

# Cómo se hizo el Camelot Warriors

Nos enfrentamos a una misión fascinante: Averiguar cómo fue creado el último programa de Dinamic. Para ello hemos vivido durante 48 horas con este grupo y desde luego la experiencia no tiene desperdicio. La vida de los programadores es muy distinta a la del resto de los mortales.

Tras un viaje de frío y niebla, nos adentramos en la Mansión Dinamic y allí, en la sala de programación, nos encontramos con la primera sorpresa: aquello era lo más opuesto a todo lo que ya habíamos ima-

ginado. Parecía un Zoo. En una mesa dos diseñadores gráficos vociferaban en arameo y maldecían a una de sus creaciones que no conseguían dejar con la forma adecuada, a su lado Víctor Ruiz se encontraba

**CAMELOT WARRIORS**

LA TENSION CRECE. LA ADRENALINA FLUYE. LA AVENTURA COMIENZA... El destino marco sus leyes en una espada. Cuatro elementos del siglo XX aparecen en un mundo que no es el suyo. La orden de los Dioses fue tajante: Busqueda, localización y destrucción. Es la lucha de un mundo por su supervivencia. Si apuestas por el riesgo, NO DESEPERES, AQUI ESTA CAMELOT WARRIORS ... y que la fuerza te acompañe.

OPERACION PUZZLE

DINAMIC REGALA 6 MILLONES DE PEBETAS EN PROGRAMAS Más información en los originales

«MANSION DINAMIC» 2, 21, MONTEPRINCIPE Edificio del Monte, MADRID

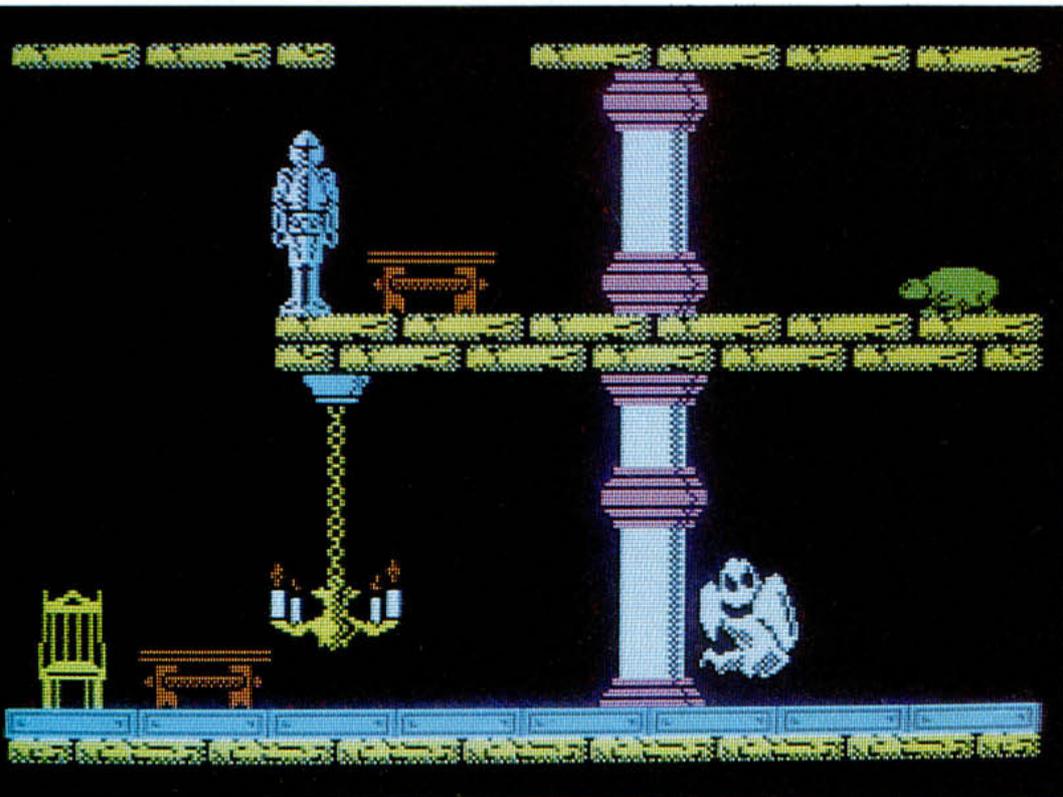
**DINAMIC**

enfascado en sus múltiples problemas, luchando mediante boli y papel como si le fuera la vida en ello.

Pablo, el director del equipo, nos comenta que se encuentran en el momento clave:

—Vais a vivir realmente los días más intensos de trabajo de todo el proceso.

El mundo en el que viven los programadores es distinto al de todos los mortales, necesitan abstraerse de la realidad y para ello crean la suya propia. Concentrándose en un programa, olvidan dónde están y se sumergen de lleno en la aventura que tienen en sus manos. Pueden trasladar su mente al antiguo Egipto, a una futura tercera guerra mundial o a la Edad Media y para ello





usan todos los elementos de concentración imaginables. Son constantes en Dinamic por lo tanto hábitos, preferencias y fetiches para provocar una auténtica catarsis creadora.

Así, Víctor, conseguirá una rutina de movimiento especialmente complicada tras haber ingerido una fuerte sobredosis de tarta de fresas y nata que devora con inusitada voracidad, y Santiago and Snatcho obtendrán la perfección gráfica en una pantalla tras la inspiración que les provoca la última película de Ridley Scott.

Con motivo de nuestra llegada deciden tornar un pequeño descanso y comenzamos todos una larga conversación con una taza

de café caliente entre las manos. Hablamos con Alfonso Azpiri sobre la relación de su dibujo con el programa.

“  
**El mundo en el que viven los programadores es distinto al de todos los mortales.**  
 ”

—¿Cómo planteas la realización de tu trabajo?

—Normalmente cuando se tiene una idea de un nuevo programa, por ejemplo, el Camelot, Pablo me cuen-

*El nuevo proyecto de Dianamic se llamará Phantomas. En la ilustración de arriba podemos ver el primer boceto de lo que será la carátula del juego, y en la derecha, la carátula ya terminada tal y como quedará finalmente.*

ta las líneas maestras, ambiente, momento histórico, características del personaje, etc. Con esta base y viendo los primeros gráficos, yo voy pensando ideas posibles y comienzo a realizar bocetos.

—Tú eres un dibujante de reconocido prestigio en el mundo del cómic, ¿te resulta interesante este trabajo con el software?

—Me gustan mucho los juegos, hacer la carátula es como hacer la portada de una novela, hay que contar algo de lo que tiene dentro. En el caso de Camelot Warriors me basé para hacer la armadura, que debía ser un poco especial, en la película Excalibur.

—¿Qué te pareció la idea del juego en general?

—Realmente muy interesante, es una mezcla de lo medieval con la ciencia ficción, lo que en cómic se denomina «sword and sorcery» o espada y brujería. Es original el hecho de que haya elementos del siglo XX en un mundo medieval.

## Hacer una carátula es como hacer la portada de una novela

—¿Qué técnica utilizas?

—Habitualmente acuarela líquida, también algo de gouche y a veces óleo, depende del dibujo y lo que quieras expresar con él; otra técnica muy utilizada es el aerograph que sirve para las bases y los fondos.

—¿Dónde crees tú que aportas más al proceso?

—Pienso que en la creación del story board o cuaderno de animación del personaje. Hemos empezado a trabajar con esta técnica en el Camelot y la desarrollaremos en próximos juegos.

Azpiri da la sensación al hablar de ser ese vecino ideal que siempre te dejará una taza de azúcar cuando se te acabe y al que puedes recurrir para pedir cualquier favor.

Algo de esto dice Pablo al afirmar:

«Lo mejor de Alfonso es la confianza que te da, es muy cómodo trabajar con él porque entiende rápidamente la idea que tenemos y la lleva al papel muy bien. Creo además que ha sabido crear un estilo unitario y todo el mundo conoce nuestros programas nada más ver la publicidad porque identifican su sello inconfundible con nuestra marca.

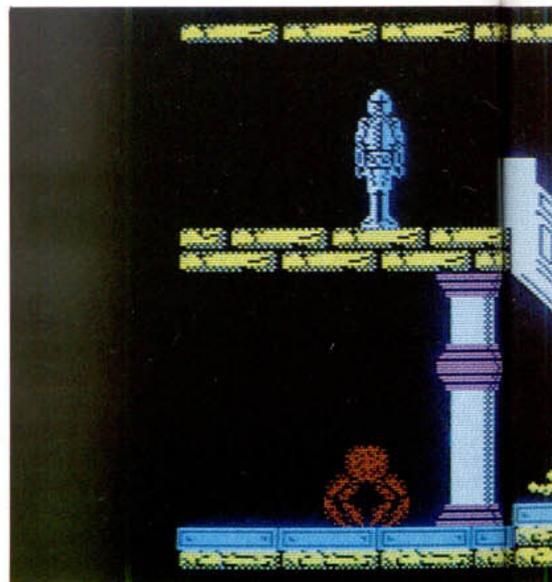
La compenetración es tan buena que tenemos el proyecto de llevar al ordenador un famoso personaje suyo del cómic, Lorna que ha recorrido países como Francia, Alemania, Holanda, Italia, Yugoslavia, etc, con un gran éxito y pensamos podría ser un programa muy original.»

Alfonso Azpiri, que está entusiasmado con la idea, dice refiriéndose a las carátulas que deben ser sencillas de composición y poco recargadas de elementos.

## Un programa muy especial

A Pablo, le pedimos que nos haga una valoración del Camelot Warriors señalando los elementos más destacables.

«Hay varios elementos que convierten el programa en algo muy especial, en primer lugar el tratamiento gráfico ha sido particularmente cuidado, hemos utilizado el tope máximo posible de 256 gráficos distintos para conseguir la certeza de



Sorprendemos a Azpiri, el dibujante, en plena faena creadora.



Santiago Moles es ordenador.

que nadie que se sumerja en él pueda sentir nunca monotonía. Para remarcar la variedad el juego tiene 4 mundos diferentes y cada uno de ellos posee un planteamiento gráfico independiente, de esta forma el cambio de mundo supone un aliciente que aumenta el deseo de conocer el siguiente. Por otra parte, el movimiento del guerrero es muy efectivo y ayuda a que la adictividad crezca.

Otra cuestión destacable es la incorporación de técnicas de filmación que mediante un sistema original ofrece las ventajas ya conocidas de intersección de fondos más pura y al mismo tiempo reduce a la mitad la cantidad de memoria necesaria para los gráficos.

También para dar más vistosidad utilizamos toda la pantalla en vez de los 2/3 que es lo más habitual.»

—Victor, ¿cómo surge la idea del programa, el protagonista de la historia, el argumento, etc.?

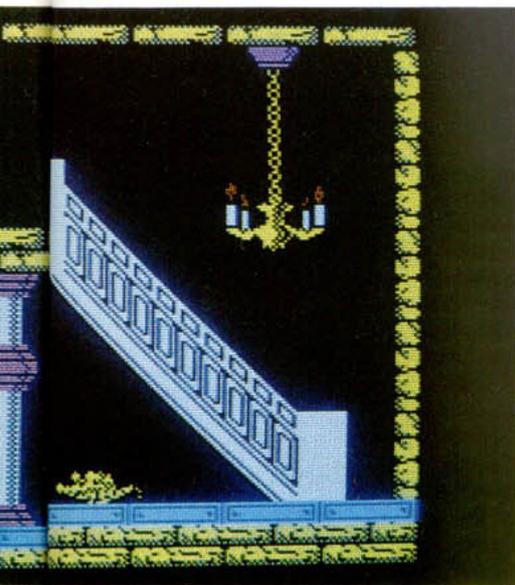
—El programa en un principio se iba a llamar Excalibur, yo tenía ganas de hacer un programa de ambiente medieval y al mismo tiempo

que yo trabajaba en él, Snatcho estaba haciendo un programa con el nombre Tokio Warriors, teniendo muy avanzado el tema, le sucedió lo peor que puede pasar a un programador español, su idea, su programa fue pisado por otra empresa, Melbourne House que hizo Way of Exploding Fist, exactamente el asunto de Snatcho. Como el logo del Tokio Warriors nos gustó mucho cambiamos Tokio por Camelot.

El proyecto comenzó a fraguar al juntar unos gráficos y empezar a trabajar sobre el personaje, se pensó mucho en él y finalmente se hizo un caballero que andase, corriese y diera saltos grandes además de manejar una espada.

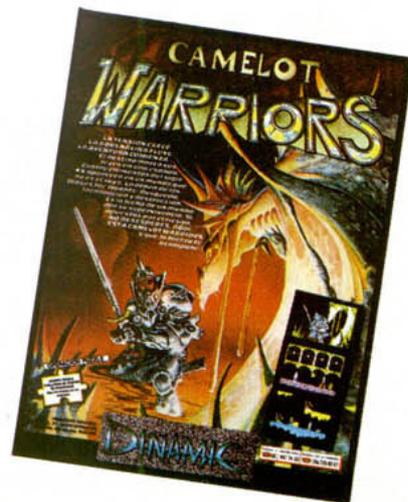
Luis Rodríguez con el rotulador y Víctor con el diseñador de gráficos se pusieron manos a la obra y fue una conjunción importante.

Se diseñaron muchos gráficos. El Druida salió muy bien y esto nos animó a seguir en esa línea, decidimos hacer 4 ambientes distintos para los 4 mundos. Cuando estuvieron hechos todos los gráficos, vino el paso difícil de la selección y orga-



sus direcciones, tienes que pensar lo que quieres hacer, ya que en este momento puedes realizar 1000 programas diferentes, depende de cómo organices el mapeado.»

El programa mapeador es en principio muy sencillo pero se puede complicar hasta extremos insospechados. El mapeador del Camelot está muy evolucionado con un sistema de códigos que te ayudan a ahorrar memoria, en repeticiones y cosas así. No utiliza el sistema de supercaracteres, crea secuencias de gráficos que repite y altera para conseguir suelos, cavernas, etc.



Mores el encargado de plasmar los gráficos en la pantalla del



A Victor Ruiz no le gusta hablar demasiado, prefiere hacerlo con el ordenador.

## El programa, en un principio, se iba a llamar Excalibur.

nización sistemática reproduciéndolos en papel mediante la impresora.

Fuimos los primeros testigos que verificamos la realidad de lo que nos comentan. En un amasijo de cables, conexiones y toda clase de líos eléctricos, los muchachos de Dinamic organizan una verdadera orgía de intercambios informáticos, se pasan datos de un disco a otro, se transmiten gráficos mediante Network y se felicitan entre ellos en ese lenguaje críptico sólo asequible para los iniciados.

Victor, sentado frente a su máquina nos llama, «voy a enseñaros la parte más ardua de crear en el Camelot».

«El tema más serio y peliagudo es el asunto del mapeado. Después que tienes todo muy claro y muy ordenado con todos los gráficos con

Es un hecho que sin este mapeador no cabría el programa, sería imposible del todo.

—¿Cómo se realiza exactamente el proceso de mapeo?

—Cuando se tienen todos los datos del mapa, que es un trabajo lento y laborioso, se hace pantalla a pantalla y probándolas todas con el personaje y sus enemigos, éstos tienen que ser colocados con el máximo de dificultad pero cuidando que sea posible superar la pantalla y que todo vaya perfectamente.

Es difícil porque nuestro protagonista en cuestión varía de tamaño a lo largo del juego y se convierte en rana o desenfunda la espada. Después se une todo y se crea una tabla con las direcciones de todas las pantallas.

—¿Qué importancia tiene en programas de este nivel el trabajar en equipo?

—Pienso que es fundamental, siempre 6 u 8 ojos ven mucho más que dos un fallo, un detalle, una mejora que te pasa desapercibida a ti solo, en equipo es más difícil que ocurra. Además, sucede a menudo

el tema de los piques entre varios programadores o entre nosotros y otras empresas y esto es buenísimo para perfeccionar el juego.

## A la creatividad por la autocrítica

Una de las cosas que más increíble nos resultó de ellos es observar la capacidad de crítica tan alta que tienen. En Dinamic hay una norma: las críticas son constructivas pero inapelables, si algo no es perfecto se dice: —eso es una porquería— y no caben justificaciones, de nada sirven las horas, los días o las semanas empleadas en el tema, hay que cambiarlo sin mayor dilación.

Esto, pensamos debe ser lo más duro, pero desde luego en esta casa de locos parece no importarles lo más mínimo.

Pablo nos da la razón: «Es lo que más cuesta, se te acaban las ideas y pasan días y tienes que descansar, dormir, etc.»

Por un lado Pablo reconoce que hay que descansar, sin embargo fui-

mos testigos de cómo todos, en el momento clave, se volcaban, no les importaban las horas que llevaban trabajando ni tampoco si eran las 5 de la madrugada, seguían ahí, pre-

## El mapeador del Camelot está muy evolucionado.

sos de una fiebre y nadie podía despegarles del aparato.

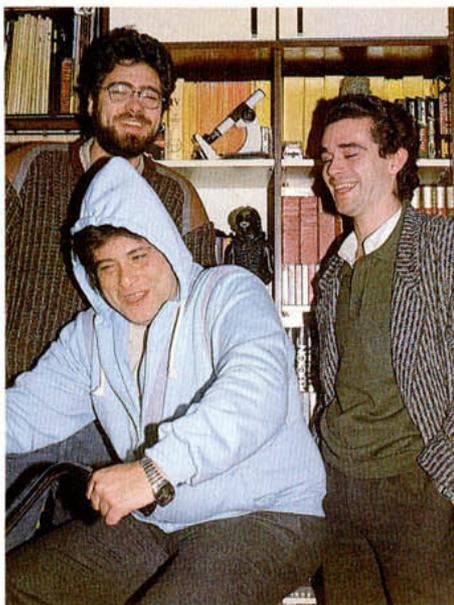
Cuando la noche tomó al asalto la Mansión Dinamic el proceso intelectual de la creatividad comenzaba, agarraban sus vasos de café con leche con fuerza, dirigían miradas de odio a los monitores como en un reto y se lanzaban contra los teclados con tal rapidez que llegaron a pensar que demasiada informática les había sentado mal al cerebro.

Pero enseguida, al ver qué ambiente de trabajo existía en la estancia llegamos a la conclusión de que no tenían ningún tornillo roto, simplemente su trabajo.

Durante la noche las conversaciones parecen más centradas, todos aportan ideas interesantes y hay apuestas entre aquéllos que difieren en el resultado probable de cualquier experimento.

«Aquí se trabaja duro y no se duerme», dice alguien muerto de risa.

Y dicho esto aparece Pablo con una caja repleta de patatas fritas y latas de coca-cola, el trabajo se



abandona momentáneamente para reponer energías con un merecido asueto, sin embargo, es curioso ver cómo Víctor con una lata en la mano se dirige al ordenador con la intención de proseguir algo que tiene en el aire.

«Bueno, no es todo tan bonito, a veces cunde también el desánimo y me veo obligado a utilizar medidas especiales.»

Después de decir esto Pablo se sienta riendo socarrón.

—¿A qué te refieres con esto?

—Bueno hay una droga secreta que aumenta la productividad: El disco «Like a Virgin» de Madonna. Con él se anima todo el mundo y desaparece el cansancio.

Muchas cosas nos asombraron del programa, pero si hay algo perfecto del todo, desde luego un gráfico animado que es un búho. Nos resultó impresionante, el diseño era perfecto pero el vuelo era increíble, no sabíamos cómo podían haberlo conseguido; mueve sus alas de una forma tan real que parece de carne y hueso.

Y desde luego lo que también comprobamos es su gran capacidad de trabajo, el principio lo tienen claro y lo demuestran con una producción constante y de una calidad estándar.

Cuando nos íbamos la niebla había desaparecido, sin embargo, el halo de misterio que rodea esta casa permanecía perenne.

Habíamos oído las preguntas: ¿Por qué tiembla la Mansión Dinamic? ¿Qué se cuece en la Mansión Dinamic?

Y mientras todos buscan la respuesta en el aire, disfrutamos de la única solución al enigma.

La respuesta está en Camelot Warriors.

...Y que la fuerza te acompañe...