

# El PixeBlog de Pedja: Blog de Videojuegos Retro y Next-Gen

## » Blog Archive Entrevista a Carlos Díaz de Castro, grafista de Opera Soft » El PixeBlog de Pedja: Blog de Videojuegos Retro y Next-Gen

Me encontraba rebuscando información para documentar un proyecto que me tiene bastante entretenido actualmente; parte de dicho proyecto se verá complementado con opiniones y puntos de vista de algunos nombres ilustres que participaron en desarrollos españoles de programas para sistemas de ocho y dieciséis bits, allá por la década de los ochenta.

Además de recabar estos datos, he aprovechado para realizar algunas entrevistas, las cuales reproduciré aquí en **PixeBlog**. La primera tiene como protagonista a **Carlos Díaz de Castro**. Su nombre aparece en los créditos de numerosos títulos, tanto con el sello de **Indescomp** como, posteriormente, con el de **Opera Soft**. Carlos fue el responsable del apartado gráfico de los juegos en los que participó. Un tipo cercano, amable y muy cachondo, no dudó en ponerse a mi disposición para proporcionarme información acerca de sus proyectos y contarme experiencias muy interesantes. Aquí os dejo la entrevista.

– **Jesús Relinque 'Pedja'**: Muy buenas Carlos. Quedo muy agradecido de que nos dediques un tiempo para contestar algunas preguntas acerca de aquella época tan querida y recordada por los que la vivimos. Para empezar, una pregunta que me parece obligada. Tras tu paso por **Opera Soft**, ¿seguiste

relacionado con el desarrollo de videojuegos? ¿En qué proyecto andas actualmente?

– **Carlos Díaz de Castro:** Buenas Jesús, un placer dedicarte este tiempo, y más si sirve para recordar viejos y gloriosos momentos como lo que fueron los orígenes de lo que hoy día es el gigantesco, asombroso y creativo mundo y negocio del videojuego... Habrá gente a la que no le quepa en la cabeza que nosotros realizábamos en un principio juegos en 32k como mínimo y 128k como máximo en los ordenadores de gama Z80 (creo que la palabra giga no existía) por lo rudimentario de los equipos y herramientas de que disponíamos hasta evolucionar a estos días donde no se puede apenas hablar de límites de memoria.

Respondiendo a tu pregunta, tras mi paso por **Opera Soft** sí seguí relacionado con el desarrollo de videojuegos, desde casa, con algún que otro ex socio y más gente del mundillo, realizando juegos de mesa, etc... para máquinas táctiles de bar como lo más representativo, y alguna colaboración que otra menos importante. Luego aterricé en otro oficio pero sin abandonar el diseño gráfico, restaurando fotografías o haciendo montajes fotográficos, etc...

Actualmente, estoy en proyectos de diseño y creación de páginas web, una vez adquirido el título de Webmaster, a ver que tal se da con la que está cayendo. Como ejemplo aquí tenéis una que he realizado a mi hijo, quien pensamos que es una gran promesa como pintor hiperrealista. La dirección es <http://www.josediazruano.esy.es>

*(Nota: el retrato de Carlos que ilustra la cabecera del artículo es uno de los trabajos realizados por su hijo)*

Pantalla de carga de Hockey, ¡incluye la firma de Carlos!

– **JRP:** Retrocedamos, pues, a la década de los ochenta. Comenzaste -y corrígeme si me equivoco- diseñando los gráficos de varios desarrollos para **Indescomp**. ¿Cómo era trabajar en

una empresa pionera de desarrollo de software en nuestro país?

– **CDC**: Fue a mediados de los ochenta, allá por el 1985 cuando yo me incorporé al equipo de **Indescomp** como grafista, donde ya formaban parte los que luego serían mis cuatro socios programadores. Efectivamente, yo me ocupaba de todos los gráficos de cada programador, algo agobiante pero los comienzos en un campo profesional de tu agrado se cogen con mucha fuerza e ilusión.

Jamás olvidaré mi primer día de trabajo. Tras una entrevista 15 días antes, donde me encargaron realizar los dibujos que se me ocurrieran en cuadrículas de 8x8, el día que los llevé parece que les gustaron, me invitaron a sentarme frente a un aparato que había visto en televisión pero no le había prestado mucha atención, luego supe que se trataba de un **Amstrad CPC 464** con disquetera externa y me dijeron que dibujara ahí. ¡No tenía ni puta idea ni de cómo se encendía! ¿Cómo cojones iba a dibujar ahí? Pedí asesoramiento, me dieron un papel con instrucciones del manejo de un programa de dibujo y... menos mal que estuve espabilado y en unos días comencé con los gráficos de **Slapshot**, un videojuego de hockey sobre hielo. Se me quitó el miedo y la ignorancia sobre estos bichos, hasta esa fecha desconocidos para mí, llamados ordenadores.

Tampoco olvidaré los medios de que disponía para realizar los gráficos para **MSX**; colocaba los pixels en modo monocromático imaginándome los colores, les daba un código de color y al ejecutar en el programa para ver el resultado a color, sabía si eso era lo que yo pretendía o no... ¡Tenía imaginación y paciencia! Menos mal.

El trabajo en esta empresa pionera era muy ameno, estaba constituida por más departamentos, pues no solo era su objetivo el desarrollo de videojuegos; precisamente, este era el acuerdo que contrajo **Indescomp** con **Amstrad**, empresa inglesa que concedería la distribución de sus productos a **Indescomp** en España a cambio del desarrollo de videojuegos para los nuevos

ordenadores gama Z80 **Amstrad**; primero apareció el **CPC 464** con cassette, luego el **CPC 6128** con la novedosa y cómoda disquetera de 3 pulgadas, y luego el **PCW 250**, más enfocado a la oficina.

Como decía, el trabajo era ameno y admirado, la verdad es que nos tenían muy mimados. Cuando venía alguna visita importante de empresa, el director José Luis Domínguez, les mostraba siempre nuestro departamento de desarrollo muy orgullosamente. Aquí realizábamos los videojuegos originalmente para **Amstrad**, y luego hacíamos una versión para **MSX**, este último por algún contrato de **Indescomp** con **Philips**.

Quinteto inicial de Opera: De pie, Pedro Ruiz, José A. Morales y Paco Suárez. Sentados, Carlos Díaz y José Ramón Fernández. Foto: El País Semanal, Febrero 1987.

– **JRP**: El siguiente paso fue el nacimiento de **Opera Soft** a mediados de los ochenta. Formaste parte del 'equipo inicial' que fundó esta casa de software con Pedro Ruiz a la cabeza, y ejerciste el cargo de responsable del equipo de grafistas. ¿Fue muy grande el salto?

– **CDC**: Decidimos salir de **Indescomp** y crear **Opera Soft** ya que nos propusimos controlar nosotros mismos nuestros productos, trabajar a nuestro ritmo y tratar de ser más creativos. Nos marchamos todo el departamento. Nos independizamos... ¡nos veíamos capaces!

Efectivamente el salto fue muy grande y arriesgado, la casa de software la fundamos en verano de 1986: Pedro Ruiz, Paco Suárez, José Antonio Morales y José Ramón Fernández como programadores, ejerciendo yo como único grafista. Tuvimos que trabajar duro para entrar y mantenernos en el mercado, los fines de semana, las fiestas y vacaciones no existían... ¡y las subvenciones menos!

Otro gran problema que tuvimos a la hora de montar la empresa fue bautizarla, pensamos en todo tipo de nombres, sobre todo a la hora de la comida, en el servicio, etc. Hasta que dimos en el clavo, el local lo habíamos encontrado a la altura del metro de Opera, y este nombre nos parecía bonito, discreto e internacional... ¿Por qué no llamarla **Opera Soft**?... ¡Menos mal que la oficina no la encontramos en *Lavapiés*!

Según crecía la empresa contratábamos más personal, entre ellos grafistas; efectivamente yo estaba a su cargo, era una gran responsabilidad, al fin y al cabo los gráficos es lo que se ve en un videojuego al instante, pero nos entendimos siempre bien, recuerdo aquellos tiempos, el departamento gráfico, con la música a todo trapo, sin parar de dibujar fondos y personajes a la vez que soltábamos alguna que otra chorrada o versionábamos a nuestra peculiar manera canciones de inglés a español. Solo faltaban los barrotes en la ventana.

– **JRP**: Buscando información, se hace algo complicado encontrar a todos los desarrolladores y grafistas que participaron en la llamada *Edad de oro del software español*. En tu caso, he recopilado la siguiente información acerca de los juegos y versiones en los que interveniste. Por un lado, con **Indescomp**, en 1985: **Dip Dip**, **Supertripper**, **Wrangler**, **Campeones**, **Fútbol y Robin**.

Posteriormente, con **Opera Soft**, contamos con **Livingstone Supongo** (1986); **The Last Mission** (1987); **Sol Negro**, **Goody** y **Mutan Zone** (1988); **Mot**, **Livingstone II**, **Trigger** y **Solo** (1989); **Angel Nieto Pole 500**, **Mundial de Fútbol**, **Jai Alai** (1990); **La Pulga II** (1991) y **La colmena** (1992).

Es muy posible que se me haya escapado alguno, pero seguro que nos puedes alumbrar en este sentido.

– **CDC**: Con **Indescomp** hay que añadir **Slapshot** (también conocido como **Hockey**), mi estreno en este mundillo; **Exterminator**, y uno de hechizos que no consigo recordar el nombre pues solo se

publicaron en Inglaterra. Además, en **Opera** te dejas **Cosa Nostra** (1986). Ojo que se trata de la mafia, ¡peligro!

– **JRP**: ¿Llegaste a conocer a Paco Menéndez, el recordado autor de **La Abadía del Crimen**? ¿Qué es lo que más recuerdas de aquel proyecto?

– **CDC**: Por supuesto que le conocí pues fuimos compañeros en **Opera**, yo estuve desde el comienzo hasta el final en la empresa.

Recuerdo todo perfectamente. Se le ocurrió el videojuego tras leer el libro “**El Nombre de la Rosa**” de Umberto Eco, quedó tan fascinado que junto a Juan Delcán en los gráficos se pusieron manos a la obra realizando el proyecto basándose en la intrigante historia del libro. Era un videojuego muy novedoso en España, pues prácticamente simulaba las 3D a la perfección (quizá influyeron los conocimientos de arquitectura del grafista).

Fue más complicado en un principio el hacer las conversiones a otros ordenadores, posiblemente por su metodología de trabajo; el proyecto no comenzó en **Opera Soft**, donde más o menos los programadores estaban compenetrados, pero al final se consiguió acabar con éxito; luego tratamos de llegar a un acuerdo con representantes de Umberto Eco para titularlo como el libro pero no se consiguió y acabó con este legendario título, **La Abadía del Crimen**, para la historia del videojuego.

Solo tuve una pequeña discrepancia con él y fue porque para hacer no sé qué prueba, grabó en una cassette original mía de Lou Reed, cepillándose parte del concierto que allí había. Un auténtico monstruo como persona y como programador; Paco Menéndez, patrimonio nacional.

– **JRP**: Me gustaría preguntarte acerca del estándar japonés **MSX**. Como bien sabes, en nuestro país no se le dedicaba apenas esfuerzo a aprovechar las grandes ventajas de este sistema, pariendo generalmente versiones calcadas de las que se

realizaban para Spectrum. Ciertamente es que **Opera Soft** era un poco la excepción a esta corriente. La verdad es que he probado el **Dip Dip** y me parece fantástico. ¿Qué nos puedes contar acerca del **MSX**? ¿Resultaba complicado llegar a ese aprovechamiento del sistema con respecto a otras máquinas contemporáneas?

– **CDC**: Efectivamente; nosotros partíamos de la versión original en **Amstrad**, pero siempre pensando en que había que hacer las conversiones y por lo tanto teniendo en cuenta las características de cada ordenador para que no quedara una chapuza, principalmente, en **MSX**, que era la menos compatible. Rehacerlos en cada ordenador desde un principio era impensable por cuestión de tiempo y trabajo. **Dip Dip** verdaderamente quedó muy bien pero precisamente ese juego se desarrolló la primera versión en **MSX**, el único junto a **Wrangler**, ya que los demás partieron de la versión para **Amstrad**.

Dip Dip. Ahí codeándome con algunos clásicos en su Hall of Fame

– **JRP**: ¿Cómo resultaba la relación con **Topo**, **Made in Spain** o **Dinamic**?

– **CDC**: Totalmente normal, cada uno a su bola, sin ningún tipo de conflictos. Con **Made in Spain** siempre estuvimos en contacto, no olvidemos los orígenes de Paco Menéndez; a **Dinamic** le hicimos la conversión del **Camelot Warriors** de **Spectrum** a **Commodore 64**, mientras que con **Topo** tuvimos poco contacto pero ningún contratiempo.

– **JRP**: Si te pregunto que te quedas con tu juego preferido de entre todos los que participaste, ¿qué me responderías?

– **CDC**: Es complicado; estaría entre **Livingstone Supongo II** y **Mutan Zone**, aunque fue con el segundo con el que quedé más satisfecho. Recordemos que siempre empezábamos por la versión de **Amstrad**; así, a nivel gráfico pienso que le saqué un gran

partido. Desestimé el *modo 0* del sistema (16 colores, 160×200 de resolución) y me decanté por el *modo 1*, cuyo formato permitía usar 4 colores a mayor resolución (320×200). Resolví la limitación de color con una buena elección de la paleta, con negro para fondo y máscara y la combinación de rojo oscuro, naranja y azul grisáceo claro, consiguiendo muy buenos resultados tanto para los personajes como para el mapa y valiéndome de tramas a base de píxeles de color alternativos. La idea era dar más volumen a los gráficos y que diera la impresión de que disponía de más colores.

Quedé muy contento con el movimiento de los personajes; el protagonista escalaba y todo. Los enemigos presentaban en la primera parte una rareza muy conjuntada gracias a la amalgama de plantas, rocas y embalses de agua, de tal aspecto que me hizo dudar un poco sobre mi estado de salud mental, pero no, eran simplemente producto de la imaginación. La segunda parte era menos exótica y presentaba un paisaje cavernoso y plagado de construcciones metálicas, mientras que el prota iba subido en su "*Vespa*" supersónica a toda hostia, intentando cargarse todo bicho viviente, incluidos unos curiosos dragones que no sé de dónde se habían escapado pero me pareció que quedaban muy bien. Finalmente, el jueguecillo preámbulo del inicio era una vacilada por nuestra parte para agotar la ínfima memoria que nos quedaba.

En la versión de **Amstrad CPC** no pudimos colocar el inmenso monstruo que está apostado encima de la parte superior de la zona de juego; fue una pena porque en las otras versiones quedó bastante bien. Las versiones cuyo resultado más me gustaron fueron **Amstrad CPC** y **Amstrad PCW**. Una pena que en esa época no habíamos comenzado a desarrollar en modo VGA para PC y compatibles PC, lanzándose únicamente la versión para CGA. Creo que habría quedado muy bien en VGA.

En cuanto a la jugabilidad, pues sí era un arcade muy entretenido con mucha acción... pero cuando lo tuve que probar hasta el final (control de calidad), había momentos en los que



me olvidaba de quienes eran los autores y brotaron de mi interior infinidad de maldiciones y palabras malsonantes. Era demasiado difícil, y yo fui precisamente quien le puso ese grado de dificultad... ¡En la puta hora! ¡Casi acabo en el frenopático!

Diseño original de la ilustración de Mutan Zone, escaneada por Carlos.

– **JRP**: Uno de los caballos de batalla de la época era, sin duda, la elevada dificultad de los videojuegos, exigiendo al jugador una precisión y una habilidad brutales para poder llegar al final de los programas. Mencionaré de nuevo a **Livingstone Supongo II**, que a la postre fue un juego bastante bien valorado en el catálogo de **Opera Soft**, ipero vaya si era complicado! ¿Cómo ves este tema?

– **CDC**: Sí, he de reconocer que nuestros juegos en su mayoría eran bastante complicados. ¿Quizá nos pasamos? No sé, nuestra intención era que nuestros adeptos no se gastaran el dinero para disfrutar del juego acabándolo en un día. Había aún juegos mucho más complicados que **Livingstone II**, por eso, casi todos tenían trucos de vidas infinitas, para todo aquel que se desesperase. No queríamos generar ninguna enfermedad o frustración a nadie...

– **JRP**: El tiempo disponible para finalizar cada proyecto siempre fue un hándicap, ¿verdad? Yo lo he visto decenas de veces en los años de experiencia que llevo en consultoría informática.

– **CDC**: Pues sí. Yo siempre digo que la creatividad sale mejor con tranquilidad, sin sentirte acosado como si tuvieras una cuenta atrás encima tuya. Muy estresante y angustioso. Como dices, es cierto que pasa en todos lados, pero en el ámbito que yo conozco he comprobado que te merma la creatividad. Haces peor las cosas de como las podías hacer, o rebajas su

calidad para que te de tiempo. Y jode mucho, es frustrante.

Si nos hubieras visto a toda la empresa empaquetando toda la noche el **Livingstone II** porque salía al día siguiente... El juego estaba recién acabado y no nos quedaba otra que dejarlo todo listo, porque sino, inos lo comíamos! Y eso que en aquel momento, en 1989, éramos más en plantilla; eran tiempos más relajados, con más recursos, nos ayudábamos unos a los otros... Imagínate cómo sería al principio cuando éramos los cinco socios originales...

De hecho, los tiempos en los que yo era el único grafista resultaban un auténtico infierno; toda la responsabilidad del apartado visual, la construcción del mapa, que lleva lo suyo más allá de lo meramente gráfico, calcular saltos, nivel de dificultad... Y ahorrando todo lo posible, iestamos hablando de Kilobytes! Quizás podía haberlo hecho mejor, pero bueno... iahí queda!

Livingstone, un Indiana Jones a la española

– **JRP**: La aparición de los ordenadores de 16 bits hizo cerrar la baraja de la mayoría de compañías desarrolladoras de software españolas. ¿En qué momento se comunicó desde la dirección de **Opera** que se había llegado al final?

– **CDC**: Allá por 1991, la dirección de **Opera** éramos los 3 socios y trabajadores que quedábamos; en ese año nos dimos cuenta que los videojuegos que aparecían en el mercado ya no se trataban de un trabajo compartido entre un programador y un grafista, sino que eran equipos más completos. Realizamos **La Colmena** y posteriormente nos embarcamos en el proyecto **SIFO**, una aplicación interactiva, solo para PC y compatibles, cuyo objetivo era el aprendizaje de personas deficientes auditivas. Fue un encargo de la O.N.C.E., A.P.A.N.D.A. y el Ministerio de Educación y Ciencia que nos llevó dos años para completarlo, dando por finalizada la inolvidable aventura de **Opera**.

– **JRP:** Muchas gracias por tu tiempo, Carlos. Ha sido un auténtico placer revivir una vez más aquellos tiempos con una de las personas que lograron forjar con letras de oro una era inolvidable.

– **CDC:** No hay de que, gracias a ti por tu interés en que no se olvide esta etapa tan importante, los comienzos de algo que está ahí, muy presente y que no salió de la nada.

This content was originally published [here](#).