 'Lentium'.

Sobre el origen del nombre Goblins, el programador Ismael Raya cuenta la anécdota de que Alberto Graña y él, se equivocaron al coger el autobús para ir desde la capital vizcaína a la facultad en Donostia-San Sebastián. "Nos montamos en el que va al campus de Vitoria-Gasteiz". "Allí, como no teníamos nada que hacer, empezamos a pensar en un nombre para nuestro grupo, escribimos varios en un papel y elegimos el de Goblins porque nos sonaba bien".

Por medio de la comunidad de *amigueros*, los Goblins conocieron la noticia de que iba a celebrarse la segunda edición de la Euskal Amiga Party, en Legazpi. "Dos meses antes nos enteramos de su existencia,

20. "Solíamos quedar todos los sábados en la Plaza del Teatro Arriaga de Bilbao con todos los demás *amigueros* del BAT/CUA (Bizkaiko Amigaren Taldea/Club de Usuarios de Amiga), un club que se había formado en Bilbao, y entre intercambio de programas y comentario de noticias, discutíamos nuevas rutinas y la forma de llevarlas a cabo", añade programador de Goblins, Ismael Herrero.

y decidimos hacer una demo”, cuenta Ismael Herrero²¹. “No teníamos mucho tiempo, así que quedamos en juntar todas las rutinas que teníamos, la mayoría muy antiguas, y añadir unas cuantas nuevas y muy espectaculares que ya estábamos programando”.

Pero el día de la *party* llegó y el trabajo todavía estaba a medio hacer. A primera hora de la mañana cargaron sus ordenadores²² en el coche y pusieron rumbo al polideportivo Bikuña, con la idea de terminar el trabajo allí. Después de dos duras jornadas sin apenas descanso y con los dedos “agarrotados por el frío²³”, al final, Goblins no presentó ninguna demo²⁴.

Todo no fue trabajar y trabajar. La *party* sirvió para que el equipo Goblins pudiera poner cara a parte de la escena española. “Había grupos formados por un solo chaval, e incluso de dos que se acababan de juntar en la *party*. También había gente de fuera, como unos franceses a los que les pillaba cerca y algún otro extranjero”, relata Camaño. “Desde que llegabas a la *party* hasta que te ibas, te pasabas las horas hablando con la gente”.

En cuanto a la competición, reconocen que existía “cierto pique” entre los grupos, pero siempre en un entorno de camaradería. Raya señala que “ese es el motor que mueve al mundo de la *demoscene*, la competición entre trabajos”. Por eso, el intercambio de información, conocimientos y trucos de programación se hacía “guardando las ropas”.

21. El *coder* Ismael Herrero publicó el 18 de diciembre de 1995 un texto adjunto a la demo “El Ocaso del Payaso” de Goblins, que fue extraído y publicado en el blog del programador Miguel Albers. <http://pensarescompartir.com/wordpress/asi-se-hizo-el-ocaso-del-payaso/> [En línea] (Consulta: 15 de octubre 2015)

22. “Me llevé mi Amiga 500 con el monitor de tubo, que pesaría todo unos 15 kilos”, recuerda Raya.

23. Ismael Raya añade que fue un “pardillo”. “Era invierno y hacía un frío que pelaba. Me quedé los tres días y eso que no llevaba saco de dormir. Dormía en un cacho de colchoneta en el suelo, acurrucado con la chupa e intentaba dormir un par de horas por la noche. Fue horrible, pero sarna con gusto no pica”. (Ismael Raya)

24. A título personal, varios miembros de Goblins presentaron a concurso las rutinas y gráficos que componían la demo.

“Podías explicar cómo se había hecho una parte de una demo, pero no lo decías todo. Tampoco los demás te lo decían a ti. Existía un halo de secretismo para que nadie supiera lo que ibas a presentar en la *party*. Hasta el punto de que, si estabas programando los últimos cachitos de la demo o un gráfico y alguien se pasaba por tu puesto en la Euskal, tapabas o apagabas la pantalla”.

Si Goblins era la referencia vasca en la escena del Commodore Amiga, el grupo Iguana era su homónimo español en el PC. Fundado en 1992 por los hermanos Javier Arévalo ‘Jare’ y Juan Carlos Arévalo ‘JCAB’, sus producciones están consideradas como las más mediáticas, especialmente después de obtener un tercer premio en la categoría PC Demo en la The Assembly del año 1994, con su trabajo ‘Heartquake’.

Tanto Javier como Juan Carlos contaban con experiencia en el mundo de la programación. En 1987 publicaron bajo el sello de TopoSoft el videojuego ‘Star Dust’²⁵ y, tres años más tarde, volverían a hacerlo con ‘Bronx’; pero esta vez, de la mano de Animagic.

Al núcleo formado por los hermanos Arévalo, se fueron sumando integrantes como Arturo Ramirez-Montesinos ‘Captain bit’, David Tolosana ‘Noisy Man’, Carlos del Álamo ‘Estrayk’, Enrique Coiras ‘Coi’, Javier Florencio ‘Kronos’ y Mateo Pascual ‘Evelred’, entre otros. Aunque la mayoría eran de Madrid, Iguana contaba con presencia vasca: Jon Beltrán de Heredia ‘Yann’.

Nacido en Irún en 1973, Beltrán de Heredia recuerda que la gente de Iguana se habían enterado de la celebración de una *party* vasca en Legazpi. “Aunque habíamos estado en otras parties españolas como la FallasParty (Valencia), ButifarraParty (Barcelona) o la Southern Party 93 de San Fernando, no conocíamos a los *amigueros* que la organizaban. Aun así, decidimos ir”.

El grupo Iguana al completo se animó a viajar hasta Tolosa para participar con sus trabajos, y convirtiéndose en la referencia a batir

25. ‘Star Dust’, de los hermanos Arévalo, salió para los ordenadores de 8 bits ZX Spectrum, MSX, Amstrad CPC y en 16 bits para PC. El juego se publicó en el Reino Unido bajo un sello barato de la compañía US Gold.

en el ámbito de los ordenadores compatibles. Allí conocieron a Sabino San Vicente y a otros miembros de la escena vasca, como Aitor Garai, Ismael Raya, Alex Camaño y Unai Landa, con los que, años más tarde, coincidirían en la desarrolladora de videojuegos Pyro Studios.

La presencia de Iguana en la Euskal Party fue variando con los años, debido a que gran parte de sus miembros acabaron dando el salto a la industria del videojuego. Javier Arévalo constituyó en 1995 la empresa Noriaworks Entertainment y, un año más tarde, Arvirago Software, con Gonzalo Suárez, Diego Soriano y Jon Beltrán de Heredia. En 1997, formó parte de la preproducción de 'Commandos: Behind the enemy lines' en Pyro Studios. Tras su marcha a High Voltage Software (Hoffman Estates, Illinois), el vasco Jon Beltrán de Heredia tomó el testigo como Jefe de programación.

La apuesta de la distribuidora inglesa Eidos por 'Commandos: Behind the enemy lines' hizo crecer el proyecto. El equipo liderado por Ignacio Pérez Dolset, Gonzo Suárez y Jorge Blanco necesitaba más plantilla si quería cumplir con los plazos previstos. ¿Dónde podían encontrar a los mejores?

Cantera de programadores

Como ya se ha comentado anteriormente, la competitividad que existía entre los diferentes grupos de la escena generó una importante cantera de jóvenes con una creatividad especial y programadores puros. Verdaderos expertos en tecnología. Las empresas de desarrollo de software no eran ajenas a este movimiento, en especial las desarrolladoras de videojuegos, donde algunos de aquellos *sceners* ya estaban trabajando. "La Euskal Party era referencia en España. Ofrecía la posibilidad de observar en tiempo real lo que esta gente era capaz de hacer", explica Jon Beltrán de Heredia.

Tanto es así que, cuando en Pyro Studios necesitó ampliar el equipo de desarrollo de 'Commandos: Behind the enemy lines' (Pyro Studios, 1998), el vasco se acordó de sus compañeros de *party*. Unai Landa, Álex Camaño y Asier Hernández fueron los primeros en formar parte de Pyro Studios; les seguirían, un tiempo después, Ismael Raya, Julio García 'Yuio' y Raúl Ramos.

Pyro Studios no fue la única empresa española en tirar de la cantera de la *demoscene*. Dinamic Multimedia y la joven Rebel Act también acudieron oficialmente a las parties vascas entre los años 1999 y 2001.

El grafista Alberto Moreno recuerda que, estando trabajando en Dinamic Multimedia, acudió a la Euskal 7 (1999). Junto al responsable de proyectos externos, Alberto Hernández, y el productor de 'PC Fútbol', David Galeano, ofrecieron una conferencia donde anunciaban la intención de la compañía de publicar nuevos proyectos: buscaban gente.

Moreno relató en la Euskal Party que, después de muchos años trabajando en los PC Fútbol, le habían ofrecido la oportunidad de dirigir su propio videojuego: 'Eurotour Cycling'. "El juego necesitaba un motor 3D para que simulara un escenario abierto, con una carretera de varios kilómetros y un pelotón de más de 200 corredores". A finales de los noventa, encontrar un buen programador de motores era "complicado".

"Nos llevábamos muy bien con los trabajadores de Pyro Studios, hasta tal punto que quedábamos los viernes para tomar unas cervezas. Unai Landa, Julio García y otros programadores como Alex Camaño y David Notario 'Mac' me dijeron que, donde se movía el programador puro y duro de tecnología, era dentro de la *demoscene* y, en especial, en la Euskal". La *party* vasca contaba con "un halo de incubadora de talento" en la que se podían encontrar las "futuras promesas del sector", sostiene Alberto Moreno

Así fue. El máximo responsable de 'Eurotour Cycling' terminó fichando a su programador principal de tecnología en la Euskal Party. Se llama Víctor Mendiluce y, años más tarde, se convertiría en programador principal en los proyectos 'Heart of Stone' y 'Commandos Strike Force'.

El actual *senior producer* de Mercury Steam y programador en la extinta Rebel Act, José Raluy, también se pasó por la Euskal Party. "Sabía que la Euskal era un buen sitio, con una *demoscene* española muy potente. Yo mismo había acudido a ella años atrás con mi compañero de la Universidad de Deusto, Ibón Tolosana. Ambos formamos el grupo 'Toxic & JRQ' y llegamos a presentar una demo".

Años más tarde, Raluy entró a trabajar en Rebel Act como programador senior del juego de PC 'Blade: The Edge of Darkness' (Rebel Act, 2001). "Buscaban gente y le comenté al entonces director de desarrollo Xavier Carrillo, la posibilidad de acudir a la Euskal Party en busca de algún chaval. Hablamos con la organización y, en la Euskal 8 (2000), dí una charla junto al diseñador 2D/3D Luis Miguel Quijada,".

El propio Carrillo precisa que la *party* vasca "era, sin lugar a duda, el punto de referencia y de concentración de buenos programadores y, sobre todo, gente de la *demoscene* que es la que nos interesaba". "Llegamos a contratar a gente que acudía a la Euskal", aunque duda si lo hizo directamente en la *party* o, *a posteriori*, en una segunda fase.

Incluso en su faceta de fundador y director ejecutivo de Digital Legends años más tarde, Carrillo ha llegado a contratar a profesionales "que conocíamos de aquella época", como es el caso de Unai Landa y Jon Beltrán de Heredia.

La escena vasca sin relevo generacional

Desde la primera edición de la Euskal Party, el mundo de la escena del Amiga fue el sustento de este evento informático. "La quinta edición fue gloriosa, pero también un punto de inflexión", afirma Sabino San Vicente. A partir de ese año (1997), la producción de demos y la fuerza de la *demoscene* de Amiga fue cayendo en todo el Estado español.

"Desconozco las causas reales. En mi opinión, las máquinas eran cada vez más potentes y el límite no lo ponía el hardware, sino la persona. Empezaron a crearse los primeros motores 3D. Cada vez hacía falta más tiempo y gente para competir con las producciones que llegaban de Europa. La ilusión empezó a decaer, y no hubo relevo generacional".

Mientras se daba un "claro retroceso" de la escena vinculada al Commodore Amiga en la Euskal Party, crecía la de PCs. Este cambio supuso "una revolución". "Mientras que a los *amigueros* les costaba Dios y ayuda sacarle chispas a la máquina y elaborar una demo, los *peceros* lo conseguían con un tercio de esfuerzo. Además, eran visualmente más atractivas", señala el miembro de Goblins, Ismael Raya.

Por su parte, el programador Alex Camaño opina que el peso de la escena se fue perdiendo con la entrada de los usuarios de ordenadores compatibles, a partir de la edición de Tolosa (Euskal Amiga/PC 3, 1995). "Los de PC sólo querían jugar", critica. "Además, la *party* les ponía los ordenadores en red con lo que, además de jugar online al Quake, se podían descargar muchísimas cosas de Internet".

"Llegó un momento en que era descorazonador", continúa el programador bilbaíno. "En una ocasión, tres grupos de la escena de Amiga presentamos una demo cada uno. Los de PC, que eran más que nosotros, sólo una. El resto de categorías de PC quedaron vacías. Fue un claro ejemplo de que los *peceros* no tenían interés por programar".

La implantación de Internet en la *party* es otro de los factores a tener en cuenta. Jon Beltrán de Heredia, del grupo Iguana, ratifica este argumento y señala a la organización como responsable. "El descenso de la *scene* en la Euskal Party fue de la mano con que la organización fue engordando el evento informático a base de otro combustible: la gente que iba a conectarse y a jugar²⁶". La primigenia fiesta de la informática se fue transformando en una LAN Party²⁷.

Esta transmutación no fue exclusiva de la Euskal Party. La irrupción de las conexiones a Internet forzó este cambio de objetivos en la mayoría de eventos informáticos. Algunos desaparecieron por el camino, y otros se adaptaron a las necesidades y gustos de los usuarios. Aun así, al igual que la aldea gala de Asterix y Obelix, todavía quedan algunas *demoparties* que se mantienen firmes en su compromiso²⁸.

26. "La caída del interés por programar demos fue real y por causas propias, y el volumen de las otras áreas simplemente diluyó todavía más la *demoscene*", añade Beltrán de Heredia.

27. Encuentro informático que reúne a un grupo de personas con el objetivo de jugar, compartir e intercambiar información a través de sus ordenadores. Se alejan de la finalidad de las *demoparties*, donde se concede más importancia la competición de demos. En la actualidad, algunos eventos informáticos mezclan estos dos fines.

28. Más detalles sobre las *demoparties* actuales en <http://www.demoparty.net> [En línea] (Consulta: 21 de octubre 2015)

UNA FIESTA *MAINSTREAM*

Poco antes de esta reconversión y a las puertas del año 2000, la Euskal Party continuaba siendo un encuentro de nicho. La palanca de cambio fue la llegada de Internet pero, sobre todo, el aterrizaje de los jugadores y las competiciones de videojuegos. "Introducir a los *gamers* fue una decisión radical de la organización que hizo que los *sceners* pusieran el grito en el cielo", reconoce su máximo responsable. "El tiempo nos ha dado la razón. Si hubiéramos seguido en el mundo de la *demoscene* de manera exclusiva, habríamos desaparecido como ha ocurrido con otras *parties* europeas", justifica.

Convertida en una fiesta *mainstream*, el evento informático perdió la coetilla *party*, y comenzó a girar por el resto de provincias vascas. Durante la organización de la octava edición, surgió la posibilidad de sacar el evento fuera de Gipuzkoa. "Hablamos con la Diputación foral de Bizkaia y con el Gobierno Vasco, a través de la Spri²⁹, para que nos ayudaran a llevarla a Bilbao. Asimismo, contar con un partner como Euskaltel, nos abrió las puertas de la antigua feria de muestras".

Trasladar el evento a la capital vizcaína supuso un crecimiento exponencial de los participantes, y una inusitada popularidad³⁰. El equipo que formaba la organización de la Euskal Party volvió a sufrir varios momentos de pánico durante la celebración de la octava edición. "Se pensó que iba a ocurrir lo mismo que tres años antes en Donostia-San Sebastián, en la que hubo gente se quedó fuera". No se llegó a tal extremo. Para que no se volviera a repetir, varias ediciones más tarde se puso en marcha un sistema de preinscripción online. En el momento que se llena el cupo máximo de asistencia, se crea una lista de espera.

29. Spri: Sociedad para la Promoción y Reconversión Industrial

30. Según los datos recogidos por el Instituto vasco de Estadística-Eustat, Bizkaia contaba en 2001 con un total de 1.122.637 habitantes frente a los 673.563 de Gipuzkoa. EUSTAT. Censos de Población y Viviendas.

La Euskal 8 se celebró en el pabellón 11 de la antigua Feria Internacional de muestras de Bilbao³¹. Una parte se utilizó para la zona de ordenadores y otra para dormir. Durante los tres días de *party*³², se instalaron unos 900 ordenadores y participaron unas 1.600 personas en las distintas actividades.

Al año siguiente, la gira de la *party* vasca continuó por Euskadi. Al amparo del ente foral alavés y la caja de ahorros Caja Vital, San Vicente y su equipo metieron la Euskal 9 en el pabellón multiusos Fernando Buesa Arena³³ de Vitoria. Construido diez años antes, disponía de todas las comodidades y servicios adicionales necesarios para una velada llena de Gigabytes. "Acogimos unos 1.200 ordenadores utilizando la cancha de baloncesto y parte de las gradas", detalla el urretxutarra. No obstante, parte de los 2.200 asistentes de esa edición se quejaron de que estaba alejado del centro urbano. Razón no les faltaba. "Aquello era un descampado", reconocen desde la actual dirección de la Euskal Encounter.

Donostia-San Sebastián fue la siguiente parada de la tournée informática por Euskadi; en concreto, el Velódromo de Anoeta. Se celebraba la décima edición de un evento que había nacido en Gipuzkoa, en un espacio conocido porque, tres años antes, se había organizado allí la Euskal 7. La premisa inicial era favorable, y todo apuntaba a que iba a salir a pedir de boca. La Euskal 10 fue un verdadero quebradero de cabeza para San Vicente y un desastre para los casi 2.800 asistentes. La instalación eléctrica les jugó una mala pasada.

Sabino San Vicente explica que el Velódromo de Anoeta "estaba preparado para acoger conciertos y aguantaba picos muy fuertes de electricidad". "Pero la instalación no estaba pensada para el consumo continuado que exigían los 1.600 ordenadores encendidos durante la

31. Lezana, Carmelo: "El adiós a un escaparate de medio siglo" <http://www.elcorreo.com/vizcaya/20070811/economia/adios-escaparate-medio-siglo-20070811.html> [En línea] (Consulta: 21 de octubre de 2015)

32. Del 22 al 25 de julio 2000

33. Fernando Buesa Arena. https://es.wikipedia.org/wiki/Fernando_Buesa_Arena [En línea] (Consulta: 21 de octubre de 2015)

party. Las mangueras troncales de electricidad se calentaban y sufrimos bastantes apagones”.

Apesadumbrados por cómo se había desarrollado el décimo cumpleaños de la Euskal Party, la organización se reunió con urgencia. El evento anual había crecido tanto que ya no se podía llevar a cabo como hasta entonces, “con más voluntad y ganas, que herramientas y presupuesto”. Había que hacer cambios drásticos si la Euskal quería sobrevivir.

Primero, generar una marca estable. El grupo capitaneado por San Vicente barajó entre una docena de nombres diferentes hasta decantarse por Euskal Encounter. “Al principio pensamos que era una mierda. A día de hoy creemos que no suena tan mal y ha terminado gustándonos y todo”.

Segundo, agrupar todas las actividades. Los concursos, talleres y charlas estaban desperdigadas como champiñones en la *party*. “Generamos un ecosistema bajo el paraguas de la Euskal Encounter para reunirlo todo”.

Tercero, un espacio estable capaz de albergar el evento. “Nos dimos cuenta de que no podíamos seguir trasladando la Euskal Encounter de un lado para otro. Necesitábamos un lugar capaz de albergar más y más ordenadores, con espacio para dormir e infraestructura suficiente; la antigua feria de muestras de Bilbao”.

La Euskal Encounter 11, celebrada del 24 al 27 de julio de 2003, consiguió reunir 2.048 ordenadores y 4.000 participantes. “Hasta entonces, más de la mitad del público que asistía a las primeras ediciones de la Euskal Party era de fuera de Euskadi. En la actualidad, el 52% son vascos y el 48% de otras comunidades autónomas. Aun así, históricamente hemos registrado porcentajes en torno al 60% de gente de fuera del País Vasco”.

Fin de la trashumancia

Las previsiones volvieron a saltar por los aires y el miedo de que la Feria de Muestras de Bilbao se quedara pequeña en los siguientes años volvió

a resurgir. “Utilizábamos el pabellón más grande, que no tenía columnas y, aun así, los ordenadores lo ocupaban entero. Así que, una vez más, tuvimos que buscar una alternativa”. El Bilbao Exhibition Centre (BEC)³⁴ de Barakaldo (Bizkaia) fue la solución.

San Vicente relata que “estábamos en 2003 y habíamos oído que el BEC se iba a abrir dos años más tarde. Empezamos a mirarlo pero sin mucha esperanza. No obstante, visto el éxito de la Euskal Encounter 11, desde la Diputación foral de Bizkaia nos plantearon la posibilidad de llevar la *party* al BEC. Y así lo hicimos.

La decimosegunda edición de la Euskal Encounter se llevó a cabo en esta nueva feria de muestras, pese a que todavía estaba en construcción³⁵. Se utilizó el pabellón Bizkaia Arena, uno de los más grandes de la feria y el único que estaba operativo. “Se tenía que acceder a través de unas rampas desde la calle, porque las puertas principales estaban sin terminar”. La *party* terminó albergando 2.560 ordenadores y 5.000 participantes.

Aunque la experiencia en Bizkaia Arena había sido satisfactoria, San Vicente y su equipo habían echado el ojo al pabellón número cinco del BEC como escenario de la edición 13. “Cuenta con 21.000 metros cuadrados. Cuando lo vi por primera vez, pensé que era imposible llenarlo de ordenadores”.

Tres ediciones más tarde, aquella utopía se convirtió en realidad con un total de 4.096 máquinas funcionando a la vez, y una participación que ha ido fluctuando desde los 5.760 *encounters* del año 2005 hasta los 6.700 del 2015. Además, en la decimocuarta edición (2006) se contrató el pabellón 4, anexo a la *party*, para acoger el ‘sobódromo’. La Euskal Encounter ocupa en la actualidad 31.000 metros cuadrados del BEC.

El incremento de participantes y actividades ha tenido su repercusión en el número de personas que han ido conformando la organización

34. Más detalles en <http://bilbaoexhibitioncentre.com> [En línea] (Consulta: 22 de octubre 2015)

35. La edición 12 de la Euskal Encounter se celebró entre los días 22 y 25 de julio de 2004.

de la *party*, así como en el presupuesto asignado a cada edición. “En 2015 fuimos cerca de 50 personas, de las cuales sólo cuatro nos mantenemos desde la primera edición, pero en funciones diferentes. En cuanto al presupuesto, de manera aproximada, empezamos con 30.000 pesetas (180,30 euros) y ahora contamos con 500.000 euros, inversiones aparte”.

Diversificando la party

Desde que la Euskal Encounter alcanzó el techo máximo de ordenadores, la organización ha expandido la *party* hacia las esquinas del pabellón cinco; zonas que anteriormente ocupaban las charlas, cursos de formación y tiendas. “Toda esta sección se llamaba Bexitec, y eran stands cerrados a los que sólo podían acceder los participantes de la Euskal Encounter”.

Al detectarse el creciente interés por las actividades de Bexitec, la organización decidió abrir esta zona al público general. El trasiego de curiosos generó algunos problemas de acceso y seguridad, por lo que, en 2010, se decide sacar este espacio –de 3.000 metros cuadrados– al pasillo central de BEC, con el nombre de OpenGune, tal y como se conoce hoy en día.

Asimismo, también hubo que buscar nuevos espacios para la GameGune, las competiciones profesionales de videojuegos que se venían celebrando en la Euskal Encounter desde 2002, con el ‘Counter Strike 1.6’ como juego estrella. En 2013, se trasladó a una zona acotada en el pasillo central del BEC, pero este cambio de ubicación no convenció del todo a la organización. Finalmente se decidió poner en marcha un evento diferenciado. Al año siguiente, la GameGune se llevó al Palacio de congresos Euskalduna de Bilbao³⁶ y, en 2015, al Museo Guggenheim Bilbao.

36. La GameGune de 2014 tuvo lugar entre el 4 y el 6 de julio en el Palacio Euskalduna de Bilbao. Allí se dieron cita jugadores profesionales para enfrentarse en el videojuego ‘League of Legends’ (LoL), en el caso de los equipos masculinos, y ‘Counter Strike: Global Offensive’ en la categoría femenina.

A día de hoy, la demanda masiva de inscripciones para cada edición de la Euskal Encounter hace que la totalidad de puestos de ordenador se agoten en pocos minutos, y se genere una lista de espera de más de 1.500 personas. “Es una muestra del enorme tirón que ha sabido mantener la *party* entre los aficionados”, defiende su director. Asimismo, admite que, de cara al próximo año, están estudiando la posibilidad de ampliar el número de puestos. “No sabemos si creceremos dentro del pabellón 5 o nos expandiremos a otro”.³⁷

Otra medida para dar respuesta a la solicitud de más puestos de ordenador fue la puesta en marcha de dos *parties* más pequeñas y locales: Gipuzkoa Encounter y Araba Encounter.

El encuentro informático guipuzcoano se celebró por primera vez los días 13, 14 y 15 de abril de 2007 en el polideportivo Usabal de Tolosa, en un guiño a la Euskal Party 3. “La Gipuzkoa Encounter se puso en marcha a petición del entonces alcalde Jokin Bildarratz (Tolosa, 1963). Aunque nos negábamos al principio, hay que reconocer que fue todo un acierto”. Con más de once ediciones a sus espaldas, este encuentro, que acoge anualmente a unas 600 personas, intenta mantener el espíritu de las primeras *demoparties* vascas. “Las diferencias –detalla San Vicente– están en el tamaño y número de actividades. También nos sirve para testar cosas que en la Euskal serían imposibles de hacer, debido a su tamaño”.

Por su parte, Araba Encounter es la apuesta más joven de la organización de la Euskal Encounter, y se gestó desde la compañía Euskaltel. Organizada por primera vez en 2014, acogió en la plaza de toros multiusos Vitoria Iradier Arena, más de 400 ordenadores y 600 participantes.

Es innegable que la Euskal Encounter ha dejado una profunda huella en toda una generación de jóvenes desarrolladores vascos. Ellos pusieron la creatividad, el tesón y su tiempo para investigar y aprender cómo funcionaban aquellos maravillosos ordenadores. Mientras, la *party* vasca sirvió para aglutinar y desarrollar todo ese talento.

37. Olveira Araujo, Ruben. “La Euskal prevé ampliar plazas”. <http://www.deia.com/2015/07/27/sociedad/euskadi/la-euskal-preve-ampliar-plazas> [En línea] (Consulta: 3 de noviembre de 2015)

Esta capacidad terminó volcándose en un sector del videojuego que intentaba resurgir de sus cenizas durante la segunda mitad de los noventa, tras el fin de la denominada Edad de Oro del software español. Unos muchachos, unas empresas y unos juegos que posicionaron el videojuego español en el mundo, y que han sentado las bases de un negocio que lidera el sector del ocio audiovisual e interactivo en España.

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:
**Esker berezia ale honetarako elkarrizketatu
ditugun Sabino San Vicente, Ismael Raya,
Álex Camaño, Jon Betrán de Heredia eta
José Raluy-ri, eta baita Alberto Moreno,
Xavier Carrillo eta Javier Arévalo-ri ere.**
Nuestro agradecimiento especial a Sabino
San Vicente, Ismael Raya, Álex Camaño,
Jon Betrán de Heredia y José Raluy,
entrevistados para completar este número;
así como a Alberto Moreno, Xavier Carrillo y
Javier Arévalo.



6

LOAD ""

EUSKAL BIDEOJOKOEN HISTORIA
(1985-2009)

HISTORIA DEL VIDEOJUEGO
VASCO (1985-2009)