

LA VERDADERA HISTORIA DE "FERNANDO MARTÍN BASKET MASTER"

El programa de Dinamic «Fernando Martín Basket Master» por fin va a aparecer en el mercado. Esta circunstancia posee una especial relevancia, no sólo por el sorprendente nivel de calidad del juego, sino también por el hecho de que el proyecto ha tardado casi un año y medio en llevarse a cabo, período de tiempo durante el cual se han ido sucediendo los problemas casi ininterrumpidamente.

Cuando una empresa de software decide realizar un programa, un videojuego de alta calidad y en sus respectivas versiones para los principales ordenadores domésticos, toda una maquinaria precisa y compleja se pone en funcionamiento.

Si además se pretende crear un producto que aporte elementos innovadores y se desea que éste consiga situarse en los puestos de honor de las listas de éxitos, la tarea se complica considerablemente.

En el caso particular del programa «Fernando Martín Basket Master» de Dinamic, la cuestión se convirtió en algo menos que una pesadilla.

Para entender por completo las causas de todos los problemas que se plantearon y tener una visión global de los acontecimientos, hay que remontarse hasta los últimos meses del año 84.

Por aquel entonces, Víctor Ruiz —uno de

los fundadores de Dinamic— ya llevaba algún tiempo fraguando la posibilidad de realizar un programa de baloncesto; por esta razón, cuando los hermanos Gonzalo y Julio Martín se presentaron en sus oficinas con el esbozo de un juego que tomaba a dicho deporte como protagonista, la idea fue acogida con manifiesto entusiasmo.

La concepción básica de este programa era bastante buena, así como los gráficos del mismo, aunque el equipo de programación de Dinamic consideró que el desarrollo del juego era muy simple, por lo que decidieron que deberían efectuarse en él algunas modificaciones notables.

De esta manera, el proyecto fue tomando forma: el juego sería al estilo del famoso «One on One», (es decir, uno-contra-uno) y se incorporarían a su desarrollo una serie de factores que le imprimieran un mayor realismo: porcentajes de acierto, lucha por la

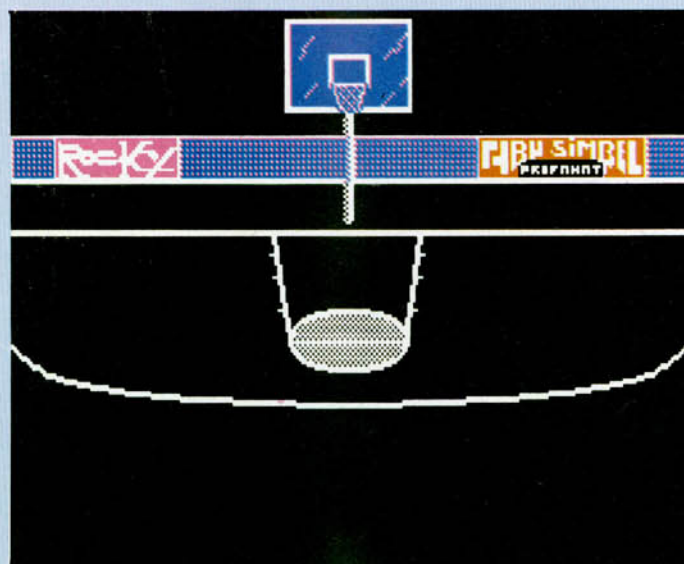
posesión del balón y movimientos espectaculares tales como mates, ganchos, etc...

Mientras las modificaciones se llevaban a cabo, Dinamic pensó que aquello que tenían entre las manos podría llegar a ser un auténtico bombazo y se les ocurrió la brillante idea de conseguir el apoyo de las mayores figuras del baloncesto español.

Los elegidos fueron Fernando Martín y Epi; se iniciaron las negociaciones y comenzaron los problemas. Parece ser que por aquella época (verano del 86), Epi acababa de firmar un contrato publicitario con una importante multinacional, por lo que la oferta de Dinamic no le pareció lo suficientemente interesante. Tras esta circunstancia, las atenciones se fijaron exclusivamente en Fernando Martín y después de algunas negociaciones que se vieron aceleradas por el hecho de su marcha al basket americano, se llegó a un acuerdo definitivo. (Se rumorea que el acuerdo se llamaba 1 millón de pesetas.)

Una vez salvada esta primera barrera y cuando aún el programador estaba intentando efectuar las modificaciones anteriormente mencionadas, se empezaron a poner en funcionamiento el resto de engranajes que participan en la producción de un juego: diseño de carátulas, campañas publicitarias...

En el mes de noviembre, Dinamic había puesto toda la carne en el asador y se crea una enorme expectación en torno al lanza-



La idea inicial que Víctor Ruiz tenía del juego, difiere bastante de los resultados definitivos.



Primera versión del «F.M.B.M.». Como se puede apreciar, entre el público aparecen personajes de anteriores juegos de Dinamic.



Paco Martín, Víctor Ruiz y Florentino Pertejo, tres de los programadores del «F.M.B.M.».



Los problemas se sucedían y los responsables de Dinamic no encontraban una solución definitiva.

miento del recién bautizado juego: «Fernando Martín Basket Master». Todo se estaba desarrollando favorablemente y se presuponía un éxito total; sólo existía un pequeño inconveniente: el programa no estaba acabado.

A pesar del esfuerzo y enorme empeño del joven programador Gonzalo Martín, los problemas que se le presentaban eran cada vez más insalvables, pues la estructura inicial del programa no permitía efectuar las modificaciones que Dinamic exigía.

Por esta razón y tras mucho meditar los pros y los contras, se tomó una decisión salomónica: los gráficos se mantendrían, pero el programa volvería a realizarse partiendo de cero, para lo cual habría que recurrir a un nuevo programador. Dinamic era consciente que esta medida suponía tirar por la borda no sólo el trabajo de muchos meses,

sino también una considerable cantidad de dinero, pero pensaron acertadamente que merecía la pena atrasar el lanzamiento del juego si ello repercutía directamente en su nivel de calidad.

Sin embargo, después de la tempestad llega la calma y el proyecto inicial del «Fernan-

“ «F.M.B.M.» se convirtió en un reto: Dinamic haría el mejor programa de basket del mercado. ”

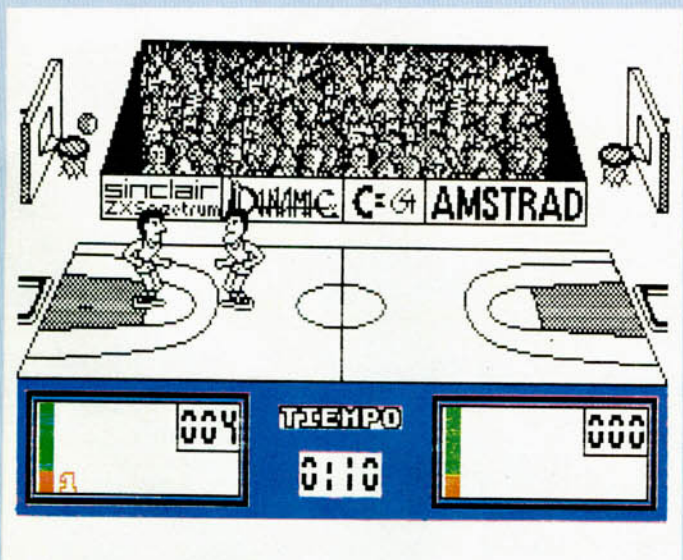
do Martín Basket Master» se convierte en un auténtico reto: Dinamic va a tratar de hacer el mejor programa de simulación de basket del mercado.

Para ello se contrata a Paco Martín (nadie mejor que un nuevo Martín para completar la saga), programador poco conocido pero uno de los mayores expertos de nuestro país.

La elaboración del nuevo programa se hace lenta y tortuosa, pero, por fin y tras casi un año y medio de obstáculos ininterrumpidos, el programa se concluye definitivamente.

En este largo camino se ha dejado atrás muchas horas de trabajo y esfuerzo, pero ha merecido la pena esperar: «Fernando Martín Basket Master» es uno de los mejores simuladores deportivos de cuantos se han realizado para un micro-ordenador.

Ahora sólo queda esperar a que el programa aparezca en el mercado y que no vuelva a ocurrir ningún nuevo contratiempo. Cruzaremos los dedos para que esto no suceda.



Dinamic pensó que el público distraía excesivamente la atención, por lo que decidieron suprimirlo.



Versión definitiva: el público es mejorado y los marcadores sufren cambios considerables, resultando más completos.