

DAILY

# AMIGA

Nº 4

**Contenido:**

Actualidad

Disqueteras HXC

Deluxe Paint

Gods / Swos

DataStorm 2014

Zona Retro

AMIGATRONICS 1x04  
"SEÑALES"

Escúchalo en:

[AMIGATRONICS.COM](http://AMIGATRONICS.COM)

**Entrevista:**

Ignacio Gallego de

"El AMIGA me Encanta"



LEMMINGS,

Lo próximo de AMIGAMERS

Podcast Amigatronics:  
Extraños sucesos arruinan  
parte del último programa.

¡¡Los miembros del equipo  
sospechan que el doctor C=  
sabe algo!!

ELENITA McCLANE · CARLES BERNÁRDEZ · TONI GÁLVEZ · DIEGO VIVO · JUAN MANCHÓN · XAVI SARDANS · ISRAEL ORTUÑO  
SELLO MUSICAL : NEUROFLIP

EXCLUSIVA!! ¡¡EXCLUSIVA!! ¡¡EXCLUSIVA!! ¡¡EXCLUSIVA

## Nota de Amigatronics:

Esto no es más que un proyecto que quedó en nada por cuestiones que no vienen a cuento. El fin era publicar un anuario en formato de revista digital. Un resumen de los videojuegos aparecidos durante el año para AMIGA en todos sus sabores (Amiga, AmigaOS4, MorphOS y Aros) basado en las publicaciones del blog.

Este documento no es más que una prueba y dista mucho del que hubiera sido el resultado final, aun así hemos querido compartirlo con vosotros, quizás sirva para matar algún tiempo muerto que tengáis.

Ni siquiera la tapa corresponde con el contenido de éste ya que se elaboró en su día para promocionar el cuarto capítulo de nuestro podcast en su primera temporada.



"A Captive Audience" es un artículo de [AmigaLore](#) , en el que se repasa la historia de **Tony Crowther's**, creador de los juegos Captive, Liberation y otros.

AMIGAstore.eu



Shipping Commodore Amiga world wide since 1999



**Frogatto&Friends**, nuevo port de HunoPPC para Amiga OS4.1. Se trata de un 2D plataformas-acción con un gran pixel-art protagonizado por una rana. Especialmente optimizado para máquinas lentas y en el que es necesario descargarse una librería (**BoostyGfx AOS4 library**) desarrollada por el propio autor.

Otro de los ports de Huno que está en desarrollo y al parecer sólo en idioma español es **Super Tirititrán**, un shootemup ambientado en la ciudad de Cádiz. Tirititrán trán trán, Tirititrán trán trán...

Todos los ports de HunoPPC [aquí](#)





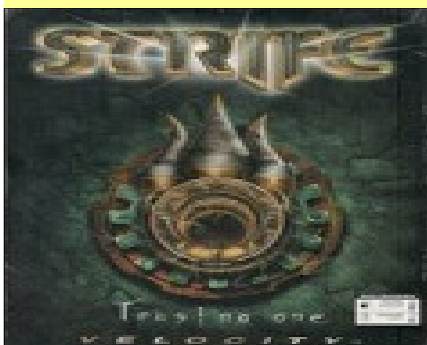
Bueno, se trata de otro Kickstarter financiado por aportaciones voluntarias para finalizar este juego de aventuras/puzzle en la que intervienen conocidos artistas como Comicmakers M.Musal/B.Samuel o Chris Huelsbeck.

Este juego incluirá diversos regalos según la cantidad de la donación. Se encuentra ya muy avanzado y se espera para Julio de 2013.

Está siendo desarrollado por [KTX Software](#). Como añadidura, este proyecto también servirá para incluir el soporte Amiga en el [Kha-SDK](#), un motor de juego 2D. La información del kickstarter para quien quiera donar la teneis [aquí](#). Increíblede!

Nota: Al poco tiempo resultó ser un fracaso la campaña de KickStarter y se creó esta [web](#) para seguir con el proyecto.

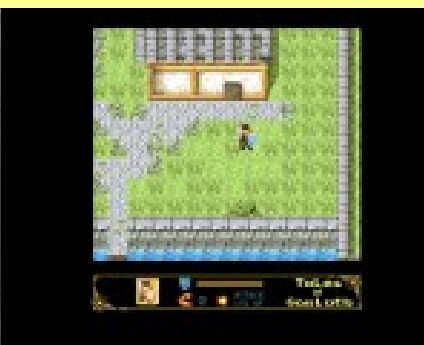


**Más juegos en desarrollo:****Strife AGA (port)**

Shooter 1ª persona/RPG  
Requisitos mínimos: 040 mhz

[Vídeo](#)

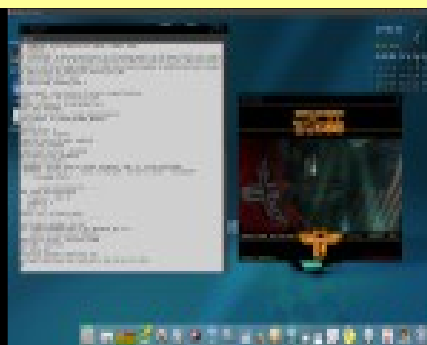
Desarrollador: Lantus360  
Mas información [aquí](#)

**Tales of Gornluth AGA**

Aventura/RPG  
Requisitos mínimos: 68030

[Vídeo](#)

Desarrollador:Amiworx/Viddi  
[Web](#)

**Return to castle  
wolfenstein (port)**

Shooter 3D  
Requisitos mínimos:  
OS4.1/Amiga Next Gen.  
Desarrollador:AmigaSoft

[Web](#)

*[Nota sobre el RTCW: También disponible para MorphOS y AROS.](#)*

**ArOS: Alien Breed 2 TKG en Odamex**

XDelusion está realizando una versión adaptada al motor [Odamex \(versión ArOS\)](#) de Alien Breed 2 TKG. Odamex (Doom Online Experience Multiplayer) es un motor de Doom modificado para ser multiplayer entre otras cosas.



Además, se ha publicado una [entrevista](#) aros gamer a XDelusion en la que nos cuenta el proceso que está llevando a cabo.

Odamex también está [disponible](#) para MorphOS y recordad que se necesitan los archivos originales.



¡¡LAS MEJORES REVIEWS DE VIDEOJUEGOS DE AMIGA EN VIDEO!!



### ***Avalancha de ports***

Siguen apareciendo ports y otros se están gestando para OS4.x, ArOS, AOS clásico... he aquí algunos:

[Flare](#) 0.17 [para ArOS](#), incluido [fuente](#) y preparado por **Kioniro**.

[Pushover](#) 0.0.4, remake del clásico de Ocean. Por **BSzili**, también con código [fuente](#) e igualmente [para ArOS](#).

**Personal Paint** para Os4.x está siendo desarrollado por **Andrea Palmate** y la contribución de **Acube**, todo por cortesía de **Cloanto**. (aún no disponible) más info [aquí](#).

[Widelands](#), juego de estrategia inspirado en **The Settlers 2** [para OS4](#) y portado por **Fredrik Wikstrom**. Con [fuente](#).

[FreeSynd](#) 0.7, otro port de **Fredrik**, es una reimplementación del juego original **Syndicate** publicado en el 93 por **Bullfrog**. Necesario archivos originales. [Para OS4.x](#) con [fuente](#).

**AmiQuake 2 beta 10**, una version 68k AGA del juego de **ID**, **Quake 2**, aún no disponible y realizandose por **NovaTheCoder**. Un pequeño [vídeo](#) y más [info](#).

Igualmente, se está formando un equipo de programadores para realizar más conversiones, (**The software Porting Team**) Un ejemplo de este software es **Equilibrio**, "*llegó a nosotros gracias a AFX y ACube (y DK-juegos, por supuesto)*" *Hay más software y juegos (incluso famosos)*.

Ya hay algunos nombres importantes en este equipo, estos programadores también deben firmar (cuando sea necesario) un acuerdo de confidencialidad para proteger a los autores del código fuente.

[hilo](#). ...!

¡¡Y SÁLVESE QUIEN PUEDAAA!!...

**Noticias de HunoPPC: ¡¡Ya disponibles!!**

**Súper Tirititrán** es un shoot'em up con un héroe español que tiene lugar en la ciudad española de Cádiz. Sólo en español.



**MiniSlug Project**, remake del Metal Slug. **OSDLauncher** es una herramienta de gestión para la visualización en pantalla.

Visita el [portal de Huno](#) para descargas y otros proyectos.

Otros juegos como Arcanoid, Tetris, Bomberman Lan y Airball también portados por Huno se encuentran en este [sitio](#) francés.

**TORCS Para MorphOS**

A través del sistema de recaudación de fondos [Morphos.pl](#), **Szilárd "Bszili"** es quién se está encargando de portar el juego de conducción [TORCS](#) 1.3.4 para MorphOS con un mínimo de 100€ en un plazo de 45 días. Si el monto superara los 100 €, los fondos podrían ser utilizados para puertos adicionales.



## ¿Recuerdas PayBack?

## PAYBACK <sup>2</sup>

Tranquilos, no hay ninguna nueva versión Amiga, pero para mi sorpresa (lo desconocía) este juego aún sigue desarrollandose. Gracias a **retro**, de los foros de [Amigaworld](#), descubro que existe un Payback 2 y por supuesto la compañía que lo realiza, [Apex Design](#). Payback 2, ahora, como era de esperar es en un 3D mezcla cenital/isométrico, anteriormente era un pseudo 3D sólo a vista cenital pero con una calidad técnica excelente, como anteriormente pero con renders y velocidad mejorada acorde a las nuevas tecnologías.



Payback 2 se va mejorando continuamente y la última actualización, la 2.58 consta de hace unas semanas. Está disponible para la venta en la web del desarrollador para iPhone/iPad/iPod; incluso la versión de Payback 1 [para Amiga](#) puede aún comprarse en esta misma web. probablemente sea aún posible comprar la versión 1 para Amiga en [ASB](#) o tiendas similares.

La versión 1 también fue mejorada hasta el 2009 pero nicamente para iOS/GP2X. En Amiga, el [update 7](#) en el 2002 fué la última mejora.

Quien sabe, quizá alguna vez decidan portarlo a los Amigas OS NG (¿que tal unos emails insistiendo?) ¿alguén se apunta?.

Les dejo con un vídeo de Payback2.



### ***Amigamers: Reportajes sobre "Flashback" y "Norte y sur"***

Después de conocerlos en los foros de "Encanta", hemos conseguido permiso de Amigamers para publicar sus reportajes en el blog. Éstos documentales son verdaderas obras maestras, trabajos profesionales que bien podrían emitirse en cualquier canal de televisión, así que poneros cómodos y disfrutar del espectáculo. Podéis seguirlos tanto en su canal de [youtube](#) como en [facebook](#).



### ***TORCS Y SPEED DREAMS para MorphOS***



Hace poco [contábamos](#) que **BSzili** estaba portando el juego de coches [TORCS](#), ahora se le añade una mejora/modificación/MOD, llamado, [Speed Dreams](#) como bonus al donar en TORCS.

[Enlaces](#) para información y descargas de TORCS y Speed Dreams y otros ports realizados o en desarrollo por **BSzili** principalmente para ArOS.



Aunque alguien me lo negó, sabía que este juego se publicó en español. Ahora ya se puede disfrutar en nuestro idioma en Whdload o adf como prefieran. El instalador Whd está disponible [aquí](#) y la imagen (2 discos+ claves) está en <http://eab.abime.net/> en "The Zone" para usuarios registrados.

También están disponibles otros dos en español, Whd y las imágenes de Goblins 2 y When.

### ***Amigamers: Turrigan***



[Click aquí para ver el video.](#)

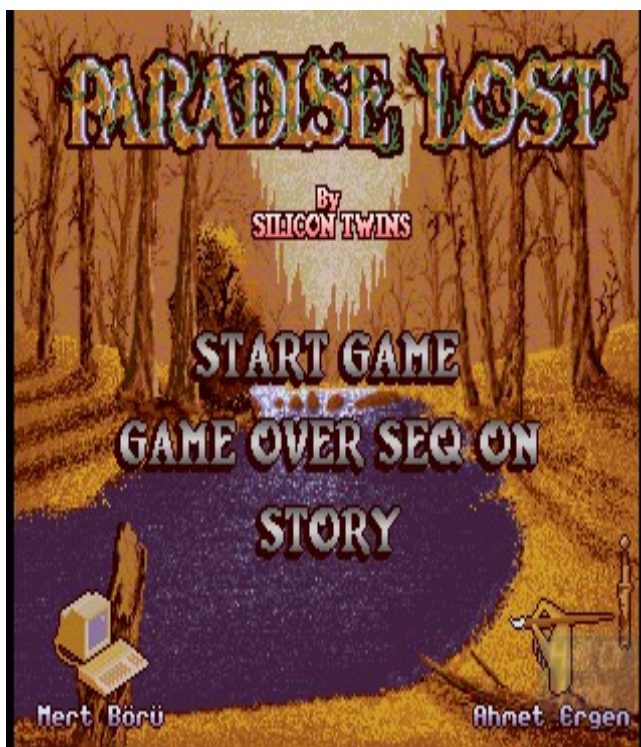
De nuevo [Amigamers](#) nos sorprende con otro de sus succulentos reportajes sobre videojuegos amigueros. Esta vez es el turno de todo un clásico, Turrigan. La calidad del video en alta definición (720p) y los 31 minutos de duración más la calidad del contenido a la que ya nos tienen acostumbrados nos dan para pasar un buen rato y acabarnos una bolsa de pipas XD



©96 Eric W. Schwartz

El juego de acción/aventura, [Legend Of The Lost](#), ahora dispone de cargador WHDload. Este juego está traducido al español entre otros idiomas.

[Aquí](#) el cargador.



No solo en Europa o USA se realizaban juegos para Amiga, también en otros países, como el conocido [Babylonian Twins](#) (inacabado) en Irak, o el que tratamos ahora en este post, [Paradise Lost](#), juego completo, estilo Shadow of the Beast de plataformas, realizado en Turquía y que los programadores han tenido el amable gesto de enviarlo a <http://eab.abime.net/> para descargarlo en el apartado "The Zone!", (necesario registrarse) durante el día de hoy. Programado en 1991 y con 4 discos esperando ser devorados por los Amigas. Sólo unos pocos cientos de copias fueron vendidas a un precio de 14\$. [Descarga](#).

### ***Amigamers: Wrath of the Demon y Alien Breed***

En este mes de mayo, Amigamers lanzó las reviews de estos dos fantásticos juegos. No te olvides que puedes ver éstos y todos sus obras en su canal de [YouTube](#) y en el blog.



**Florentino cuenta con Ronaldo, nosotros con.... ¡¡AMIGAMERS!!***Entrevista a Diego Jesús Vivo Pozo*

Diego, Juanje y Ricardo son los responsables de Amigamers. Entre sus trabajos destacan la serie de reportajes sobre videojuegos de AMIGA y Amigatronics los ha "fichado" para colaborar en la sección de videojuegos. Sin duda un lujo tenerlos con nosotros.

Hola Diego, bienvenido a amigatronics.



Gracias por la bienvenida, es un placer poder estar con vosotros en Amigatronics.

La primera pregunta, que no puede faltar en cualquier entrevista amiguera 😊

**1· ¿Cuándo y cómo empezasteis con AMIGA?**

Bueno, verás, cuando tenía 15 años cayó en mis manos una cinta VHS con un documental promocional de Amiga 500. Lo usé como arma psicológica contra mi padre, hasta que el pobre tuvo que escoger entre comprarme el Amiga o gastarse la misma pasta en un psiquiatra, así que.... bueno ya sabes.

**Amigatronics:** Si, puestos a gastar... jeje

**2· ¿Puedes hablarnos un poco de tí y Juanje?**

Al año o así de que me compraran el Amiga 500 aquello corrió como la pólvora y muchos de los amigos de mi barrio se lo pillarón también. Y los amigos de estos. Así conocí a Juanje. El era "el amigo de un amigo". Congeniamos bien y estábamos todo el día diskete para arriba y diskete para abajo. Somos personas muy parecidas en muchos aspectos. Desde niños tenemos ese gusanillo por los videojuegos.

**Amigatronics:** Una buena forma de empezar.

**3· ¿Qué AMIGAs tenéis?**

Actualmente tengo un 500, un 600 y un 1200. Tuve un 4000 que acabé intercambiando por ignorancia. Un error que jamás me perdonaré.

**Amigatronics:** No está nada mal, lástima lo del 4k aunque la vida siempre da segundas oportunidades ¿quien sabe?

**4· ¿Qué opináis de la experiencia de la emulación?**

La emulación es una alternativa "muy digna" para aquellos que quieran hacer un primer acercamiento a un sistema Amiga clásico. También es una buena opción para aquellas personas que (en los tiempos que corren) no se puedan embarcar en un Amiga real. Sin embargo yo para estas cosas soy muy purista. No me gustan los emuladores. También tengo una buena colección de consolas y procuro jugar en los sistemas originales siempre que puedo.

**Amigatronics:** Claro, en medida de lo posible, lo original siempre es mejor.

**5• Los reportajes de Amigamers, son auténticas obras maestras, salta a la vista que conllevan mucho esfuerzo y dedicación. ¿Qué os motiva a empezar y cómo surge la idea?**

La idea de Amigamers nació en un parque infantil de esos llenos de columpios y toboganes. Allí me encontré con Juanje tras años sin vernos.

El caso es que me propuso crear un canal dedicado a hacer reviews de videojuegos de Amiga. El pensó originalmente en Gameplays, pero le argumenté que de esos ya hay muchos. Así que optamos por hacerlos a modo de reportajes.

**6• Ricardo Lacasa da un toque único a los reportajes con su voz en off, todo un acierto por vuestra parte. Parece que nos suena de haberlo oído otras veces, no se si será por tener una voz tan peculiar o porque habrá salido en algún medio quizás. ¿Puedes hablarnos un poco de él?**

Ricardo es un gran amigo mío desde que éramos chavales. Es locutor profesional, y un auténtico genio de la electrónica. Ha trabajado para la radio y actualmente trabaja en televisión. Su interés por los videojuegos es del 0%, pero como ya te digo lo hace por amistad. De vez en cuando le mando un e-mail con los textos y él me los va gravando poco a poco, según disponga de tiempo. Para nosotros es un pilar fundamental de este pequeño proyecto.

**Amigatronics: Es una suerte contar con amigos así.**

Desde luego. Este proyecto se sostiene sobre la amistad. También sobre la nostalgia de los buenos tiempos.



[Narco Police](#), el primer juego analizado por Amigamers.

**Amigatronics: Muy bien, tenéis unos valores muy difíciles de encontrar hoy día y os felicito por ello.**

Gracias.

**7• El resultado es 100×100 profesional, podrían ser emitidos perfectamente por televisión, ¿os habéis planteado ofrecerlos a alguna cadena aunque sea local?**

Bueno, en cuanto a ese respecto, Ricardo me lo sugirió. El caso es que considero que sería un apartado de escaso interés general, ya que abarcamos un público objetivo muy limitado. No hablamos de videojuegos en general, como ocurre en otros canales. Nosotros nos hemos especializado en un ordenador concreto que además estuvo vigente durante una franja de tiempo muy limitada. Todo eso hace que le interese a poca gente.

[Moonstone](#)[Flashback](#)

**Amigatronics:** Lástima que no estemos en el 90, nos habría venido muy bien algo así por aquel entonces.

Pues si, el problema hubiera sido encontrar una edición SVHS para montar los vídeos, y luego difundirlos sin internet.

Internet es una ventana a la que cualquiera puede asomarse y decir lo que le parezca.

**8· ¿Es la edición/producción de vídeo vuestra profesión o es la afición lo que os ha llevado a dominarla como tal?**

Yo he editado video profesionalmente hace muuuuchos años. Ahora mi profesión es otra, pero siempre me ha gustado el video. Ya hacía cortometrajes y pequeños montajes con mi Genlock allá por los 90. Con los años y la llegada de las ediciones digitales no lineales, montar un vídeo es coser y cantar.

**9· La gente que aun quedamos dando guerra, valoramos mucho vuestro trabajo, es como agua de mayo en una plataforma que actualmente está bastante dividida, ¿sentís el calor y agradecimiento de la gente?**

Rotundamente SI. Cada vez que subimos un vídeo nos dejan mensajes en youtube o en nuestro facebook. ¡No te puedes imaginar la ilusión que me hacen! No por el reconocimiento público ni por vacilar. Eso no va con nosotros. La sensación que nos reconforta es la de que no estamos solos, que todavía quedan aficionados al Amiga, que de vez en cuando lo encienden y se echan una partidita.

Pero sin lugar a dudas, mis mensajes favoritos son cuando alguien dice “Me han entrado ganas de jugarlo, voy a ponerme a ello”.

Nos sentimos un poco Santa Claus, llevando la ilusión a los hogares. Jejeje.

Jeje, sin duda es una satisfacción muy grande que valoren tu trabajo y con ello acabas de responder la siguiente pregunta...

[North & South](#)

Turricon

Wrath of the Demon

Alien Breed

**10· Es todo un lujo que alguien dedique su tiempo de forma desinteresada a algo relacionado con AMIGA y más en este país. ¿Cuál es el premio por vuestra entrega?**

Pues como ya te he comentado, nuestro premio sois vosotros. Conocer gente que tiene o que tuvieron un Amiga, que nos cuenten sus historias, anécdotas...compartir cosas con otros usuarios en definitiva.

**11· Tras la época dorada de nuestra querida plataforma, aun surgieron algunos muy buenos juegos como OnEscape o Payback entre otros, ¿los conocéis? ¿Existe la posibilidad de ver algún reportaje de Amigamers en un futuro sobre éstos?**

Hace unos días descubrí la existencia de OnEscapee. Me quedé muy sorprendido. No descarto la posibilidad de hacerle un reportaje a ese pedazo de juego.

Lo que si echo en falta en Amiga, que si disfrutaran usuarios de por ejemplo Spectrum o MSX son grupos de desarrollo de nuevo software y juegos. Supongo que diseñar un juego para Amiga debe ser mucho más complejo que hacerlo en Spectrum.

Aún así me haría mucha ilusión conocer títulos de calidad de nueva factura.

**Amigatronics:** Pues ya que lo comentas...

**12· La decadencia de la plataforma como máquina de juegos, la falta de empresas de desarrollo debido a ello y el hardware desactualizado, nos ha llevado a disponer de nuevos títulos de calidad con cuenta gotas, en su mayoría ports de otros sistemas. ¿Qué opinas de esta situación?**

Los Ports son una alternativa muy buena para enriquecer el catálogo de Amiga. He visto ports de DOOM que son increíbles. La pena es que requieren de una máquina muy potenciada, y eso se traduce en MUCHO dinero. Los precios del hardware de Amiga es un auténtico atraco a mano armada. ¡Se venden aceleradoras por 500€!

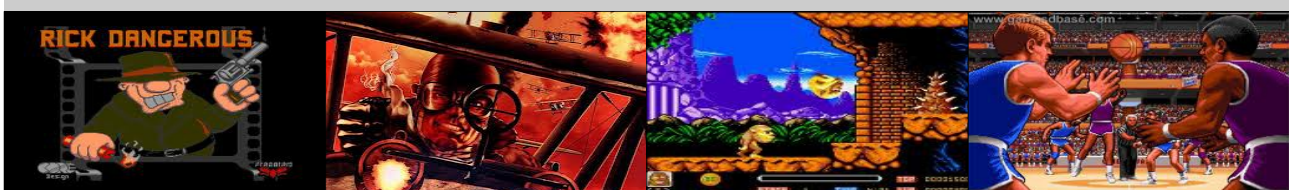
**Amigatronics:** Cierto y respecto a los grupos que comentabas, algo hay como los proyectos de Amicon que son de aquí.

Cualquiera que a día de hoy se embarque en un proyecto de desarrollo de Commodore Amiga cuenta con nuestro apoyo y respeto. Eso sin duda.

**13· Me consta que no estás muy al día de las nuevas generaciones de máquinas, ¿es mejor tener al AMIGA en la memoria como algo maravilloso que sucedió y tuvo su momento y disfrutarlo como tal mediante los ordenadores classic y emuladores?**

Jajaja. Pues ahí me has pillado. Se que hay muchos sistemas actuales, como por ejemplo el Morphos o Minimig. Por desgracia son completos desconocidos para mi. Me gustaría conocerlos más a fondo para saber qué tienen que ofrecer dichas máquinas. Veo cosas que hace la gente con los nuevos Amiga y me parece impresionante. Sin embargo, el Amiga es para mi, como "un primer amor". Igual lo tengo idealizado, pero prefiero disfrutarlo hoy tal y como lo disfruté en su día. A decir verdad, no sabría tampoco muy bien que hacer con un sistema Amiga moderno.

**Amigatronics:** Te entiendo perfectamente.



[Rick Dangerous](#)

[Cinemaware \(1\)](#)

[Toki](#)

[TV Sports Basketball](#)

**14- El propósito de amigatronics es mantener informado sobre todo a aquél que tiene dificultades con los idiomas, recordar viejos tiempos, compartir experiencias, unir usuarios y a su vez ayudar en medida de lo posible a la gente que se atreve a hacer algo sobre AMIGA en este país. Realmente estamos muy agradecidos y es una suerte contar con vuestra colaboración en el blog ¿quieres dedicar unas palabras a los lectores?**

Bueno, pues como representante del trío de calaveras que es Amigamers, os quiero dar las gracias por contar con nosotros para participar en vuestra comunidad.

En un universo tan pequeño, como es el de usuarios de Amiga en España, creo que debemos apoyarnos los unos a los otros el máximo posible.

Un saludo a todos y espero que nos leamos pronto.

Muchas gracias Diego por tu tiempo y muchas gracias a todo el equipo Amigamers por vuestra labor y por lo que a partir de ahora aportaréis a este blog y a sus (vuestros) lectores.

**Bienvenidos, estáis en vuestra casa, un abrazo.**

Gracias a vosotros.



[Cinemaware \(2\)](#)



[Stunt Car Racer](#)



[Shadow of the Beast](#)





En los sistemas actuales podemos disfrutar de juegos como Red Dead Redemption, Skyrim, o la saga GTA. Estos títulos, son algunos de los conocidos como "SandBox", que permiten una libertad total de movimientos y generalmente un desarrollo de la Historia no lineal.

Sin embargo, Activision tuvo la misma idea mucho antes. En 1991 Hunter nos abrió todo un abanico de nuevas posibilidades y un mundo entero por explorar.



Hunter es un juego de acción y aventura en un entorno totalmente en 3D, publicado para Amiga y Atari ST. Una de las cosas más impresionantes de este juego es que fue totalmente diseñado por tan solo dos personas. Tanto la programación como los gráficos fueron creados por Paul Holmes, responsable entre otros de títulos como Powerplay, Fly Fighter o Spitting Image: Computer Game.

Los gráficos 3D son polígonos bastante toscos, pero si tenemos en cuenta las dimensiones del mapeado podemos darnos cuenta de que supusieron todo un avance.

En el apartado sonoro, contamos con Martin Walker, que tiene un dilatado currículum que incluye, por ejemplo a Spindizzy Worlds, Overlord, Dragon Breed, Final Blow, 9 lives y Atomic Robo-kid. La banda sonora está compuesta por un único tema. Sin embargo no se echa de menos la música durante el desarrollo de la acción, ya que el juego cuenta con sonido ambiente.

El argumento del juego se basa en misiones de asesinato. Debemos encontrar a nuestro objetivo y darle “matarile”. Para ello nos facilitarán las coordenadas de su ubicación y normalmente estará bastante lejos. Debemos echar mano de una gran variedad de vehículos que van desde helicópteros, a tablas de surf, pasando por bicicletas, todo terreno, camiones, lanchas y un largo etc. Tras cumplir con el trabajo, deberemos volver al cuartel general, donde se nos asignará el siguiente objetivo.

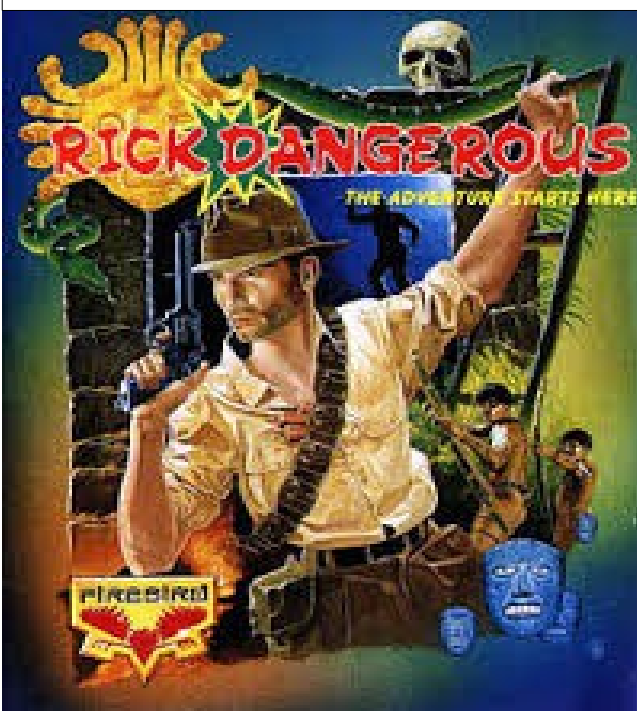
Hunter está repleto de detalles, como por ejemplo la posibilidad de poder cazar conejos para utilizarlos como alimento o lanzar bengalas para alumbrarnos en las oscuras horas nocturnas.

En su punto más débil, sin embargo se encuentra en los combates. Son bastante confusos. Es difícil hacer puntería cuando no se dispara en ángulo recto. Además, los enemigos explotarán al morir. Un fallo bastante gordo, en mi opinión.



Concluyendo: Hunter es un sandbox en su estado más primigenio. Un juego grandioso que nos sumergirá en un mundo, que pese a su falta de realismo y tosquedad, cautiva al jugador desde el primer momento y le proporcionará multitud de horas de entretenimiento.

### Amigamers #008: Rick Dangerous (Core Design 1989)



¿Sabías que los gráficos de Rick Dangerous se diseñaron para que pudieran ser soportados tanto por un spectrum como por un Amiga?

¿Sabías que fue el primer juego de Core Design?

¿Sabías de quien era la voz que hacía “Waaaaa!”, cuando moría un personaje?

Pues si quieres saber estas cosas y algunas más, no puedes perderte este vídeo review de Rick Dangerous.

Espero que la disfrutéis.

[Enlace al video.](#)

**Amigamers #009: Cinemaware (parte 1)**

Pónganse cómodos en su butaca porque se trata de otro fabuloso trabajo de Amigamers, digno de un canal de Pay Per View y para nuestro disfrute. ¡Qué suerte que nos dediquen su tiempo! [Video](#).



Si Amigueros, la sombra de nuestro querido ordenador es muy larga. En la Gamescon acaban de pasar una cinemática de lo que será Shadow of the Beast, que vuelve, al parecer en exclusiva para PS4. ¿se parecerá en algo al original? ¿Contarán con David Whittaker para hacer la banda sonora? Demasiadas preguntas, y de momento ninguna respuesta. Solo podemos esperar a ver que pasa.

**Amigamers #010: Toki (Ocean, 1991)**

Aquí os dejo un nuevo vídeo review. Esta vez le ha tocado a TOKI. Espero que lo disfrutéis.

[Video](#)

# CINEMAWARE

Actualización de este juego de preguntas a las que tendremos que responder entre 15 temas diferentes que pueden ser realizadas tanto en texto como en imágenes. Con un diseño y unos efectos muy cuidados, [Ask Me Up](#) promete hacernos pasar unos ratos muy entretenidos. Disponible en nueve idiomas, entre ellos el castellano. P.V.P: 1,11€



Amiga Games ha llegado a un acuerdo con Microsoft para sacar versiones especiales para Windows 8 de forma 100x100 compatibles de un largo catálogo de juegos históricos de AMIGA. Podéis leer la fuente de la noticia con mayor detalle [aquí](#).



**Entrevista a Glenn Corpes****Por Amigamers**

*Seguro que más de uno recordará juegos como Flood, Syndicate, Theme Hospital, Magic Carpet y sobre todo Populous. Hoy tenemos el privilegio de contar con Glenn Corpes que trabajó en Bullfrog durante la era dorada de los 16 bits y que estuvo involucrado en todos estos proyectos.*



**Amigamers-** Buenas tardes Glenn. Un placer saludarte, y gracias por prestarte a esta entrevista.

**Glenn Corpes-** Hola Amigueros, el placer es mío.

**A-** bueno Glenn, ¿Cuál fue tu primer ordenador?

**G-** El primer ordenador que vi fue un Comodore Pet, en 1980, y el primero que tuve fue el ZX 81, en el 81. En la actualidad tengo para jugar un Atari ST, con lo que probaba o jugaba a los productos de Bullfrog, aunque Bullfrog se especializaba en el Amiga.

**A-** ¿De quién fue la idea del juego?

**G-** Bullfrog empezó como una compañía llamada TAURUS que realizaba programas de CAD y bases de datos para el Amiga, antes de cambiar a la realización de juegos.

**A-** Estupendo, sin duda el más conocido por todos fue Populus, el primer juego donde encarnamos a un "Dios". ¿Cómo comenzó todo?

**G-** En principio yo diseñé un sistema de terrenos y motor de gráficos para Populus, y realice también los gráficos, pero fue Peter Molyneux el que escribió realmente el juego. Populus fue el primer juego de la compañía (Bullfrog) aunque también trabajé en el diseño de niveles, gráficos y algo de código para los dos siguientes juegos, Druid II (C64) y Fusion.

**A-** La idea del juego era muy original. Recuerdo que los mapeados eran enormes. ¿Qué dificultades encontraste a la hora de crearlos y modificarlos?

**G-** Al principio yo simplemente jugaba con la idea de realizar gráficos isométricos. Desarrollé un generador de terreno porque no quería complicarme programando un "editor" así que salían de manera aleatoria.

**A-** Así que dejabas en manos de los jugadores modificar el terreno que previamente se generaba de manera aleatoria para no hacer mundos iguales cada vez, ¿no?

**G-** Bueno, en realidad añadí la opción de bajar o subir el terreno, porque el generador a veces, en niveles altos, siempre diseñaba terrenos muy similares a pirámides y esto para jugar, podría ser un problema. Tenía que hacer algo para que cada escenario tuviera un aspecto brillante. Además, esto es curioso, ¡cuando diseñaba este generador, no tenía ni idea de en qué iba a consistir el juego! De hecho, ¡nadie lo sabía! Era muy extraño. Aun así este generador con sus gráficos me llevó diseñarlo de viernes a domingo, para enseñárselo al resto de los muchachos el lunes para que me dieran su opinión. Cuando Peter lo vio, pensó, en la idea de que pusieramos gente en esos escenarios que pudiesen construir sus casas, y lo hicimos en una semana. ¡Ocurrió por casualidad! No estaba planeado. Peter nunca habría tenido la idea sin el generador de terrenos que yo diseñé, y este nunca habría sido Populous de no ser por la idea de Peter.

**A-** Esto que cuentas es increíble! Así que resulta que en un fin de semana diseñas un motor generador de terreno y escenarios, lo presentas el lunes y nadie sabe qué hacer con él ni que añadirle, ¿fue así?

**G-** Así fue, exacto.

**A-** Increíble, ver como muchos juegos cuya idea o planteamiento son de lo más original que se ha visto y descubrir que surgió de la casualidad.

**G-** Si, así lo creo, de hecho esto fue así. Ya que no teníamos muchas referencias de juegos en los 80, todo era novedoso. No había precedentes para muchos géneros.

**A-** Entonces, ¿todas las expansiones, discos de campañas y demás de Populous, se debió al éxito de este o quizás explotasteis la idea original junto al generador de terrenos? Una manera fácil de sacar productos al mercado incipiente bajo el mínimo esfuerzo ¿no?

**G-** Bueno, en realidad el juego llevo en completar su desarrollo 7 meses, Amiga y ST. Fuimos Peter y yo los que llevamos la mayor carga de trabajo, y aunque tuvimos una pequeña ayuda con los sonidos, pantallas de carga y algo de código de Amiga, Peter y yo hicimos el 95% del juego. Curiosamente el primer disco expansión de datos, se hizo en dos semanas de código para mí, algunos nuevos gráficos y poco más, sin embargo para Peter llevo poco más de una hora, realizar un texto .info con la información de los niveles.

**A-** Los juegos en Bullfrog, ¿eran programados en Amiga y ST al mismo tiempo, o usabais otros sistemas para la version principal?

**G-** Yo trabajaba en ST, Peter en Amiga, pero todo el código era completamente portable y entre nosotros intercambiabamos los disketes el uno al otro. Curiosamente la versión de Amiga apenas usaba el chip Bittler. Escribí todo el código sobre la CPU directamente, y funcionó en ambas maquinas. Sin embargo Populous II fue diferente, ya que ahí sí se usó Bittler y se notaba un aumento de la velocidad de hasta el doble en gráficos.

**A-** Supongo que no estuviste tu o parte del equipo de Bullfrog involucrado en las portabilidades a otros sistemas, especialmente los de consolas, ya que la versión de Master System era ¡INFUMABLE!

**G-** No, no, para nada (se ríe) esos ports se realizaron por grupos o gente diferente a Bullfrog, aunque para mí y para Peter fue increíble ver como se empeñaban algunos en meter con calzador nuestro programa donde se sabía que no había capacidad para manejarlo. Recuerdo especialmente la versión de GAME BOY, que cuando nacían 20 personas, la velocidad bajaba a 1 FPS, eso sí con suerte el juego no se colgaba. Aunque merece mención aparte la versión de NES, que fue la más lenta de la historia, que por cierto nunca llevo a sacarse al mercado. Era terrible, pero al menos lo intentaron.

**A-** ¿Dejó Populous algo en el tintero por falta de memoria, tiempo, características por implementar o que os hubiera gustado incluir en el juego?

**G-** No, realmente no. Bueno, a veces no muchas el generador de monstruos dependiendo de nuestra población puede dejar al juego sin memoria, y otras (bug) la gente simplemente es incapaz de salir de sus casas. Curioso, que un bug sea así, la gente ve muchos monstruos y por un bug que no por miedo se queda en casa.

**A-** Bien, después de Populous llega Powermonger: recursos, estrategia militar, ¿crees que fue el primer juego de estrategia 3D en tiempo real?

**G-** Powermonger fue mi primer intento de crear gráficos vectoriales en 3D. Aprendí mucho de él y desarrolle para el mismo un sistema de capas. Realmente el concepto de juego no me gustaba mucho. También he de decir que el código de Peter ralentizó muchísimo mi motor gráfico. También fue el primer intento enormemente ver como cuando se añadía un soldado al ejército aquello se paraba por segundo, y así con todo. Peter debió de depurar más el código (se ríe).

**A-** Luego llegó Syndicate, un tipo de juego muy diferente, que no tenía que ver nada con lo anteriormente desarrollado, digamos no muy comercial. ¿Erais conscientes de ello antes de su lanzamiento? juego donde no participe en el diseño.

**A-** Estamos de acuerdo en que a veces el juego se ralentizaba en demasiado.

**G-** Si, de hecho me irri

**G-** Para Syndicate solo desarrollé los gráficos. Nada de código. Estaba trabajando a tope con Magic Carpet. Mi aporte para Syndicate fue el desarrollo de seis niveles. Primero lo hicimos en PC y lo portamos posteriormente a Amiga. Fue la primera vez que hacíamos algo así. Más concretamente, Mike fue quien realizó Satellite Regim, el sucesor espiritual de Syndicate, creado por Kickstarter.

**A-** Por lo que vemos, el mismo equipo trabajo junto durante muchos años en muchos proyectos. ¿Cómo describirías la relación entre el equipo y el ambiente de trabajo?

**G-** Bueno, ni yo ni el resto en esa época teníamos mucha vida fuera del trabajo. Eran los comienzos de Bullfrog y trabajábamos a tope, tanto yo como Peter y el resto. Creo que así es como logramos poner nuestro trabajo en primera línea. Dentro de lo que era el ámbito laboral, nos lo pasábamos muy bien, eso es cierto, pese a la cantidad de gente, se trabajaba relajado, no con el stress de ahora. Ese es el motivo por el que en la actualidad trabajo solo. No soporto presiones de todo un equipo o jefe de desarrollo. En la actualidad tengo una oficina con un escritorio que comparto con otros desarrolladores, cada uno trabaja para sí mismo o para una empresa, y tengo la suerte de coincidir con Peter la mayoría de los días y charlar.

**A-** Entonces ¿Peter y tú seguís manteniendo relación después de todo este tiempo? ¡Genial!

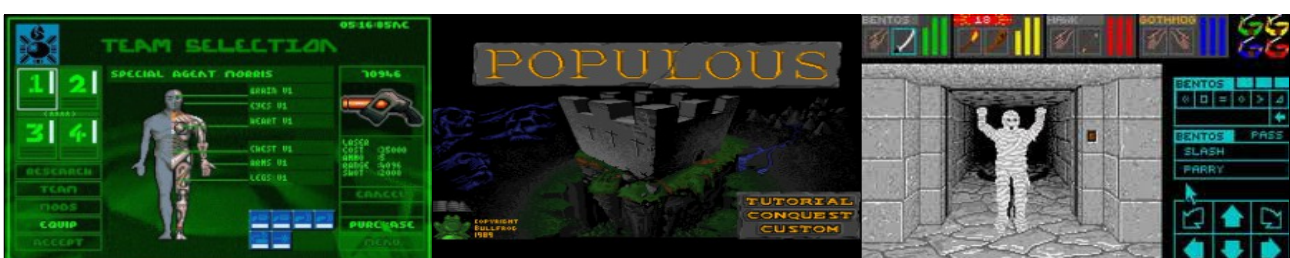
**G-** Si, la verdad es que nos llevamos muy bien.

**A-** Queríamos preguntarte también por Flood, un juego de plataformas.

**G-** En este juego solo realice la portabilidad del Atari ST a Amiga. Estaba muy muy ocupado con el desarrollo de Powermonger, y disgustado con la lentitud del código de Peter (vuelve a reír) Yo estaba sentado justo al lado de Sean Cooper, que fue el que realmente escribió todo el código y desarrollo de Flood.

**A-** Bueno, y con todo el tiempo que pasabas programando o haciendo gráficos, ¿te quedaba tiempo a ti para jugar? De ser así ¿a que jugabas?

**G-** Pues jugaba a Dungeon Master y su secuela, antes que a Populous. Salió antes para Atari que para Amiga.



**A-** Y en aquella época como programador, ¿cómo veías tú la rivalidad o la coexistencia de dos máquinas realmente buenas de 16 bits como el ST y el Amiga?

**G-** El Amiga era sin ningún lugar a dudas muchísimo mejor que el ST , pero vamos pfff en todos los aspectos. Aun así he de decir que yo en la actualidad tengo un ST, pero por ser donde yo programaba, donde yo portaba los juegos. Luego veías como los juegos de Amiga no eran mucho mejores, porque la industria en la época te obligaba a portarlos a PC y si hacías juegos muy buenos gráficamente o sonoramente buenos, luego para PC no había quien los portara (ríe). Por otro lado, tenemos que reconocer que para Bullfrog fue un soplo de aire fresco que Amiga, durara más en el mercado como plataforma o sistema que el ST, que desapareció antes.

**A-** Bueno, hablemos ahora de tu trabajo después del Amiga. ¿Te dedicaste a PC, que recuerdas?

**G-** Pues sí. Creé los gráficos y el motor de Magic Carpet y Dungeon Keeper. Luego, muchos de mis gráficos de amiga, se usaron para juegos de PC como: Theme Park, Theme Hospital, Syndicate wars, Populous the beggining...

**A-** Hablemos de Magic Carpet, también de Bullfrog, ¿crees que había alguna característica que definiera los productos de la compañía?

**G-** Realmente no, aunque se pueda pensar lo contrario, creo que fueron productos originales, distintos y divertidos, cada uno en un contexto distinto al resto.

**A-** ¿Qué diferencias encontrabas a la hora de programar en PC o en Amiga?

**G-** El amiga era mucho más limpio para programar, se hacía en ensamblador y era fácil. El Motorola 68000 tenía muchos registros donde trabajar y era muy sencillo. Incluso en 1990, los PC de 32 bits aparecieron como Hacks de máquinas de 16 bits, que a su vez eran máquinas de 8 bits, era muy divertido (se ríe mucho) Eso sí, la ventaja del PC era que tenía un modo de pantalla donde 1 byte era un pixel, lo cual era una ventaja para desarrollar gráficos 3D y extremadamente rápido.

**A-** ¿Te pasaste a programar para PC por el fin de la era de los 16 bits? ¿Cuándo y porque crees que sucedió esto?

**G-** El Pc empezó a tener más mercado, sobre todo en USA y Bullfrog empezó a desarrollar juegos para EA. De hecho, EA compro Bullfrog y la mantuvo como estudio independiente. Fue cuando Peter se marchó de Bullfrog en el 99 y yo lo hice anteriormente en el 98.

**A-** Para finalizar ¿Cuáles son tus proyectos actuales?

**G-** Ahora mismo desarrollo aplicaciones y juegos para Smartphones y también desarrollando TOPIA, del que podéis ver imágenes en mi [web](#). En la actualidad tengo 49 años y empecé con 23 en Bullfrog, como ves, toda una vida dedicado al videojuego, ¡¡y aquí continuamos!! (ríe).

**A-** Muchas gracias Glenn, ha sido un placer haber tenido la oportunidad de pasar este rato contigo y haber descubierto tantas cosas.

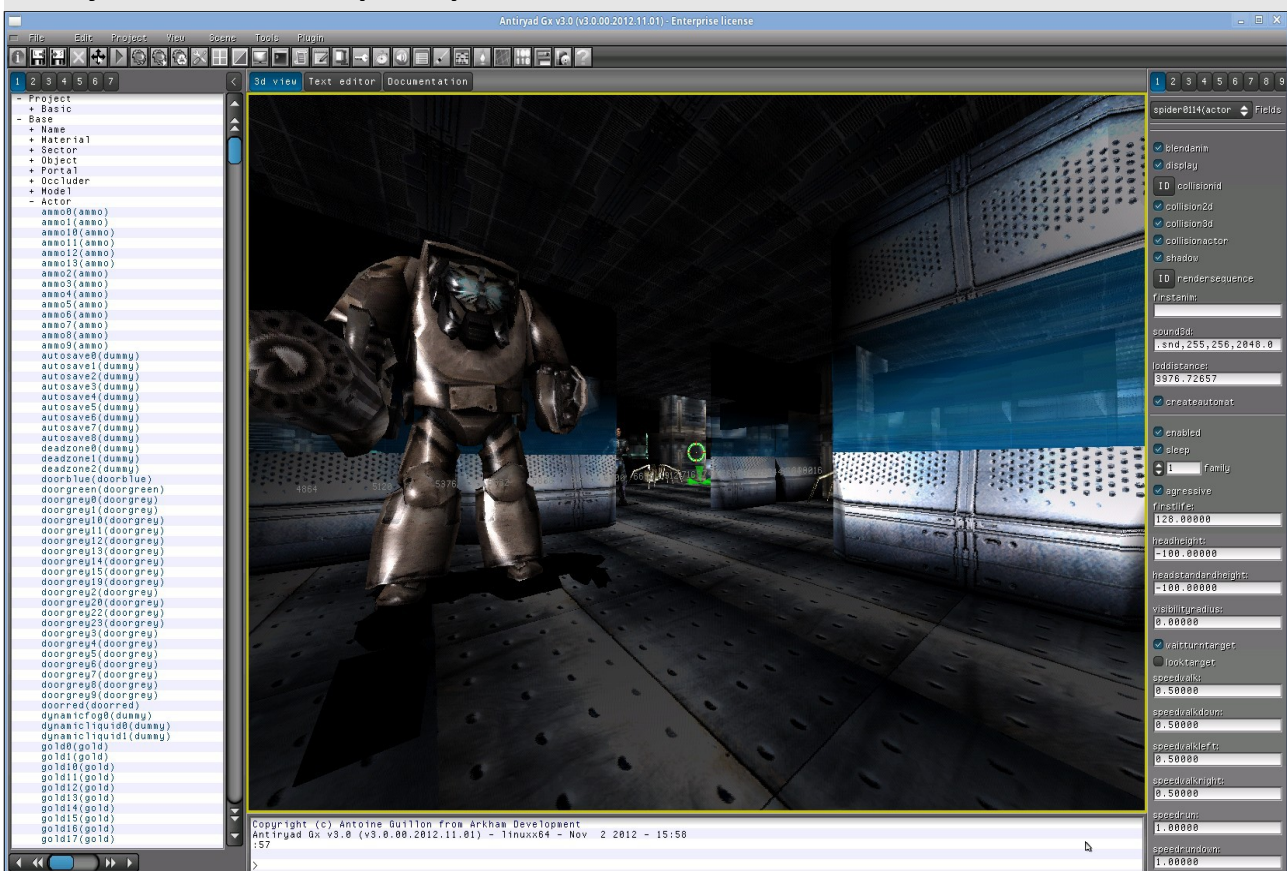
**G-** Igualmente, espero teneros informados de mis proyectos y espero ansioso ver vuestro magnifico material de youtube ¡traducildo pronto!, lo siento pero no entiendo nada de Español. Estaré encantado si queréis, en próximas ocasiones de volver a charlar con vosotros. Un saludo para todos vuestros seguidores y un placer que la gente todavía recuerde nuestro trabajo después de tantos años. Me parece increíble. Saludos.

[· Versión original en inglés](#)



Hace unos días salió publicada la primera edición de 880 Gamer, una nueva revista bimensual online que repasa y analiza el interminable catálogo de juegos de AMIGA. Además, trae un adf con una demo del Wiz n' Liz. Tiene un aspecto muy profesional y la única pega es que está hecha en inglés 😊 Puedes descargarla desde la [web oficial](#).

### AntiryaD GX 3.2 con soporte para Aros:



Este motor para juegos 2 y 3D con editor integrado que empezó sus andaduras en 1997 tiene ahora soporte total para Aros. En la [web oficial](#) podrás ver el logotipo de soporte para AmigaOs pero éste realmente no está todavía disponible.



### Remake del James Pond 2:

No saldrá para los "AMIGA new gen" pero ya que muchos disfrutaban de juegos clásicos mediante emulación, no está de más anunciar este remake para aquellos que deseen revivir las aventuras de este genial detective acuático con las importantes mejoras que el paso del tiempo nos ofrece. Puedes saber más [aquí](#).

**Amigamers #011: TV Sports Basketball (Cinemaware)**[Ver el video.](#)

Estos videos ya no necesitan presentación :)

Si te gustan los juegos de estrategia y tienes OS4, atento a este título en desarrollo llamado **"Age of Thieves"**. Soporta hasta 4 jugadores incluida la máquina. Puedes leer más acerca de mano del propio autor y descargarlo en [este hilo](#).

**Competición de portabilidad de juegos de 8 bits a AMIGA en Polonia:**

[Retrokomp/Load Error 2013](#), finales de octubre en Polonia, evento en el que se escogerá al ganador del concurso que consiste en programar varios juegos de máquinas 8 bits para AMIGA. Ya están portados y se pueden descargar desde la [web del organizador](#).

La lista de juegos es la siguiente:

- Montezuma (A500/A1200)
- Solomon's Key (1 MB Chip RAM)
- Robbo (AGA)
- Crazy Crane (Kickstart 3.0)
- Bomber (1MB RAM)
- Metro Cross (1 MB RAM)
- Magic Ball (1,5 MB RAM, Kickstart 2.0, se recomienda aceleradora)



Este juego que iba a ser portado a classic por ClickBoom a finales de los noventa, es posible jugarlo ahora en AmigaOs4 gracias al port del motor "Zod" llevado a cabo por [Capehill](#). Aun se encuentra en fase experimental pero puedes descargarlo y probar. En su web encontrarás otros ports de diversos juegos.

***Las melodías de los juegos en piano:***

Muchos videojuegos nos marcaron por sus bandas sonoras y ahora tenemos la posibilidad de escucharlas tocadas en piano y online desde la web de [AMlworx](#). La lista disponible hasta hoy es la siguiente:

**Amiga meets Piano Vol.1**

01. Golden Axe (In Game) 5:00
02. Cannon Fodder (In Game) 4:21
03. Apidya (Credits) 3:45
04. Shadow of the Beast 3 (Main Theme) 7:02
05. Lethal Xcess (Main Theme) 3:20
06. Hero Quest (In Game) 4:21
07. Death Mask (Main Theme) 4:21
08. Z-Out (Main Theme) 4:27
09. Powder (Main Theme) 6:22
10. Amberstar (Main Theme) 5:22
11. Jim Power (Main Theme) 3:51
12. Death or Glory (Main Theme) 4:53
13. Turrigan 2 (Main Theme) 9:15
14. Shadow of the Beast (Title / Level 1) 6:02
15. R-Type (Main Theme) 4:40

**Amiga meets Piano Vol.2**

01. GemX (Title) 4:26
02. The Great Giana Sisters (Title / Level 1) 4:02
03. Gods (Title) 4:15
04. Monkey Island (Main Theme) 3:45
05. Turrigan 3 (Credits) 3:18
06. Wrath of the Demon (Title) 4:23
07. Simon the Sorcerer (Main Theme) 3:17
08. Rodland (Title) 2:14
09. Mr Nutz (Level 1) 2:45
10. Shadow of the Beast 2 (Title / In Game) 6:04

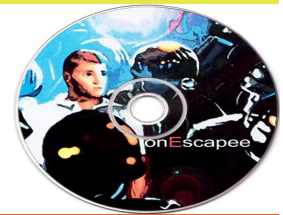
***Amigamers: Podcast 1x01 y 1x02***

Actualidad, tertulias, videojuegos, entrevistas y mucho más es lo que nos ofrecen Amigamers en su podcast. Así que si no tenías bastante con los fabulosos videos, ahora tienes a tu alcance este entretenido programa que amenizará tus ratos libres informándote sobre el mundo del AMIGA. Incluye la sección de noticias de Amigatronics.

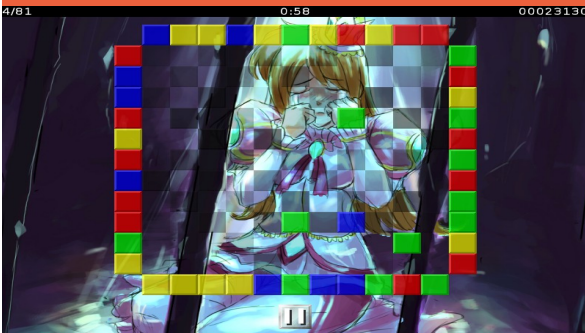
Enlaces: [Programa 1](#) | [Programa 2](#)

**Descarga OnEscapee gratis (nuevos enlaces)**

Hace ya seis años que fue liberado [este gran juego](#) y [repasando la noticia](#) que publicamos entonces he comprobado que los enlaces para la descarga están caducados. Pero no te preocupes, si quieres hacerte con OnEscapee éstos son los [enlaces nuevos](#) y si tienes tarjeta gráfica en tu AMIGA necesitarás [este parche](#).



**AmigaOS4: G.E.M.Z.**



Es un juego tipo puzzle simple y adictivo en el la meta de salvar a una princesa. Tenemos cinco niveles de dificultad para elegir que van desde el “fácil” que contiene 16 fases hasta el “locura” con nada más y nada menos que 169. Puedes [hacerte con él](#) por menos de cinco euros aunque si prefieres probarlo antes tienes la versión demo que te permitirá jugarlo durante cinco minutos.

**Word Me Up XXL 1.60**

Idiomas nuevos, efectos mejorados y bugs solucionados en esta [nueva actualización](#) del Word Me Up totalmetne gratuita para los ya poseedores de la licencia del juego. Sabores AMIGA disponibles: Mos y Os4.



**Amigamers: Podcast 1x03 y la segunda parte de la review de Cinemaware**

Todo lo bueno se hace esperar y no podía ser menos con este podcast en el que se incluye la **entrevista a Dino Dini** doblada al castellano!!! (Por un problema técnico de última hora no se ha podido incluir el audio original de la entrevista de fondo, próximamente se publicará de nuevo con este error corregido).

[Escuchar el podcast.](#)

Amigamers acaba de publicar la segunda parte de su review sobre la desarrolladora Cinemaware. Casi 27 minutos y más de 40.000 fotogramas de la historia de esta compañía.

[Ver el video.](#)

**Smokin´guns para new gen**



HunoPPC 2013 nos trae este juego en primera persona ambientado en el lejano oeste. No tengo muy claro si es un desarrollo nuevo o un port pero os iremos informando conforme vaya evolucionando. Aun no existen demos pero podemos hacernos una idea de como será viendo los videos corriendo en un [AmigaONE XE G4](#) a 1266 mhz con una Radeon 9250 128 bits 256 mb y en en una [SAM EP440](#) a 666 mhz:

**Beta del Tremulous para OS4:** En [este video](#) podemos ver un AmigaONE G4 a 1,2 GHZ corriendo una versión beta de Tremulous, otro de los ports que está llevando a cabo HunoPPC para AmigaOS4.

### **Chaos Gun, nuevo juego en desarrollo para classic**



Un grupo checo está desarrollando un fantástico nuevo juego titulado Chaos Gun que es una mezcla entre Alien Breed, Chaos Engine 2 y Hired Guns. Tendrá vista cenital, juego cooperativo-competitivo y cuatro puntos de vista independientes, uno por jugador. Cada uno tendrá su propio objetivo dependiendo del personaje elegido pero a la vez existirá un objetivo común, lo que obligará a colaborar en algunas partes.

Habrá siete niveles muy grandes, ofrecerá varias armas, enemigos, combates contra jefes, puzzles y misiones adicionales. Cada personaje tiene su propia posición de partida y características como el peso, capacidad de sobrevivir en gas, agua, velocidad y muchas otras. Por el momento se encuentra en versión alfa pero los jugadores ya pueden caminar libremente, disparar, morir, nadar, entrar en edificios, recargar munición, usar escaleras, etc. Actualmente se le están añadiendo efectos de luces y sombras. En breve tendremos una demo pública para poder probarlo. Los requerimientos mínimos de hardware son un Amiga 1200 con procesador MC68030 y 8MB fast ram.

#### **Amigamers: Podcast 1x04**

Van ganando adeptos y alimentando la leyenda del AMIGA con todo lo que hacen. Gente que no conocía nuestra querida máquina, ahora se interesa por ella gracias a... ¡¡¡Amigamers!!!

[Escuchar podcast.](#)

[Video.](#)

**Outpost – Final Battle, gratis:** [Hablando](#) de liberar software, este juego creado en 1991 tipo "Defender of the Crown", pasa de ser shareware a dominio público. Haz click [aquí](#) si te quieres echar unos vicios.

#### **Amigamers #013: Stund Car Racer**

Esta nueva review tiene un enfoque diferente a las que nos tienen acostumbrados, ya que se le da una mayor relevancia a la trayectoria profesional del programador, un hombre que es una leyenda en el mundo del video juego en general y de la simulación en particular.



### **Entrevista: Elenita McClane, la amigatrónica experta en retro**

*De vez en cuando hacemos referencia en el blog a otras plataformas de la época dorada ya que forman parte de la mayoría de nosotros por habernos regalado incontables y maravillosas experiencias tanto antes como durante y después de coincidir en nuestra habitación con el AMIGA. Muchos guardamos bonitos recuerdos vividos con los MSX, Amstrad, Spectrum, Commodore, Atari, Sega, Nintendo, etc... y nos alegra revivir de vez en cuando aquellas experiencias ya sea mediante emuladores, videos, tertulias, revistas o con las propias máquinas originales. Por todo ello pensamos que merecen tener una [sección específica](#) en Amigatronics y ¿quién mejor para conducirla que una amiguera experta en la materia? A partir de ahora, Elenita McClaine se hará cargo de hacernos viajar en el tiempo para saciar la nostalgia que muchos sentimos.*

**AT – Hola Elenita, primero de todo, gracias por unirme al equipo y bienvenida.**

EM – Bien hallada.

**AT – Háblanos por favor un poco de ti, de dónde eres, a qué te dedicas y cuál es tu relación actual con la informática y los videojuegos...**

EM – Bueno, pues lo primero darte las gracias por la oportunidad que me das desde esta plataforma hacia el mundo de contar pues todo este mundo que me encanta de la informática en general y del mundo retro en particular. Soy de Santander, bella tierruca como dice una canción de allí, actualmente resido en Barcelona por motivos laborales. Tengo una empresa que se dedica a dar todo tipo de servicios informáticos a empresas, desde aplicaciones web, a aplicaciones de móvil, servidores y demás y yo dirijo toda la parte informática. Soy analista de sistemas y me encargo de distribuir el trabajo, atender a los requisitos de los clientes etc. La relación que tengo con los videojuegos pues viene de muy largo, ya de pequeña cuando no levantaba un palmo, ya me pusieron un mando de consola en la mano, muchos años más tarde supe que era un clon de una [Magnavox Odissey 2](#). Por suerte ya de muy pequeña entre mis hermanos, amigos y vecinos tuve acceso a muchos sistemas y consolas diferentes y así pues entré un poco en el mundillo videojueguil.

**AT – Vaya que eres una fiera de la informática y de los videojuegos, naciste ya con vocación 😊**

EM – Sí, mis hermanos que el mayor me saca 10 años (yo tengo 31), fueron los que me inculcaron bastante todo este tema porque a ellos les encantaba también. Y además a través de sus amigos podía jugar a aquellos juegos increíbles o me llevaban a algún salón recreativo y me ponía con ellos a jugar jaja. Eso a veces me podía representar situaciones peligrosas jaja, porque podía suceder que estuviera jugando a alguna recreativa y claro yo era canija, así es que estaba ahí subida en una silla y detrás mía tenía a un montón de chicos enormes intentando que perdiera para poder jugar ellos. Pero entonces salían mis hermanos y me defendían jaja Al menos en eso no fueron como otros hermanos que quizás me hubieran dado de lado, no no.. A ellos les encantaba que yo jugara. Salvo cuando perdían conmigo claro jaja.

**AT – ¿Cuál fue tu primer ordenador y/o consola de videojuegos y cuales son los mejores recuerdos que éstos te traen?**

EM – El primer ordenador que tuve YO, porque lo pedí YO y era para MI, aunque mis hermanos a veces me lo quitaban, fue el Amiga 500. Madre mía la bulla que pude dar hasta que lo conseguí, "¡¡quiero un amiga!! ¡¡quiero un amiga!!"..

EM - Cuando lo descubrí en las revistas Micromanía y tal de la época me dije, chica, este ordenador es lo que tú estabas buscando. Mis hermanos tenían un Amstrad CPC y jugué con él pero el mayor lo usaba para programar, así es que el A500 fue mi primer ordenador. Me acuerdo de tantas cosas y situaciones.. no se si contar cuando llegó el técnico con el ordenador.. lo cuento? Jaja..venga si..

**AT – Venga ¡¡adelante!! XDD**

EM – Llegó el técnico.. ¿tú te acuerdas de Florentino Fernández cuando salía en el “Mississippi” con el mono puesto que al agacharse se le veía la raja del culo?.. pues éste era así jaja.. Y bueno, empezó a colocar todo, sacar las cosas de las cajas.. ¡Una emoción! Me tiritaba todo. Terminó de ponerlo con el monitor y todo y dijo.. “Weno pueh yastá” y nosotros: “¿cómo que yastá? Aquí falta algún juego o algo” jaja y dijo “Bueno.. pues aquí tengo el disco este de aquí..” Era el Double Dragon.. piratón claro. Lo puso y nosotros: “HALAAAAAA como mola..” y dijo..”bueno, lo único queee no hay joystick.. asi es que tendréis que jugar con el ratón.” Claro, el del ratón se llevaba todos los palos y era incontrolable pero nos lo pasábamos pipa. Hay tantas pero ya iré contando más anecdotillas así jaja

**AT – Seguro que sentirás cariño por más de un ordenador, consola y videojuego pero tienes predilección por alguno de cada caso en concreto? ¿Y cuál es en caso de tenerla y por qué tu “mascota digital” favorita?**

EM – Si, claro que sí.. Tuve la enoorme suerte de poder tocar muchos sistemas. Incluso antes que el Amiga. yo quería un Spectrum porque algunos amigos lo tenían también. Si tengo que elegir un 8 bits sería el Spectrum, en 16 sería el Amiga y más allá en ordenadores ya luego pasé a PC. ¿En consolas? Fíjate, mi primera consola fue una Playstation pero es que tenía acceso a NES, SNES, Turbografx, Megadrive ¡¡hasta una NeoGeo!! En consola ¿cuál me quedaría? Pues creo que tiendo mucho, por lo menos en mi infancia a irme al mundo Nintendo. Me encantaba la NES y la SNES pero a partir de Gamecube, a Nintendo la abandoné por otros sistemas como Xbox o Playstation. Es curioso,pero como estuve mucho tiempo con ordenador. no tuve una mascota preferida, un Mario , un Crash Bandicoot, o un Sonic que me marcaran tanto como a la mayoría de la gente que está en este mundillo retro. Así es que una sola mascota no te podría decir porque tengo un amplio espectro de mascotas y de juegos preferidos. Desde luego, el juego que me marcó para siempre fue Ghosts’n’Goblins. Ghosts’n’Goblins para mi fue mi juego de la infancia, me daba mucho miedo por la música, la ambientación, los monstruos pero también me hacía mucha gracia ver a ese hombre barbudo correteando en gallumbos por un cementerio jaja

**AT – ¿Tu afición por lo retro comienza en algún punto de tu historia personal referente a qué o simplemente tienes una continuidad desde que empiezas en este mundillo?**

EM – Uy que oportunidad de decir aquello de “me alegro que me haga esa pregunta” jaja. Sí.. es cierto, hubo un punto. Tuve una época “seria”, usaba el Amiga, aunque parezca increíble para estudiar jaja. Hacía mis documentos y mis cosas. También jugaba, pero menos. Tuve una época de unos años a finales del instituto y comienzo de universidad que aunque más o menos seguía el videojuego lo dejé bastante de lado para hacer mis estudios de ingeniería informática. Fue estando allí cuando un día por la sala de informática vi a alguien entrando en una web que se llamaba Emulatronia y pensé ¿emula qué? Ya en Amiga sabia de esto de la emulación porque había hasta emuladores de PC pero.. cuando vi esa página..fue “a ver que es eso?..” Empecé a mirarlo y a mirarlo y volví otra vez al retro y al videojuego así es que Emulatronia, Emudek, VintageGaming..páginas así fueron las que me devolvieron la ilusión por todo esto y se lo agradezco 😊

**AT – ¿En qué ámbitos de la escena te has movido hasta hoy? ¿Has participado en algún tipo de evento, causa u organización anteriormente?**

EM – En eventos y reuniones, el problema que había era que si siempre eran en Madrid o Barcelona y no podía ir aunque quisiera. PERO, en Bilbao, se celebraba la Euskal donde además el Amiga era algo muy importante y me caía bastante cerca. Así que si que estuve un par de años. Actualmente hay muchos eventos como la Retro Madrid, creo que ahora en breve habrá una Retro Barcelona, en Elche..es fantástico (ojalá haya un Retro Santander algún día jaja).. Espero poder acudir a algún evento, siempre que el trabajo que por suerte o por desgracia me absorbe mucho tiempo, me lo permita.

**AT – En los últimos años se está viendo incrementando el interés por las máquinas y videojuegos retro pero no solo por parte de usuarios veteranos si no también y en gran medida de personas que no tuvieron la oportunidad de vivir aquellos años, lo cual resulta chocante y bonito a la vez. ¿Encuentras algún tipo de explicación a este suceso?**

EM – Si y es algo que llevo pensando bastante tiempo. Hay dos factores o más incluso. Primero, sobresaturación de títulos actuales de corte muy parecido. La gente busca cosas diferentes y lo encuentran en este “estilo” de juego. No solo estilo gráfico, porque hay juegos nuevos con estilo retro, sino buscar directamente juegos en la fuente original, es decir, el videojuego retro. Después hay un factor económico, que ya se ve por ejemplo en cosas como expectativa de ventas de las próximas consolas. No van a vender tanto como esperan creo. Entre la crisis que todavía existe y que ya la gente tiene acumula muchos títulos y los tiene sin jugarlos. Por lo tanto hay mucha gente que no va a ir tan al día, o tan actual y van a echar la mirada a atrás. A veces atrás 5-10 años.. a veces 20-30.

**AT – En unos tiempos en los que (casi) todo resulta comercial ¿qué diferencias ves y añoras respecto a la época en que lo que ahora es retro entonces era la tecnología doméstica del momento? ¿Qué puedes aconsejarles a las nuevas generaciones hijas del consumismo?**

EM – Añoro los codazos 😊 Añoro el poder hablar y jugar con alguien al lado. Jugar online está bien, muy bien! ¡es divertido! Pero a veces echas de menos el poder tener directamente a la otra persona al lado y poder... no se, hasta provocarle jaja. También el factor misterio. Ahora hay videos, walkthrough's, entrevistas, diarios del desarrollador, 20 minutos de juego, análisis, re contraanálisis... es muchísima información ¿Qué teníamos antes? Una carátula con una chica tetona o un bárbaro chungo, ya está jaja y ahí pensabas.. “guau.. un bárbaro.. ¿podré cortar cabezas? o correré a caballo por los bosques..o ¿la tetona por lo menos podrá hacer algo más que gritar y pedir ayuda?” No se sabía nada salvo que antes alguien lo hubiera jugado. Sobre consejos, de verdad creo que no es necesario ir tan al día. Ahora hay muchísimas más ventajas, aun si solo quieres jugar a juegos actuales, en esperarte un tiempo, uno o dos meses que además te va hasta a salir más barato, vas a oír opiniones de la gente que es lo que importa y vas a ir sobre seguro. Las pre-compras y los DLC están matando el videojuego poco a poco.

**AT – Estoy de acuerdo y por cierto, lo que has dicho antes sobre lo que añoras me encanta.**

EM – Es verdad en vez de Kinect podrían haber hecho un Codect para codazos virtuales jaja

**AT – Jajaja... ¿Cuál es tu relación en la actualidad con el AMIGA?**

EM – Me vas a agredir jaja pero no tengo hardware de Amiga físico ya salvo diskettes, revistas, o algún juego. Seguí todas las aventuras y desventuras de Amiga Inc.

EM - Viscorp y toda la época oscura hasta donde pude y las revistas informáticas inglesas llegaban a Santander. Cuando ya no tuve más información sentí mucha pena. Luego encima el A500 se me quemó y después ya tuve un "odiado" PC. Así es que desde entonces estoy con emulador, el bendito WinUAE de Toni Wilen y tengo algunas configuraciones creadas. Tenía con el Amiga in a Box pero ahora contigo redescubriendo con alegría que mucho aún sigue vivo y que hay cosas realmente increíbles que siguen saliendo. Sigo la actualidad, aunque ya un poco de lejos y como aficionada que siempre fui al Amiga.

**AT – Bueno, después de todo lo ocurrido, no eres la única que se ha visto así, de todas formas, la emulación es una gran forma de seguir ahí... y estar en Amigatronics también 😊**

EM – Eso es 😊 Una grandísima forma, con un trabajo enorme de tu parte de tener toda la información actualizada y expuesta de forma atractiva y entretenida.

**AT – Muchas gracias.**

EM – De nada, son merecidas

**AT – :\_)**

EM – jaja

**AT – 😊**

**AT – Aunque el AMIGA evidentemente tiene su lado retro ya que escribió su historia con letras de oro hace más de veinte años, ha seguido con su desarrollo tanto a nivel de software como de hardware hasta la actualidad ¿Conocías la parte alternativa de la informática de hoy día que nuestra querida máquina ofrece? ¿Te sorprende?**

EM – Si, no de ahora. De forma intermitente, todavía buscaba información de cómo iba el Amiga. Si por fin lo tenía alguien y si ese alguien era alguien potente como para relanzarlo, siempre tuvimos esa esperanza los amigueros ¿no? Pero bueno, al menos ahora está en muchas manos diferentes que algunas son interesantes. Incluso con hardware nuevo, muy pecero claro porque ya no se puede hacer un sistema de chips como antes .Sí sorprende que se hagan estos esfuerzos y además que creo que incluso con cierta rentabilidad en algunos casos. Me parece fantástico y ojalá se pueda seguir avanzando y consiguiendo más pasitos.

**AT – Aunque no pueda competir frente al resto de sistemas actuales, poder usar un AMIGA "moderno" hoy día es una gozada y una vía de escape para los que necesitamos huir un poco de lo cotidiano. El AMIGA siempre ha tenido ese "algo" que ha hecho que lo sintamos como algo más que un ordenador ¿te sientes identificada con este sentimiento? ¿Qué nos puedes decir al respecto?**

EM – TOTALMENTE. El Amiga era una máquina que ¿cómo lo diría? representaba una sensación de libertad y de poder hacer lo que quisieras con ella que yo no la he sentido con nada después. ¿Querías hacer música? Ahí tienes cientos de programas para hacer música ¿querías dibujar? Podías con auténticas maravillas para la época ¿Querías trabajar? Podías hacer documentos muy complejos sólo al alcance de sistemas muy muy caros ¿qué más? Cualquier cosa era posible con Amiga.. Everything is possible with Amiga. Ese espíritu estaba como soldado en la máquina, te incitaba a investigar. Yo me metí en la programación por que el "dichoso" Amiga no traía un manual decente donde explicara las cosas bien. Así es que a investigar cómo funcionaba aquello Y podías hacerlo porque al esforzarte por averiguarlo ibas viendo pistas de como adentrarte más y saber más cosas. No tenías limitación. Fue tal el salto de concepto y de manejabilidad de un Spectrum a un Amiga que simplemente era un universo nuevo.

**AT – Estás en lo cierto, mientras los demás jugaban y grababan archivos de texto como mucho, nosotros hacíamos de todo.**

EM – Si si.. del Amstrad cpc de mi hermano al Amiga... es que era un salto tecnológico que por ejemplo trasladándolo ahora no hay ni muchísimo menos entre una Xbox 360 y una XboxOne aunque solo sea para juegos o quizás ya no solo juegos jaja.

**AT – Tras muchos acontecimientos negativos a lo largo de la historia que llevaron al AMIGA a la decadencia, la plataforma logró sobrevivir para convertirse como decíamos antes en lo que es hoy día ¿Cuál crees que sería el lugar ideal en la actualidad en que merecería estar?**

EM – La tendencia en los últimos años antes de la decadencia fue que el 3D se les atragantó. Amiga, sus chips, estaban diseñados para el 2D y creo que si hubieran podido prosperar tendría que haber sido a base, y esto lo pensé ya entonces, de abrir el sistema, es decir, abrir la licencia a que más empresas crearan amigas, Una especie de fusión Amiga/PC. Si eso se hubiera dado no hubiéramos tenido Windows sino Workbench porque calculo que para entonces ya AmigaDOS ya no estaría. Si todo hubiera ido bien y de esta forma, yo no voy a decir Apple pero lo diré jaja, Amiga podría haber llegado a la altura de Apple (no la de ahora que es muy alta pero igual si la Apple de antes del Iphone) Si.. repito, Si la plataforma AMIGA se hubiera abierto como un estandar tipo al PC .Porque al ser cerrada no podía competir, eran demasiadas empresas compitiendo en PC. El mercado se volcó allí por algo. Apple si pudo porque tenía un nicho ya creado con el tema del diseño y todo eso. Eso les salvó yo creo.

**AT – ¿Qué te ha motivado a formar parte de un grupo de la escena amiguera en estos tiempos?**

EM – Pues sinceramente no lo busqué de forma directa. Ya digo que de siempre he estado un poco al tanto del Amiga pero aprovechando las vacaciones de agosto, entre la familia y tal, me dije, que podía ser divertido crearme una cuenta de Twitter y hablar de todas estas cosas que me gustan: el retro, los juegos actuales también, el basket, tecnología, películas.. y claro, el Amiga. No fue cosa directa pero empecé hablando algún día sobre el Amiga y encontré personas con los mismos gustos .Me sentí muy bien porque era gente que compartía los mismos sentimientos que yo y hablaban de todo aquello que tanto me gustaba y me gusta., Así es que poco a poco me fui metiendo y aquí estoy.

**AT – ¿El basket también? ¡Vaya! un día de estos te reto a unos tiros jajajaj**

EM – Jaja Estuve en la selección de Cantabria, ojo que me llamaban “Metralleta” Elena 😊

**AT – Bueno, yo me quedé solo en los juveniles de la federación catalana, seguramente me darías caña jajaja**

EM – Genial. Yo no sé cómo entré en la cántabra, será por mi simpatía natural, porque metralleta no era la verdad jaja. Era más de jugar por cerca del aro por mi altura jaja

**AT- ¿Con qué tipo de aportes piensas deleitarnos en tus publicaciones en el blog?**

EM – Pues mira, hay taaanta gente hablando de retro que yo entiendo que también anden un poco saturados. Hay videos, canales, blogs, artículos. Es difícil ser original con tanto y muchas veces muy bueno. Así es que no me voy a preocupar de lo que hagan los demás y voy a hacer varias cosas. Tengo pensado hacer artículos temáticos, por ejemplo juegos del oeste, juegos de ninjas..en ese plan pero no así de simple como suena... También habrá algún especial de algún juego que por lo que sea me gustaría comentar en profundidad y.. hay una tercera cosa que me gustaría probar y es como poder compaginar lo retro con lo nuevo. Buscar similitudes de juegosde entonces con los de ahora.

**AT – Excelente.**

**AT – ¿Qué esperas de tu próxima experiencia con nosotros?**

EM – Creo que va a ser para mí un ret(r)o , una ilusión y una esperanza. Reto porque es algo nuevo para mí y me lo quiero trabajar bien. Ilusión porque tengo mucha motivación para hacerlo, pues es algo que me encanta y de lo que ardo en deseos de poder hablar. Y esperanza porque espero que con este aporte, no solo por mi parte me pueda enriquecer como reto personal, sino también que pueda crecer todo lo posible esta página que me ésta dando esta oportunidad con mi aporte, contigo, con Amigamers y con lo que pueda venir en el futuro 😊

**AT – Y para acabar, quiero agradecerte de nuevo en nombre del equipo y el mío propio por supuesto que te unas a nosotros, es un honor para mí que formes parte del grupo y poder contar contigo y tus cualidades que se ve que son muchas y estoy seguro de que nos regalarás grandes momentos en los que disfrutaremos como niños con tus aportes. Espero que tú también disfrutes con ello y te sientas una más en la “familia”. Ahora ya puedo decir que Elenita McClane es amigatrónica 😊 ¡¡¡Bienvenida!!!**

EM – Muchas gracias ¡bien Hallada! Para mí también es un placer como digo tener esta oportunidad. Gracias por los elogios, ojalá que estén bien fundados jaja y .. sí ya me siento a gusto y me sentiré como en casa desde luego. Así que nada... ¡adelante! Ah, sí quiero anunciar además otra cosita, no se aún con qué periodicidad, me gustaría publicar una tira cómica de temática retro muy muy original, yo por lo menos no he visto nada igual y he buscado jaja. Quedaros con el nombre,jaja “Calceto’s ¡Yippe Ki-Yay! 😊





*Lo mejor es arrancar a escribir cuando se empieza algo y ya se irán colocando las palabras. Así es que ¡Hola! ¡Muy buenas! Aquí **Elenita McClane**. Bienvenidos, este es el primer artículo de ojalá montones en la nueva sección de **Amigatronics** llamada:*

### **La Zonaaaa Retroooo**

*(léase con voz temblorosa en ambientación de halloween que ya está aquí cerquita) 😊*

*donde una menda tratará de contar, de forma a ser posible divertida, esas cosillas y cosejas del llamado **mundo retro**. Y en el episodio de hoy presentamos:*

**The Retro Random Top 5 #1 - Sigue el camino de baldosas amarillas**

[Ver video.](#)



A ver.. a ver.. que nos centremos ¿de qué va esto? De lo siguiente: Voy a destacar 5 juegos al azar, es decir sin ningún orden determinado, de ahí el nombre **The Retro Random Top 5**. En este caso repasaré juegos donde *el protagonista debe seguir un caminito de losas o baldosas pintándolas a su paso*. Vamos allá que hay mucho que contar 😊



*Pintaar, pintaar, pinta sin paraaar*

También conocido en USA como **Make Trax** y creado por **Alpha Densi Corporation** o **ADK Corp**, compañía tan desconocida que unos añitos más tarde haría fruslerías como **Magician Lord**, **Blue's Journey**, **World Heroes**.. en **Neo Geo**.. vamos.. casi nada..

En este caso controlamos una brocha y debemos pintar todo el mapeado laberíntico-pasillero (de pintura verde, roja o naranja :P) intentando evitar dos peces muy pesaditos que nos perseguirán constantemente.

Por suerte, tenemos un par de rodillos(algo como la Lolita de Benito el de Manos a la Obra :D) que si los cogemos podremos hacerles desaparecer monetáneamente pasándolos por encima y convirtiendoles en gotelé 😊 Además de cuando en cuando me pareció ver un lindo gatito (a veces son huellas humanas) dejando sus huellas por todas partes y si eso sucede hay que repintar la zona. Cuanto más pintemos y más gotelicemos más puntos tendremos 😊

Fue una máquina que tuvo bastante éxito. **Alpha Densi** ya llevaba un par de años haciendo arcades,pero fue cuando hizo **Crush Roller/Make Trax** cuando llegó su primer título más conocido y que llegó a todo el mundo. De hecho tuvo muchas versiones bootleg o piratas. Hay un remake creado por la misma **Alpha Densi** para **Neo Geo Pocket** de **Crush Roller** muy colorido y divertido que fue portado también a **NES** como "**Brush Roller**" pero sin licencia Nintendo.. Lo del pirateo en el mundo videojueguil viene de largo 😊