

ΦERCHISE

**Arando un sueño
en la superficie del Sol.**

**La fascinante historia del
primer grupo exitoso de video juegos,
aplicaciones de entretenimiento y tecnologías
de redes e internet cubano contada a través
de sus aplicaciones.**

ΦWILDER LL. MENDEZ





Colección -La Memoria Histórica-

MERCHISE arando un sueño en la superficie del Sol

Historia del primer grupo cubano de software para entretenimiento, redes e internet.

© Wilder Llanes Méndez - 2012-

Portada: Dioses caminan la Tierra. © Wilder Llanes Méndez - 2012-

Contraportada: © Wilder Llanes Méndez - 2012-

Todas las imágenes y fotos propiedad del autor, o con autorización de los miembros del antiguo grupo Merchise. Las excepciones aparecen con la fuente y licencia descritas al pie de la imagen o la página correspondiente.

ISBN: 978-0-9920270-2-5



Contenido

Que fue Merchise; su rol histórico en la industria del video juego cubano.	4
Hace eones de años.	5
Cuando Merchise estaba en estado larvario.....	5
El nacimiento de Merchise.....	7
De <i>Goliat</i> al <i>MRT</i>	7
Cambiando mentalidades, Merchise pone las reglas del JUEGO.	11
La Fortaleza; creando las bases para un futuro más sólido.	11
El Axthor; un romance por otros mundos.	12
El Magister Ludi y su pródiga descendencia; Escape del Castillo de la Física.	13
Proyectos invisibles	20
Botark.....	20
PC Troll, un rarísimo plataforma en modo de texto.	21
El videojuego de lucha de Merchise	22
.....	23
El MadHouse	23
La época dorada.....	26
Un Océano de posibilidades.....	26
El Netris Kombat revoluciona la industria del videojuego en la universidad cubana.	29
¿Por qué el Tetris?	29
El NEK en Canadá.....	32
Período profesional	34
Skipper	35
De Droid Nation a Legacy Online, amasando una idea ambiciosa.	38
¡Merchise crea un virus!	39
El grupo madura y muere.	45
Anexos	48
Record fotográfico	48



Merchise; su rol histórico en la industria del video juego cubano.

Sería injusto decir que Merchise fue el primer grupo cubano productor de video juegos, porque mucho antes de formado, quizás esos mismos genios que lo fundaron, cuando estaban en edad pre-universitaria, ya hacían juegos por sí solos. Al menos eso fue lo que me sucedió personalmente a mí mientras fui testigo presencial de ese fenómeno, que ocurría con elevada frecuencia, entre jóvenes estudiantes del Instituto Jesús Menéndez en las afueras de la ciudad de Santa Clara durante los últimos años de la década de los 80.

No creo que el espíritu creador de mis colegas de aula, capaces de programar rutinas simples de juegos en menos de 20 minutos, todo ello para su disfrute personal, fuera un prodigio local. Estoy convencido que el mismo pasatiempo sucedía paralelamente en muchas aulas de otros centros estudiantiles a todo lo largo de la nación cubana, o en los laboratorios de los Círculos de Interés de Computación o de los Joven Club de Computación, incluso, por qué no, en algunos centros laborales donde existían computadoras.

Lo que sí es innegable, es que hasta donde sepamos hoy día, Merchise fue con gran seguridad el único grupo cubano completamente aprobado, y apoyado, por una institución gubernamental; La Universidad Central Marta Abreu de Las Villas, para elaborar y comercializar aplicaciones de entretenimiento en la década de los 90. Que la Universidad Central, en su función representativa del Ministerio de Educación Superior aprobara la programación de videojuegos convierte ese hecho, de facto, en oficial y extraordinario.

Finalmente, si quedarán dudas de lo anterior, lo que sí es irrefutable, es que Merchise fue el primer equipo que produjo en la nación cubana, aplicaciones de entretenimiento multiusuario para Internet. Todo ello lo ubican en un lugar cimero y digno de estudio que es necesario rescatar del olvido, y devolverles la posición que ocupan en la intrincada genealogía de la computación en Cuba.

Esta es la historia del grupo de estudiantes universitarios que se convirtieron en los líderes de la industria del juego en la Cuba de los 80 y 90, explicada mediante un análisis cronológico de sus productos.

1 Imagen superior: Logotipo de Merchise ideado por Miguel Enrique Cepero. Un sol con característica y cultura ambigua empotrado en un escudo.

Hace eones de años.

Parece que fue casi una vida atrás cuando me uní, en el 1995, al renombrado Grupo Merchise, formalmente llamado Grupo de Software para Entretenimiento, Redes e Internet de la Universidad Central Marta Abreu de Las Villas. Nombre extenso que describe, probablemente, al primer grupo científico que se dedicó en Cuba a la producción de software para Internet, en una época donde el acceso y conocimiento sobre la *red de redes* estaba bien limitado, por no decir casi inexistente.

Fue una época muy difícil que había comenzado abruptamente quinquenio atrás, en medio de la depresión económica que sufría Cuba producto del colapso del Sistema Socialista Europeo, y con ello la parálisis de la ayuda que recibía la isla desde la desaparecida URSS. La escases se sentía más fuertemente en el sistema de transporte y la alimentación, pero se extendía igualmente al resto de los aspectos económicos y socio culturales del país.

La Universidad Central de Las Villas, UCLV, por decirlo de forma muy resumida, se unguía entre una batalla de ideas en la cual era necesario cambiar todo el sistema de pensamiento y conceptos sobre los negocios internacionales. O se modernizaban rápidamente, tanto en lo conceptual como en lo material, o corrían el riesgo de perecer ante la dura realidad mundial.

Merchise no fue nada ajeno a todo esa situación, al contrario, estamos hablando de un grupo que tuvo que luchar, como ninguno otro en la Universidad, por imponerse y abrirse paso, pues en primer lugar tenían que demostrar a los directivos de la universidad que facturar juegos de computación era no solo una actividad lucrativa para la institución sino que era una profesión seria. Hasta ese momento, en casi todos los niveles educativos, incluso familiares de la Cuba de los 90 se consideraba al video juegos como un producto nocivo y enajenante.²

Aunque oficialmente el grupo Merchise fue fundado en 1990 por los Ingenieros Medardo Antonio Rodríguez Rodríguez y Miguel Enrique Cepero, para explicar el tumultuoso desempeño inicial del grupo hay que adentrarse aún más en el tiempo, y llegar hasta su excitante “pre-inicio” en la década de los 90, en lo que muchos coincidimos con llamar el Período de David Izada.

Cuando Merchise estaba en estado larvario.

David Izada Rodríguez, fue un respetado y exitoso programador, licenciado en Cibernética Matemática de la Universidad Central de las Villas en el 1982. Ya para los inicios de los 90 el señor Izada tenía en su currículum un Master en Ciencias terminado, varios cursos de post graduado, entrenamientos intensivos para estudiantes, optaba por varios doctorados y fungía como el Director de Investigaciones del Centro de Estudios Informáticos de la Universidad Central Marta Abreu de Las Villas.³

² De manera personal puedo recontar mi período escolar en el Instituto de nivel Pre Universitario Jesús Menéndez, en las afueras de la ciudad de Santa Clara. Los estudiantes que se fuesen sorprendidos jugando en los laboratorios de computación, aún en horarios extra clases, podían sufrir penalizaciones severas como la expulsión temporal del laboratorio, o incluso de la escuela. Como resultado muchos estudiantes sobresalientes en computación aprendieron de memoria rutinas de juegos que podían programar “en caliente” en unos 15 minutos y jugar con ellas.

A modo más oficial, aparecen desde los 90 hasta hoy en día con cierta frecuencia artículos en prensa provincial o nacional alegando sobre los perversos resultados del uso de los videojuegos. Ver pie de nota # 7.

³ Tomado de su Curriculum vitae. Replicado en varias fuentes de internet:

[<http://davidizadar.blogspot.ca/2007/10/david-izada-rodriguez-graduated-in.html>]

[<http://www.linkedin.com/pub/david-izada-rodriguez/11/858/b27>]

Como parte de sus labores de apoyo en temas de computación en la Universidad Central, David formó varios estudiantes de diversas facultades que participaron en diversos proyectos de desarrollo. A ese grupo de estudiantes se les conoció, indistinta e informalmente; por algo así como un *Grupo de apoyo para aplicaciones a la docencia y la investigación en las facultades*. Y es importante resaltarlo, pues fueron muchos de esos estudiantes, incluso sus proyectos preliminares durante el periodo de Izada, los que después pasaron a ser personal fijo, y primera plantilla, del futuro Merchise.

En realidad la forma aproximada de describir la función de este grupo, más que grupo, sería un Proyecto en sí, pues todos los estudiantes e investigadores a los que hago mención ya pertenecían a grupos de investigación científica dentro de sus propias facultades. David Izada era la persona a la cual todos acudían para aclarar dudas cuando la necesitaban.

Hago referencia de algunos de los estudiantes y sus proyectos, durante su estadía en el Grupo de Apoyo, que después siguieron como miembros de la primera generación del Grupo Merchise; Luis Hereira “Luisón”, Sergio Ruiz Vidal, Jorge Otaola, Carlos García, Javier Avalos, Jorge Barreras, Roberto Alonzo Gómez, Jorge Romero, Julio Rodríguez, Marcos Pérez, Ianier Muñoz, Alain Bismark Almeida, Miguel Cepero y Medardo Rodríguez.

Ianier Muñoz y Roberto Alonzo, por ejemplo, pertenecían al Centro de Estudio de Electrónica y Tecnologías de Información (CEETI) de la Facultad de Ingeniería Eléctrica, en donde se encontraban colaborando en temas de hardware y procesamiento digital de audio. Roberto se convertiría después, además de excelente programador, en el electrónico experto para cualquier instalación o arreglo de equipos del equipo Merchise, mientras Ianier, además de tener funciones semejantes, también programó todo el sistema de procesamiento de sonidos de los videojuegos, incluso compuso el *soundtrack* de uno de ellos.

Alain Bismark Almeida, de la Facultad de Ingeniería Industrial, quién con el tiempo se graduara y formara plantilla del profesorado de la misma, y que fuese mi futuro tutor de tesis, formaba parte de todo este proyecto de David Izada, consagrado junto a Jorge Barreras, en la elaboración de un programa para optimizar el trazado en plotters para la impresión de circuitos electrónicos.

El mismo David Izada se encontraba en esta época de los 90 dividiendo su tiempo en varios proyectos, entre ellos el *Stepwise*, un software de estadística, orientado a calcular distribuciones de mejor ajuste. El *VAC-ACE*, que pasa a la historia de nuestro país como la primera herramienta anti virus cubana.⁴ Pero sobre todo se encontraba inmerso en un proyecto monumental denominado *Goliat*.

El *Goliat*, que le había tomado a David varios años de desarrollo, era una Herramienta CASE⁵ que generaba aplicaciones en *MS Pascal*. Fue usado con éxito, por ejemplo, en la optimización de un software para calentadores de guarapo, proyecto ejecutado por el ingeniero Miguel García.

Para seguir en el desarrollo del *Goliat*, David delegó parte del proceso del antivirus *VAC-ACE*, al estudiante Jorge Romero, lo cual hizo bajo una sugerencia del mismo Medardo, ya que Jorge captaba temas de computación con mucha rapidez y no estaba vinculado en ese momento a ninguna otra facultad o centros de investigación, como era el caso del resto de los estudiantes.

⁴ Historia de la informática en Cuba. Ecured.

⁵ Herramienta CASE (del inglés que significa Ingeniería de Software Asistida por Computadora, son bibliotecas de aplicaciones informáticas que permiten un aumento de la productividad de otras aplicaciones de software reduciendo el tiempo de programación, reduciendo con ello el costo de los proyectos.

Las herramientas CASE alcanzaron la cima durante el principio de los años 90 teniendo como líder la IBM. Período durante el cual además David laboraba en su versión nacional.

Por último; David, Medardo y Cepero, obtienen permiso para un viaje de negocios a México en el año de 1992, para desarrollar una mejor versión del *Goliat*. Este proyecto, del cual hablaremos más en detalle, fue el muy conocido nacionalmente como *MRT (Merchise Resource Toolkit)*.

El nacimiento de Merchise.

Con la aparición en 1992 de la *Turbo Vision* de la compañía Californiana *Borland*, y con la oportunidad de desarrollo comercial con México, viajan Medardo, Cepero y David a trabajar en lo que Alain Bismark describió como “un *Goliat* con esteroides”, o sea el futuro *MRT*, claro en ese momento no se les habían dado aún esos nombres ni al equipo ni al software.

Ese viaje, marca el nacimiento y solidificación del grupo Merchise, ese hecho fue sin embargo un proceso violento. Medardo y Cepero entraron en un conflicto profesional irreparable con David Izada. Como resultado de ello, David corta lazos con la Universidad Central de las Villas quedando al mando Medardo y Cepero, quienes fueron los que aglutinaron y forjaron oficialmente un grupo dedicado a la programación de nuevas tecnologías.

Merchise, ese misterioso nombre que mi computadora insiste en subrayar de rojo y sugerir que cambie por *merchandise*, fue una idea de Cepero. Merchise, nos explicó él, era el Dios Maya del Sol, lo cual explica el posterior diseño del logotipo que el mismo Cepero hiciera, para identificar el grupo.⁶ Esta idea se correspondía con el movimiento cubano pro suramericano que se envolvió Cuba desde los 80.

Automáticamente heredaron la gran mayoría de los proyectos desvinculados de los miembros, dándoles cobija bajo una sola dirección centralizada. De esos proyectos, el más importante fue el desarrollo de una segunda versión del *Goliat*, es decir el *Merchise Resource Toolkit*, o *MRT*, y el antivirus *VAC-ACE*, que Jorge recomenzó en una nueva y mejor versión, conocida por el acrónimo de *MAV*, refiriéndose a *Merchise Antivirus*.

Pero Cepero siempre visionó una dirección hacia la producción de videojuegos cubanos, lo cual desde el punto de vista del cambio de mentalidades que presuponía era, casi tan titánico, como el *MRT* mismo.

De *Goliat* al *MRT*.

A mi entrada en 1995 ya el grupo poseía casi todos los miembros que logró reunir históricamente. Se congregaban en una esquina del edificio del Centro de Estudios Informáticos (CEI) de la Universidad. Edificio que estaba justo entre las facultades de Ingeniería Industrial y la de Mecánica.

Compartían allí no más que una mesa con una computadora x486 que Medardo había traído desde México. El resto del local estaba atestado por otros grupos de investigación; Bases de Datos, Procesamiento Digital de Imágenes, Inteligencia Artificial, Matemática y Estadística Aplicadas, Grupo

⁶ Realmente en mitología Maya, el termino Dios es algo ambiguo, pues los sacerdotes o “señores” pueden ser personas, pero también consideradas deidades. Merchise, también llamado Napuctun en mitología Maya, no es el Dios del Sol propiamente dicho como Cepero pensaba, sino el primer sabio, o primer profeta y primer sacerdote del sol. [Escrituras sagradas de Chilam Balam de Chumayel]

de Gestión y el Banco de Datos se aglutinaban dentro del inmueble.⁷ Cada equipo tenía a su disposición el triple o cuádruple de máquinas.

Merchise sin embargo, en 1995, cuando ya el equipo estaba más seriamente montado en el tren de los videojuegos, sólo disponía del sistema 486 descrito. Todo ello a pesar de los buenos resultados académicos que aportaban y el cúmulo de proyectos de software producidos, ya fuese por la dilapidada situación económica del país, y en especial de la Universidad Central de Las Villas, o ya porque era muy difícil convencer a los directivos del centro, y de “un poquito más allá”, que los juegos de computación eran de hecho, una alternativa fiable.

Ricardo Grau Abalo, fue el único profesor, que sin ser miembro del grupo, apoyó abiertamente y autorizó a los estudiantes y profesionales de *Merchise* a usar las computadoras de su grupo investigativo; Base de datos, en horarios no laborables o siempre y cuando las máquinas estuvieran libres.

Programar juegos significaba automáticamente ser inducidos como los niños malcriados del Centro de Cálculo. Hablarle a los directivos sobre la posibilidad de adquisición de tecnologías y conocimiento a través de la programación de juegos era tan estéril como servir un vaso de agua en el espacio. Llevar la conversación a términos económicos, como la adquisición de computadoras, o influjo de dinero a la Facultad de Ciencias de la Computación por ventas internacionales de juegos cubanos a los directivos era incluso peligroso.

Las buenas intenciones podían, y eran comúnmente, consideradas como un desvío de los conceptos laborales estándares. Aún hoy en día, casi dos décadas después de mis estudios pre universitarios, Cuba se sumerge en una lucha de ideas en el campo del videojuego, están de un lado los que defienden a capa y espada el desarrollo de estas tecnologías de programación argumentando que es útil en ratos de ocio, para desarrollar habilidades con el teclado y agilidad de la mente. Y otro grupo deplora visceralmente todo contacto con los videojuegos atacándolos con diversos argumentos.⁸

Es así pues que *Merchise* antes de adentrarse definitivamente en la producción de juegos por computadora, durante una larga temporada continua desarrollando el *MRT*. Es necesario explicar con cierto ahínco esta herramienta pues fue el primer gran hit del grupo. Se consideró, por su novedosa instrumentación y flexibilidad de usos, una herramienta única de su época. No dudo en ubicarla entre posiciones quimeras en la historia del software universitario santacolareño, sino posiblemente de toda la nación.

Con el dominio de la *Turbo Vision* gráfica de *Borland*, y una tendencia fresca de Programación Orientada a Objetos, se diseñó el *MRT*, que era en resumidas cuentas un editor de recursos que permitía crear de forma visual; ventanas, menús y demás elementos visuales interactivos de una aplicación en formato de texto.

⁷ **Introducción al control de la calidad del software.** Tesis de Diplomado. Wilder Llanes Méndez. Facultad de Ingeniería Industrial y Economía. Universidad Central de Las Villas, Cuba.

⁸ **Del ocio al vicio, no importa el precio.** 4 de Febrero del 2007 22:06:14 CDT. Juventud Rebelde.

[<http://www.juventudrebelde.cu/cuba/2007-02-04/del-ocio-al-vicio-no-importa-el-precio/>]

¿Videojuegos o juegos tradicionales? Amaury E. del Valle. 9 de Agosto del 2007 0:00:05 CDT. Juventud Rebelde.

[<http://www.juventudrebelde.cu/suplementos/informatica/2007-08-09/videojuegos-o-juegos-tradicionales/>]

¿Juegos vacíos? Yuri Guevara. 26 de Agosto del 2009 23:50:44 CDT. Juventud Rebelde.

[<http://www.juventudrebelde.cu/suplementos/informatica/2009-08-26/juegos-vacios/>]

Corea del Sur limitará a los adolescentes las horas de juego en Internet. 12 de Abril del 2010 16:57:27 CDT. Juventud Rebelde. [<http://www.juventudrebelde.cu/ciencia-tecnica/2010-04-12/corea-del-sur-limitara-a-los-adolescentes-las-horas-de-juego-en-internet/>]

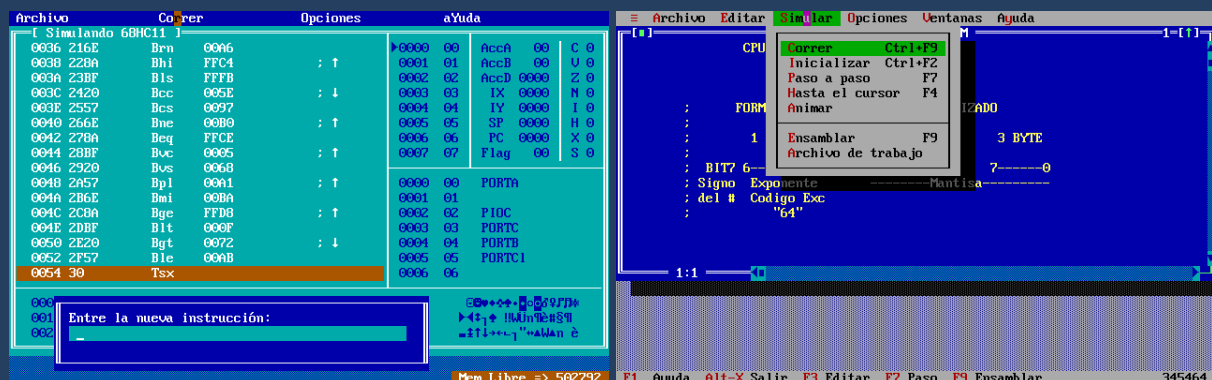
El juego «maldito». Patricia Cáceres y Abdul Nasser Thabet. 24 de Diciembre del 2011 23:26:23 CDT. Juventud Rebelde.

[<http://www.juventudrebelde.cu/cuba/2011-12-24/el-juego-maldito-ii-y-final/>]

El *MRT* generaba dos tipos de módulos; el código principal en Turbo Pascal, que se podía rellenar con las particularidades de la aplicación que se estuviera concibiendo y también creaba un fichero de recursos que se activaba desde el código principal.

El *MRT*, fue sistematizado y efectivamente usado en casi todo el campus universitario, por solo citar un ejemplo, la Facultad de Ingeniería Industrial lo usó en *MantSold*, uno de los proyectos de Ingeniería Industrial programados por Julio Cesar Aragón, del grupo *SuperNova*, para ser empleado en los talleres de soldaduras de la Universidad Central contiguos al mini central azucarero del instituto.

En ese contexto histórico flota la Universidad Central de Las Villas en las décadas de los 80 y 90. Fue un período espinoso en el cual nace y aletea difícilmente el grupo Merchise.



Dos versiones de la misma aplicación para Simulación del Micro controlador Motorola 68HC11. Ejecutadas por el Ing. Roberto Alonzo Gómez, con un año de diferencia. La primera fue diseñada totalmente por el autor sin uso de MRT, y la segunda usando la interfaz con la API de la MRT.

No sólo fue posible re-programar la App en tiempo record, sino que la interacción es notablemente mucho más “user friendly”, es decir, mejor organizada, fácil de entender y usar.

Merchise Software

En la lucha entre tú y el mundo,
apoya al mundo.

Franz Kafka

Usted, un pobre terrícola sumido en el anonimato, fue elegido para eliminar a la Bestia, una de las criaturas más horribles y temidas del universo. La Bestia habitaba la fortaleza de una forma muy singular. Estaba embotada en la fortaleza misma, en cada pared, en cada habitación, en el aire y en la luz. Su misión era eliminar a la Bestia.

Hasta aquí el resumen. Veamos que tiene que hacer ahora.

Si bien en la primera parte usted debía acabar con una vida, ahora está obligado a salvar otra: la suya.

La Bestia había planeado una venganza terrible. En el mismo instante en que usted la destruyó, ella echó a andar su diabólico plan. Usted quedó profundamente dormido mientras la fortaleza cambiaba. Cada cosa se descompuso en un caudal único y luego, a partir de esa masa gigantesca, reapareció la fortaleza.

Usted despierta en un cuarto, habiendo perdido toda noción de tiempo y espacio, y debe tratar de salir. La Bestia ha dejado una persona (si se le puede llamar así) encargada de que usted perezca irremediablemente.

Mantenga la mente abierta.

LA FORTALEZA II

La venganza de la Bestia

Comenzar

Introducción

Consejos

Terminar

Usted se encuentra en una habitación para huéspedes.

Está tan oscura que usted cree que las paredes y el techo se han avalanzado sobre su cuerpo. En la pared que tiene delante se distingue un plateado hilo de luz. Es el filo de una puerta.

Usted ve:

Puerta

¿Qué desea hacer?

► ir Puerta

OUCH! Usted se ha golpeado las narices.

Trate de abrir antes.

¿Qué desea hacer?

► abrir Puerta

Ok.

¿Qué desea hacer?

► _

Cambiando mentalidades, Merchise pone las reglas del JUEGO.

La Fortaleza; creando las bases para un futuro más sólido.

El videojuego “*La Fortaleza*”, una aventura de texto creada por Miguel Cepero, es lo que yo considero debería existir en la Historia de la Computación de Cuba, como su primer videojuego mundialmente reconocido y aceptado.

El juego no hubiese sido posible sin la mente activa de Cepero, quien concibió la historia y programó junto a Jorge Romero el primer episodio, de dos que tendría, en menos de dos meses, durante las vacaciones de verano de 1992. A Cepero se le permitió tomar prestada una computadora en su casa, una decisión escasa en la época que tratamos.

Mientras Jorge se dedicó a trabajar en el editor de la tipografía (comúnmente llamadas del inglés *Font*), Cepero se dedicó al resto de la maquinaria del juego, cuando regresaron a la universidad al inicio del próximo curso escolar ya tenían como resultado la primera versión funcional de este juego que se convirtiera instantáneamente un hit entre los universitarios del recinto central. Meses después cuando el mismo Cepero, junto a Medardo y David llegaron a México se sorprendieron que el juego hubiera navegado el mar Caribe y si bien era poco conocido fuera de los predios de la universidad cubana, si era intensamente popular en el vecino país.

Hoy día, a la luz de este texto, he comprobado que comunidades hispanas de fans a los juegos textuales, consideran las dos partes de la Fortaleza, como uno de los juegos cumbres del estilo.⁹

A diferencia de México, en Cuba sin embargo, exceptuando algunos centros pre y post universitarios, no existía en el momento una vasta red de computadoras, las cuales además, nunca estaban conectadas por el internet, que era de hecho un elemento sólo conocido en la isla mediante libros y revistas. No podemos olvidar tampoco la ya discutida posición acerca el impacto negativo de juegos en la sociedad cubana. No es por ello difícil pensar que *La Fortaleza*, fuese más popular fuera de Cuba que dentro de la misma. No obstante, recalco, si fue de hecho un juego conocido en ciertas esferas relacionadas con la computación dentro de la isla.

Cepero extendió su proyecto a dos partes; *La Fortaleza I - En las entrañas de la bestia* y *La Fortaleza II – La venganza de la bestia*. Me detengo en la descripción de los mismos pues además de la importancia que representan por ser uno de los primeros videojuego exitoso cubano, también por el hecho de que ayudaron al posterior desarrollo de técnicas y procedimientos de trabajo en el grupo.

La Fortaleza, sorprende por su sencillez, es un juego de tipo *Aventura*¹⁰ con una interfaz de puro texto. Al jugador se le presentaba como miembro de un mundo ficticio, al estilo quizás medieval, sólo sugerido por el título, pero el resto depende exclusivamente de la imaginación del jugador, porque repito, no tiene gráficos, es puro texto. Esta aventura, novela digital si se quiere, fue y es capaz de atrapar la mente de muchos jugadores incluso hoy en día.

⁹ CAAD – Comunidad de Aventuras Conversacionales y Relatos Interactivos – España. [<http://www.caad.es/>]
Página anterior, collage representativo del segundo episodio de la Fortaleza, La Venganza de la Bestia.

¹⁰ Los videojuegos de aventura, independientemente de si son en formato texto o visual, se caracterizan por la investigación, exploración, la solución de rompecabezas, la interacción con otros personajes ficticios. Este género posee un enfoque muy fuerte basado en una narrativa determinada, en lugar de desafíos basados en reflejos físicos.

El Axthor; un romance por otros mundos.

Tras la culminación de *La Fortaleza*, Cepero se lanzó a la programación de *Axthor*, una aventura de plataforma visual cinemática. *Axthor* estaba fuertemente inspirado en el éxito mundial francés *Another World*. Y aunque fue un proyecto que vio bastante avance nunca se llegó a terminar suplantado por otros de mayor envergadura.

El *Axthor*, cuyo nombre no representa al personaje del video juego sino al planeta donde se desarrolla la acción, presentaba en una animación la situación a resolver. El héroe debía rescatar a un familiar que se encontraba atrapado en un mundo laberíntico en otra dimensión.

Este juego igualmente importante en la historia del grupo, pues usaba las mismas técnicas visuales que se estaban usando en el mundo de la computación, pero programadas en Cuba, sin casi conocimiento preliminar de cómo producir este tipo de tecnología. Ciertamente en la isla no se conoce de ningún otro resultado tan impactante como lo fueron las pocas escenas que el *Axthor* logró tener.

Visitemos rápidamente las características del juego y comparemos con los líderes de esa época. Como sujeto enmarcado dentro del género Plataforma Visual, *Axthor* tenía la capacidad de mostrar fondos mediante el uso del scroll (o desplazamiento) horizontal, técnica que fue usada por primera vez en 1982. Como buen representante de la generación de computadores de 16 bits, dicho scroll se desarrollaba con al menos 3 niveles de fondos ejecutados a diferentes velocidades dando la sensación de profundidad, a esa técnica específica de scroll se le llama Parallax y no se puso en evidencia por primera vez hasta 1985. Por su puesto, siendo de 16 bits, se hacía el mejor uso posible de paletas de gráficos de 255 colores.

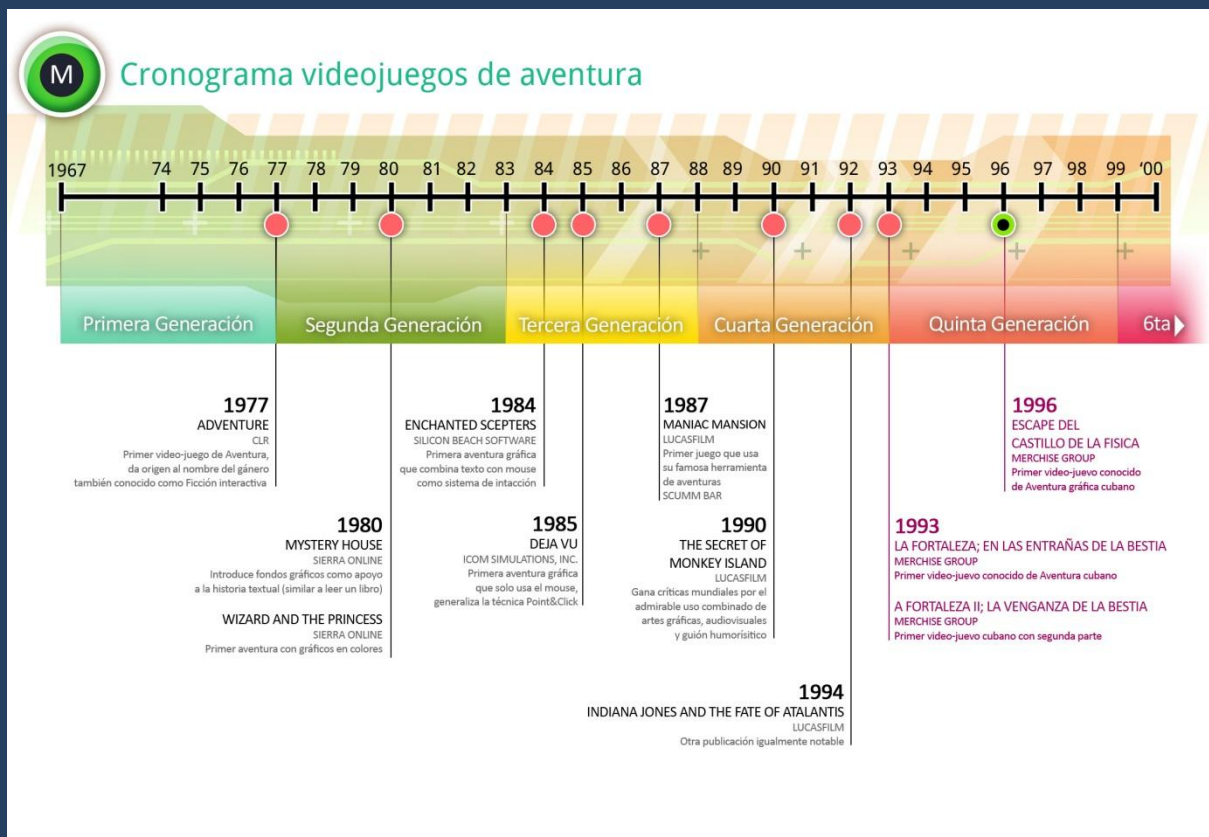
Cómo miembro del sub género de aventura cinemática, el *Axthor*, tenía una presentación animada que contaba una historia permitiéndole al jugador sumergirse en el personaje. Personaje que dependiendo del nivel del juego tenía acceso a varias técnicas interactivas, si estaba desarmado, podía caminar, correr, agacharse y saltar, pero a medida que se procuraba armas ya podía disparar, crear escudos de energía antibalas o generar bolas de plasma. El uso de animaciones en la presentación y el alto detalle cinemático de una historia bien predefinida en una *storyboard* no aparece hasta 1990 con el juego de Eric Chahi; *Another World*, que revolucionó con sus visuales y sonidos la industria del juego en su época abriendo nuevos caminos para el género de Plataforma.

Aun cuando en 1994 se seguían haciendo mundialmente por los líderes productores de videojuegos productos de dudosa calidad, y pocos excelentes como *Another World*, el *Axthor* hacía uso de toda y cada una de las mejores técnicas existentes para lograr un producto de inmejorable calidad que si se hubiese apoyado más hasta darle culminación, hubiese sido capaz de competir con éxito entre los mejores de su categoría a nivel mundial.

Nada de ello hubiese sido posible si no fuera por la enorme capacidad de Miguel Cepero de concebir de principio a fin, su juego, tal y como hacían los programadores de la compañía americana pionera Altari en los 70.

Diseñar la historia, escribir el guión con un alto contenido de humor y complejidad, producir por él mismo gráficos de altísimo valor visual y programar sus propios juegos. En resumen, cada uno de sus proyectos, terminados, como *La Fortaleza I y II*, o lamentablemente cancelados, como *Axthor* fueron cultivados como hijos preciados y de cierta forma ello influyó radicalmente en el acabado excepcional de ambos productos.

El Magister Ludi y su pródiga descendencia; Escape del Castillo de la Física.



La Fortaleza es historia pasada, bienvenido sea el Escape del Castillo de la Física. Uno de los más notables y conocidos productos del ya establecido, y engordado, Grupo Merchise. Cuando el Escape, estaba en pleno desarrollo habían pasado a formar filas del grupo muchos estudiantes, crema y nata, de las facultades de Computación y Automática. Yo sin pertenecer a esas dos facultades, y definitivamente sin ser crema y nata, fui una pieza resultante del factor de expansión del equipo y la imperiosa necesidad del mismo de equiparar la tan elevada cantidad de programadores con la casi completa inexistencia de diseñadores gráficos para hacer frente a los proyectos.

En 1995, sólo Miguel Cepero se encargaba de los gráficos, dividiendo su tiempo con la programación, junto a Medardo y unos pocos estudiantes, de los varios proyectos de los cuales estaban encargados. La inclusión de nuevos estudiantes con amplio conocimientos de programación fue un movimiento muy inteligente de Medardo, que le permitía formalizar de forma más oficial el estatus como un grupo de seriedad en la Universidad Central aplicando la instrucción de técnicas avanzadas de programación a los discípulos. Y servía al mismo tiempo como mano de obra para el naciente proyecto del Escape, un juego instructivo elaborado con un equipo multidisciplinario que incluía, además de la historia previamente elaborada por su autor Cepero, los programadores y diseñadores gráficos; Psicólogos de la Universidad que procesaron el impacto del juego en los estudiantes de nivel secundarios bajo estudio. Los profesores de Nivel Secundario que organizaban y controlaban los tiempos de juego en las aulas, y sobre todo, dos profesores de Física de la Universidad, José Aceituno Mederos y Víctor M. Mujica, que eran los consultantes para todos los problemas de Física de esta aventura.

Visto desde el punto de vista anterior este video juego, es casi seguro, ya estaba haciendo historia en Cuba antes de ser terminado y publicado, pues era oficialmente el primer video juego producido con aprobación directa de la Universidad Central, y definitivamente el primero en incluir un equipo multidisciplinario de profesionales.

El Escape, es un juego de tipo *Aventura Visual Point and click*, es decir, aunque técnicamente cae dentro del mismo género que las dos *Fortalezas*, este no era de primera generación, o de texto, sino que hacía uso extenso del mouse como medio interactivo con elementos del escenario y en función de ello se podían efectuar diferentes acciones. El juego era altamente visual, estaba diseñado con la versión R3 del *Autodesk 3D Studio*, con un ambiente tridimensional que mostraba un mundo laberintico dentro de un castillo en el cual para pasar de habitación en habitación era necesario dominar ciertos conocimientos de física elemental.

Había puertas que no se movían debido a la fuerza de fricción, otras necesitaban conocimiento de intercambio dinámico de calor, o una idea básica de la electricidad. Al avanzar por los pasillos del castillo las nociones de física se tornaban más complejas, como por ejemplo, nociones de movimiento circular uniforme. Todo ello se hacía de la manera más increíble posible, no presentando al estudiante un problema matemático sino explicando mediante animaciones entretenidas y visuales, cuáles y porque, eran las posibles soluciones. Todo ello era explicado por el divertido profesor Martínez, que por desparpajo del destino había sido reducido de su condición humana a una especie de botella - o vasija - parlante.

El Escape se dotó de muchos seguidores, fue un proyecto muy conocido a nivel universitario, y aunque al juego le faltaron oficialmente las dos escenas finales (que incluyen el escape del castillo), existe la versión funcional del juego hasta el punto en que se dejó. No se concluyó pues la facultad de computación decidió darle prioridad, nuevamente, a otros proyectos de más envergadura, dígame, el naciente proyecto con la empresa Canadiense *Oceanus Communications Inc.*, que definiera el curso futuro del equipo *Merchise*.

El Castillo fue, al igual que los proyectos anteriores, muy relevante técnicamente. El cuidadoso apego a un guión previamente escrito por Idael Cardoso, el uso de una narrativa cinemática, ambientes gráficos desarrollados en 3D, ventanas transparentes flotantes que se podían mover y cambiar de posición (*drag and drop*) y otros aspectos novedosos que ni siquiera estaban generalizados en otros juegos de renombre internacional, pero ya habían sido magistralmente desarrollados por *Merchise* en su nueva plataforma de juegos; el *Magister Ludi*.

El Castillo sin embargo, nunca hubiera sido posible si antes, o mejor dicho a la par, del *Magister Ludi*. El *Magister*, sin adentrarme mucho en tecnicidades de las cuales no soy ni cercanamente experto, diré que fue una herramienta de herramientas, un *framework*, es decir, una colección de librerías de código que recogen una serie de funcionalidades genéricas para ser usadas en el desarrollo de otros software. En conclusión, una API¹¹ que permitía la creación de interfaces para juegos tipo *Aventura visual point and click*, mediante el uso de la naciente *Programación de Objetos*.

Magister, como alguien lo describió en su momento, fue otro producto genial, que puede compararse por su uso, calidad y complejidad con la *SCUMM Bar* de la compañía americana *LucasFilm Games*, del famoso director de cine George Lucas.¹²

La *SCUMM* acrónimo por *Script Creation Utility for Maniac Mansion*, que significa Utilidad de creación de scripts para el Maniac Mansion, fue una herramienta mezcla mitad lenguaje de

¹¹ Interfaz de programación de aplicaciones o API (del inglés *Application Programming Interface*) es el conjunto de funciones y procedimientos (o métodos, en la programación orientada a objetos) que ofrece cierta biblioteca para ser utilizado por otro software como una capa de abstracción.

¹² Escritor y Director de *La Guerra de las Galaxias* e *Indiana Jones*. George Lucas también fundó equipos de programación de juegos como *LucasArts* y de efectos especiales como *la Light and Magic*.

programación, mitad motor para videojuegos tipo aventuras gráficas. Cómo su nombre lo indica fue específicamente creado para aliviar el largo proceso de producción de la aventura gráfica *Manic Mansion* en 1987. Su uso permitía que los diseñadores pudieran crear lugares, objetos y secuencias de diálogos sin necesidad de escribir en el mismo lenguaje con el que se había escrito el código fuente del juego.

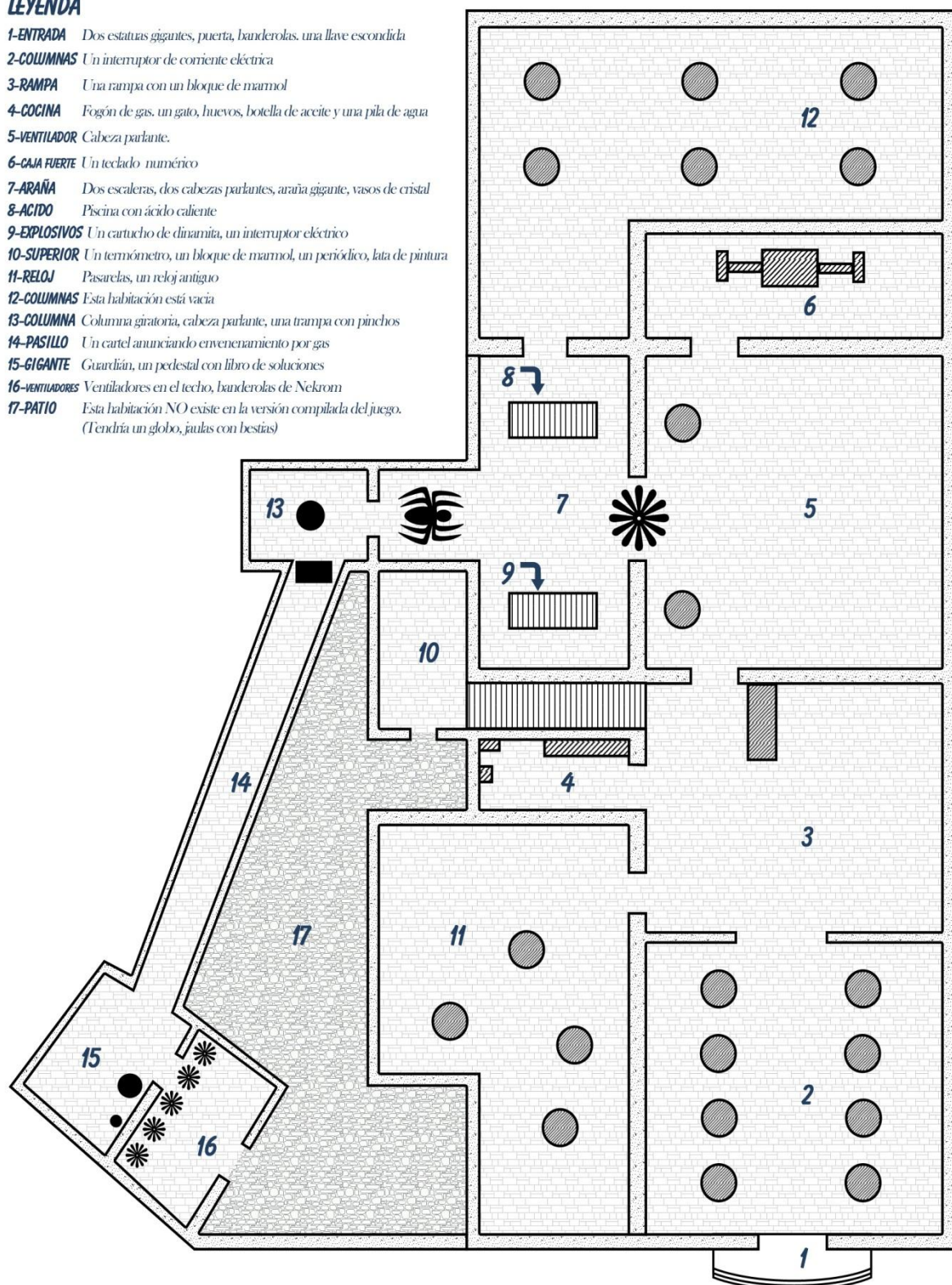
SCUMM Bar transgredió las fronteras para las cuales fue creada y se convirtió en el motor de aventuras gráficas más popular en los ochenta y primeros noventa, teniendo en AGI y SCI de Sierra On-Line sus principales competidores.



Escape del Castillo de la Física de principio a fin, incluyendo una imagen inédita nunca añadida al juego y otras curiosidades.

LEYENDA

- 1-ENTRADA** Dos estatuas gigantes, puerta, banderolas, una llave escondida
- 2-COLUMNAS** Un interruptor de corriente eléctrica
- 3-RAMPA** Una rampa con un bloque de mármol
- 4-COCINA** Fogón de gas, un gato, huevos, botella de aceite y una pila de agua
- 5-VENTILADOR** Cabeza parlante.
- 6-CAJA FUERTE** Un teclado numérico
- 7-ARAÑA** Dos escaleras, dos cabezas parlantes, araña gigante, vasos de cristal
- 8-ACIDO** Piscina con ácido caliente
- 9-EXPLOSIVOS** Un cartucho de dinamita, un interruptor eléctrico
- 10-SUPERIOR** Un termómetro, un bloque de mármol, un periódico, lata de pintura
- 11-RELOJ** Pasarelas, un reloj antiguo
- 12-COLUMNAS** Esta habitación está vacía
- 13-COLUMNA** Columna giratoria, cabeza parlante, una trampa con pinchos
- 14-PASILLO** Un cartel anunciando envenenamiento por gas
- 15-GIGANTE** Guardián, un pedestal con libro de soluciones
- 16-VENTILADORES** Ventiladores en el techo, banderolas de Nekrom
- 17-PATIO** Esta habitación NO existe en la versión compilada del juego.
(Tendría un globo, jaulas con bestias)



Mapa ficticio del Escape del Castillo de la Física elaborado a partir de la experiencia de juego percibida por un usuario. A pesar de que la estructura luce bastante sencilla, las soluciones necesarias para pasar la siguiente habitación requieren lógica y tiempo. Para resolver ciertos problemas es necesario retroceder a espacios ya explorados. Todo ello permite una experiencia prolongada de varios días de exploración.

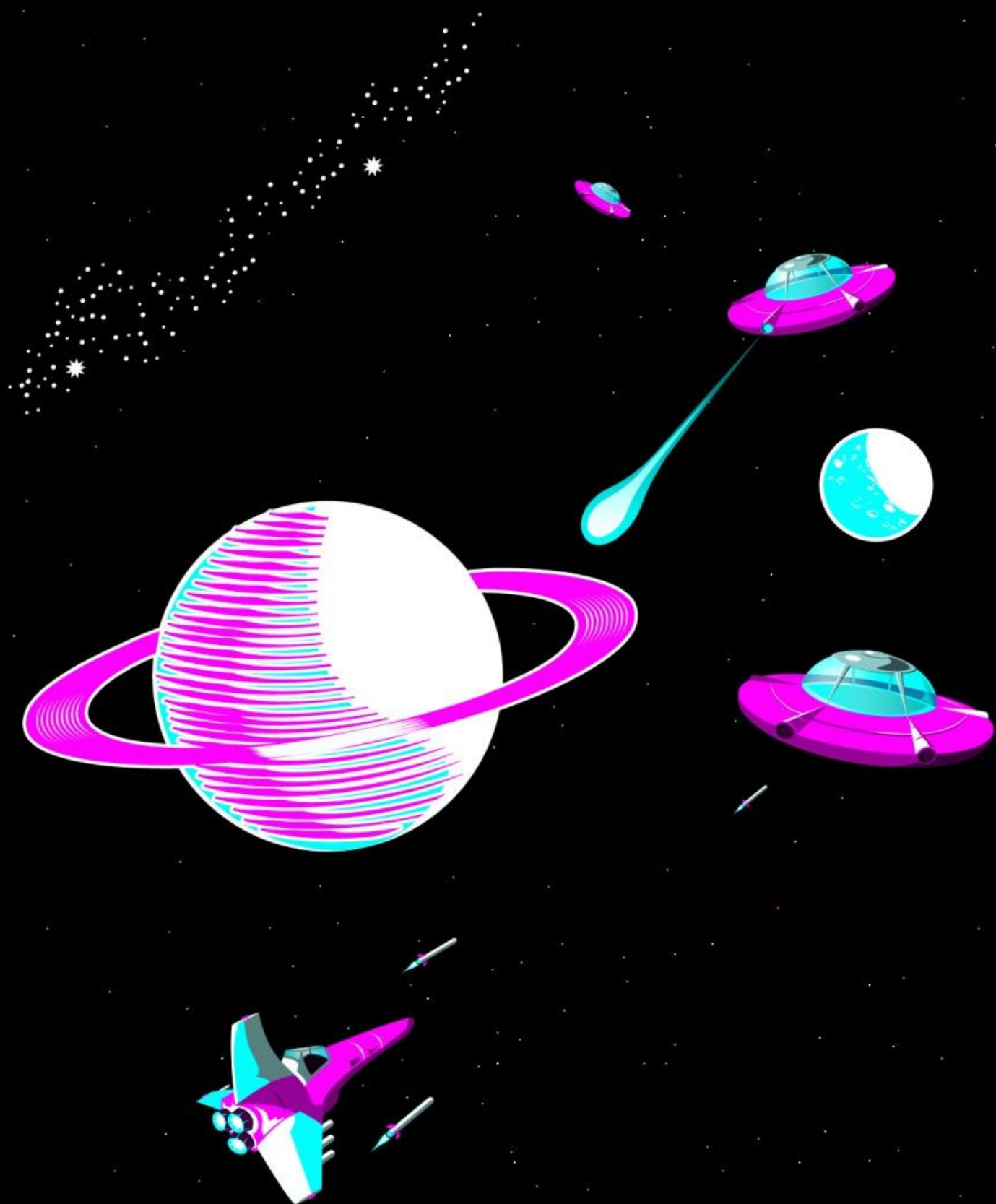
El *Magister* de Merchise permitía igualmente en un tiempo razonable elaborar los diálogos de proyectos como *El Escape*, organizar y conectar sus escenas, incluir los recursos gráficos y sonoros y por su puesto una colección de objetos reprogramables como las ventanas translúcidas flotantes, menús, iconos, rutinas para salvar y cargar los estados y muchas más facilidades.

La primera vez que una aplicación del *Magister* se estrenó, fue otro mini juego, parodia del mismo equipo *Merchise* y del Centro de Cálculo de la Universidad. En el mismo, el personaje principal (al final se descubría que era Jorge Romero, el “Vac-ace” uno de los miembros del equipo), tenía una sola tarea: satisfacer la enorme burocracia, ejemplarizada en la figura de la portera, necesaria para entrar al Centro de Cálculo.

Ese demo, se vio por primera vez, con la gran mayoría de los miembros del equipo y otros muchos estudiantes visitantes, congregados tras las computadoras del Grupo de Base de Datos, que tomábamos prestada cuando estaba desocupada. Los murmurios de asombro no cesaban, tampoco las risas, pues nunca faltó el humor negro en el guión.

Cuando se terminó de jugar unos 10 minutos después sabíamos con certeza que teníamos una combinación ganadora entre el *Magister Ludi* y el naciente proyecto del *Escape del Castillo de la Física*.

El resto es historia.



Proyectos invisibles

El *Axthor* no fue el único proyecto que, lamentablemente, pudo llegar a feliz término, al contrario del caso de sus contemporáneos; *Las Fortalezas*, el *MRT*, el *Magister Ludi*, o *El Escape del Castillo de la Física*, u otros que le siguieron después como el *Netris Kombat* y el *Legacy Online*.

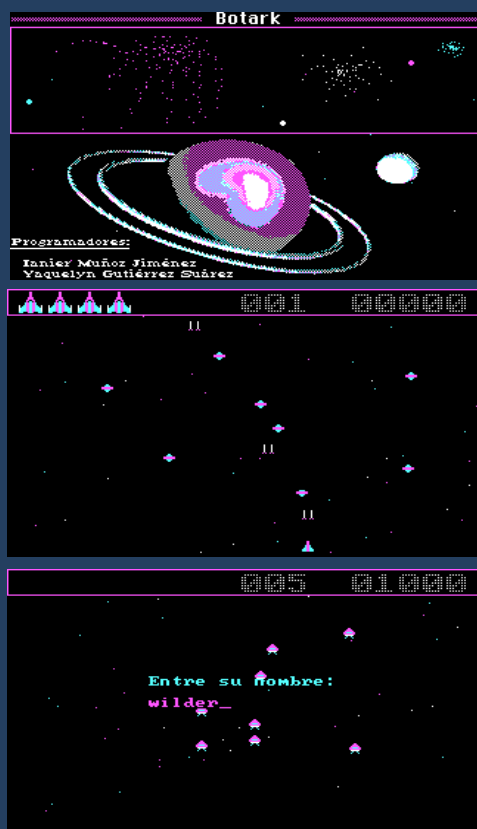
Existieron otros proyectos que por falta de tiempo, de personal, y/o apoyo de la Universidad, fueron pre-diseñados y hasta cierta forma comenzados, pero no vieron la luz más allá de las primeras fases del ciclo de producción.

También existieron casos de juegos y aplicaciones que fueron proyectos de estudio, o sencillamente peldaños de ayuda a otras actividades educativas en el complicado proceso productivo del grupo Merchise.

En pocas palabras, unos quedaron sobre la mesa de diseño y otros, aunque se terminaron, no fueron especialmente publicados o distribuidos con la intensidad que hubiese sido necesaria para hacerlos llegar a cada esquina del país.

Haremos breve mención de ellos por un motivo importante; fueron igualmente muy novedosos técnicamente para su época.

Botark



A pesar de su aspecto rústico, típico de la Primera generación de videojuegos, esta sencilla plataforma de disparos se hizo con el propósito de demostrarles a los estudiantes las técnicas de Programación Orientada a Objetos.

Botark, junto a *PC Troll* y *Escape del Castillo de la Física* son claros ejemplos de cómo la programación de videojuegos puede contribuir satisfactoriamente a la educación y formación de jóvenes talentos, mostrando la mejor cara del juego electrónico, la parte educativa, pero sin llegar a caer en una aburrida aplicación lúdica.

Tres escenas de Botark, juego tipo Plataforma, programado previo a 1993 por Ianier Muñoz Jiménez y Yaquelyn Gutiérrez Suárez, miembros del grupo Merchise.

Página anterior: "¡Al infinito y más allá!", Poster con una interpretación moderna basada en el videojuego Botark.

PC Troll, un rarísimo plataforma en modo de texto.

El PC Troll, desarrollado por Ianier Muñoz Jiménez, de Merchise Group, en 1993 es una rareza incluso para estándares internacionales, pues es posiblemente, el único juego del género plataforma (acción) hecho en modo de texto en Cuba. Es una categoría de juego del cual existen pocos ejemplares a nivel mundial, elaborados durante las décadas doradas de los 80 y principio de los 90.

Técnicamente hablando este tipo de aplicaciones permitía usar el modo de textos ASCII de los viejos adaptadores monocromos Hércules, o los más coloridos CGA o VGA, que posee muy poca resolución (modo original es de 40 columnas x 25 filas y el modo comprimido de 80x25 con la tipografía dibujada en matrices de 8x8 puntos). En total, el modo de texto da una resolución baja de 160x160 píxeles, a diferencia de la de gráficos que podían ser de 320x240 píxeles. Su implementación sin embargo, permitía el uso de 16 colores, en lugar de los aburridos 3 que permitía el modo gráfico de alta resolución con que venían las tarjetas CGA, las más abundantes y populares en el mercado electrónico de la PC compatible.

Por su puesto, con tan baja resolución, es difícil encontrar juegos en esta categoría, y cito a la Wikipedia, que anuncia, eran aplicaciones: “altamente raras aún en los 80s.”

Un ejemplo de este tipo de juegos que trascendió fronteras mundiales, y fue altamente popular en Cuba desde que fue concebido en 1983, fue el *Moonbugs*, de la compañía canadiense *Windmill*, la misma que le dio al mundo el gracioso *Digger*.

“El PC TROLL es un juego instructivo de propósito general, orientado fundamentalmente a los alumnos de Secundaria Básica y diseñado con el objetivo de que los mismos desarrollen habilidades con el teclado de la microcomputadora, a la vez que comprueben sus conocimientos sobre determinada asignatura.”

La característica fundamental de este juego es que tanto las escenas como las preguntas que aparecen son programables, o sea, que el profesor puede cambiarlas según la habilidad y el nivel alcanzado por los estudiantes, con la consiguiente ventaja de tener siempre algo nuevo que ofrecer.”

Notas de su autor Ianier Muñoz en el manual de referencias del juego.



Mapas de los 6 laberintos a jugar y modo de juego del PC Troll. El uso del modo de texto, aunque demerita la resolución gráfica, permite el uso de 16 colores en las PC Compatibles 8086, que habitualmente no dibujaban más de 3 en sus modos gráficos.

Curiosamente, el PC Troll simula además los modos de CGA y Hércules monocromo, a pesar de correr en pantalla de texto.

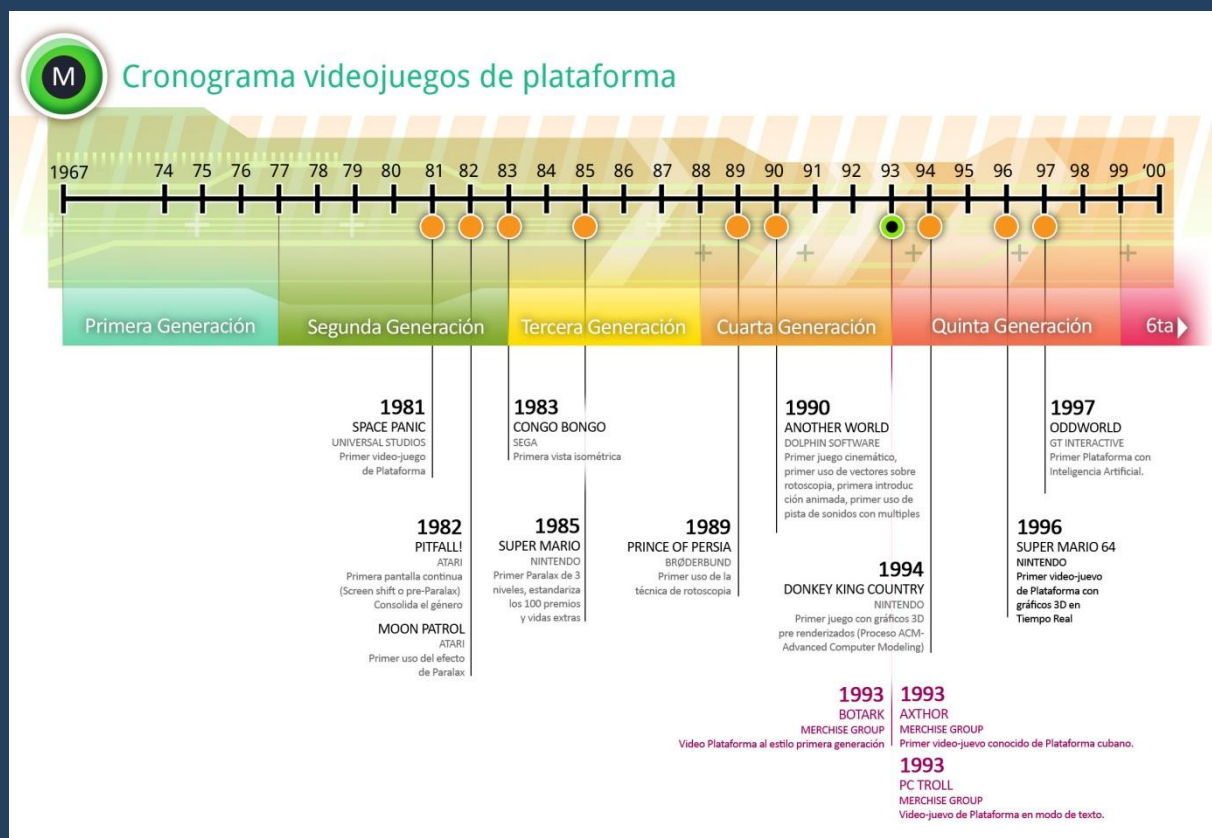
El videojuego de lucha de Merchise

Otro proyecto invisible fue, el que denominaremos “el juego de lucha de Merchise”, para una ubicación rápida digamos que dentro del sub género de lucha, o pelea, es en el que se agrupan todos los videojuegos de boxeo u otras artes marciales. Representantes famosos del género son: *Dragon Ball Z*, *Street Fighter*, *Tekken* y *Mortal Kombat*.

Merchise estaba desarrollando conceptos en los cuales los personajes del juego fuesen robots, algo que no era popular en su época. También se había determinado el uso de animaciones en las texturas para los objetos (personajes), como alternativa al uso habitual de texturas fijas, ya había sido probado en 1996 en uno de los elementos de otro juego de boxeo/karate.

Otra técnica innovadora, fue la programación de una rutina, para el mismo juego de robots, que permitía la proyección de sombras. Algo que ni el mismo *Mortal Kombat*, u otros similares muy famosos del momento, aun poseían.

El cuerpos de un robot escorpión, uno de mis primeros proyectos en Merchise, fue reciclado en las puertas de entrada del *Escape del Castillo de la Física*, y la cabeza del mismo se usó en el estilo *Mystic* del *Netris Kombat*, siendo las únicas piezas sobrevivientes del juego de lucha de Merchise.



Cronograma de juegos tipo plataforma, el género más difundido mundialmente de videojuegos, tiene en Cuba sin embargo, prácticamente no representantes. En la isla se prefiere desarrollar además de las aplicaciones con carácter lúdico, los juegos de puzzle y las aventuras textuales, también denominadas Ficción Interactiva.



El MadHouse

El otro proyecto, *MadHouse*, o Matemática loca, se diseñó, “en solo dos semanas”, como respuesta a una invitación al Primer Encuentro sobre Realidad Virtual (Marzo/1995) auspiciado por el Instituto Superior de Arte en la Habana.¹³ Medardo estaba en ese momento viajando frecuentemente a la capital cimentando negociaciones para el grupo y en uno de sus regresos a Las Villas trajo la convocatoria para participar en el evento, el único problema, no quedaba casi tiempo para preparar y presentar materiales.

Uno de los primeros proyectos de Ianier Muñoz “*el Pastel*” hacía ya varios años atrás, cuando entró al grupo, había sido aplicar ingeniería inversa al juego *Wolfenstein3D* de la compañía americana *iD Software*, el *Wolfenstein* es todo un clásico y está considerado como el padre de la tecnología de juegos tridimensionales. Ianier completó su estudio satisfactoriamente y dejó en las librerías del equipo toda la tecnología de software necesaria para en un futuro realizar juegos similares.

Con la invitación al encuentro de realidad virtual apareció la oportunidad de desempolvar el viejo código de Ianier y ponerlo en buen uso. A pesar del corto periodo de tiempo que teníamos hasta el día inaugural, se logró preparar varias presentaciones teóricas y el demo del *MadHouse* que mostraba un ambiente tridimensional real logrado mediante el combinado de las tecnologías de *ray-casting* y *estereoscopia anaglífica*.

Ianier retomó la idea y re modernizó el código añadiendo bloques inclinados a 45 grados, pero sobre todo, se concentró en esas dos semanas en programar toda la parte para producir la estereoscopia y que el demo se pudiera ver con gafas 3D anaglíficas de dos colores. Es un proceso complicado pues durante un juego 3D “normal” sólo se percibe el entorno mediante el uso de una cámara. Para que un software recree esta técnica 3D que se usa con las gafas, es necesario que el programa repita la escena con un desfase ligero de ángulos, y con dos colores superpuestos, rojo y azul por ejemplo. Al final cada ángulo se filtra en los plásticos polarizados con colores, así un ojo percibe todo lo azul, y el otro lo rojo, el cerebro humano lo recombina todo en una escena resultante de tonos grises que parece tener profundidad tridimensional.

Por su puesto también se daba la posibilidad de jugarlo en modo estándar, es decir a puro color, sin uso de las gafas. Para ello los recursos gráficos se elaboraron con imágenes y animaciones de hasta 255 colores haciéndolas compatibles con monitores VGA. Con todo esto se modernizó en tiempo record. La tecnología se puso al día y que luciera menos como el *Wolfenstein* y más como el *DOOM*. Si vamos a imaginarnos este mini producto hay que pensar en juego del *DOOM* de *iD Software*, pero con la posibilidad de jugarlo con gafas anaglíficas de dos colores que producen el efecto virtual de tridimensionalidad.

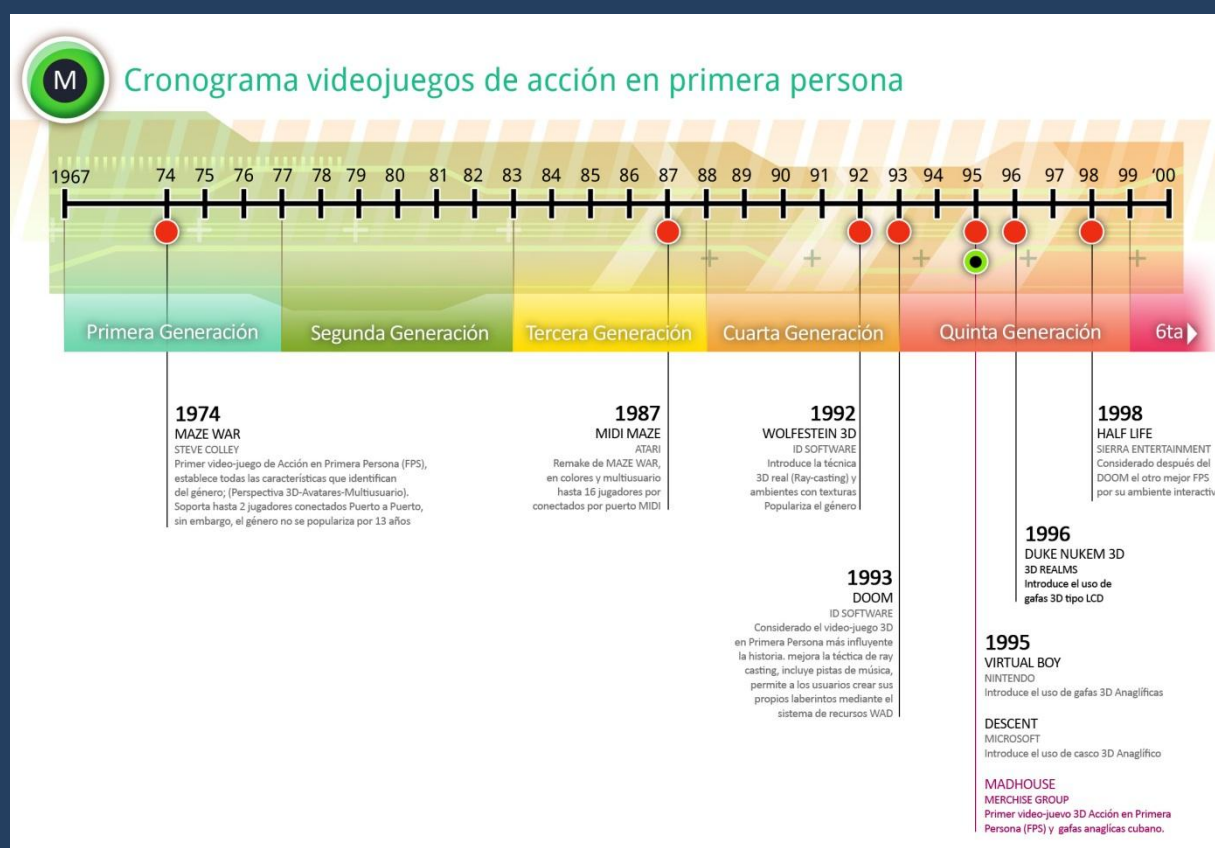
El demo era muy sencillo, un laberinto al estilo del *DOOM*, con paredes, piso y techo con texturas grises muy similares a las usadas anteriormente en el *Escape del Castillo de la Física*. Habitando las salas del laberinto existían unas criaturas geométricas de colores estridentes que saltaban de un lado a otro (ver tira gráfica al tope de esta página).

¹³ <http://www.razonypalabra.org.mx/anteriores/n1/boletines.html>

A pesar del poco tiempo y lo sencillo que lucía el demo, Cepero tuvo especial cuidado en el diseño de los personajes, mientras saltaban se doblaban elásticamente, como el brazo de una estrella de mar. La idea era poblar el laberinto con criaturas que representaran diversas figuras geométricas que los niños pudieran reconocer y cazar.

MadHouse fue un éxito rotundo cuando se presentó, junto a varias ponencias de Merchise en la casa de visita del Instituto Superior de Arte, en Miramar, durante el encuentro de Realidad Virtual. El mismo Medardo estuvo a cargo de impartir casi todas las conferencias preparadas, mientras el resto de los miembros asistentes nos dedicamos a disfrutar del evento y contestar las preguntas de los curiosos. Pese a su éxito, al retornar a Santa Clara, nunca más se habló del *MadHouse* pues el equipo estaba inmerso en la programación del *Escape*.

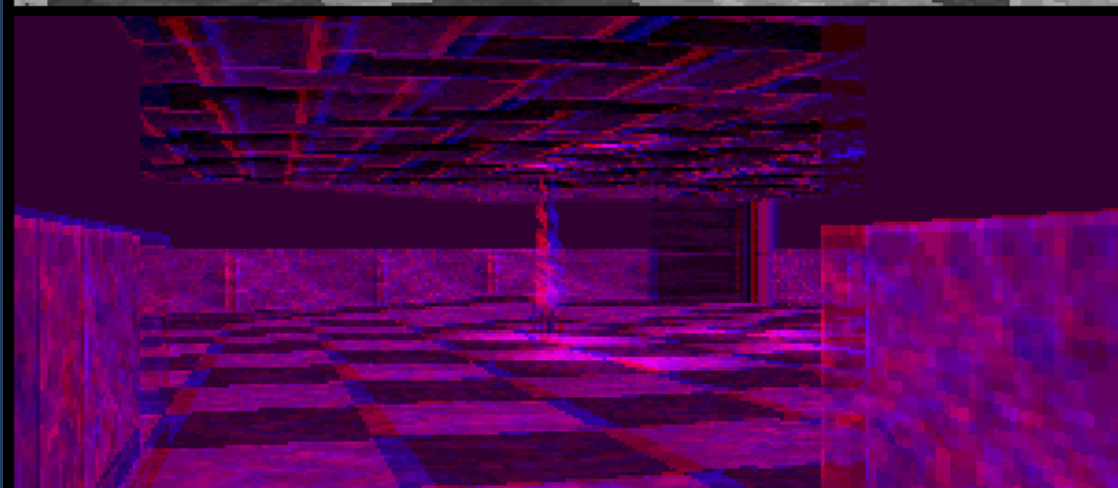
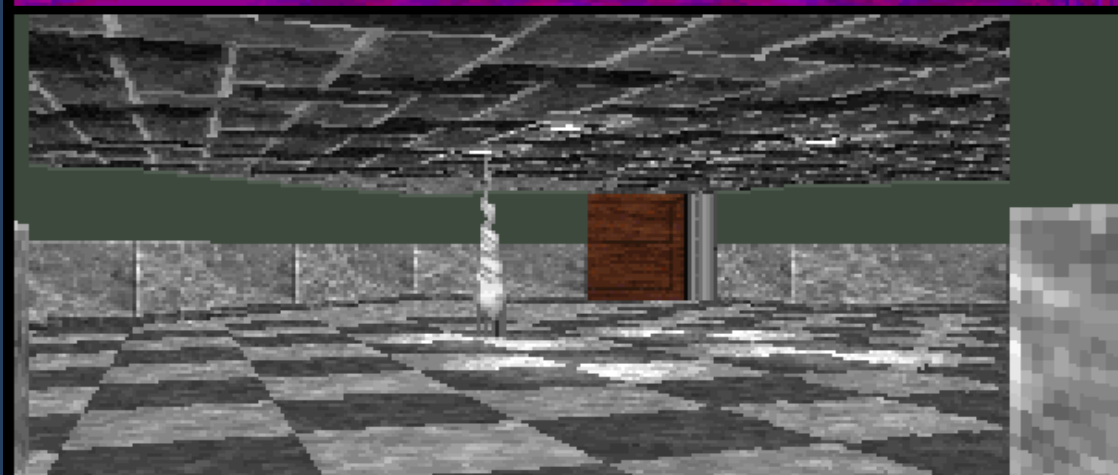
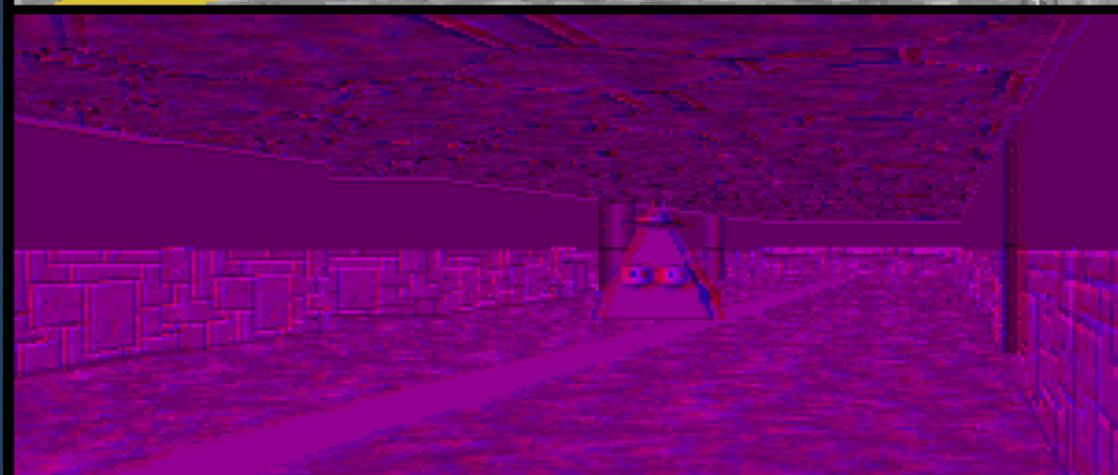
A pesar de la genialidad y puesta a punto de las dos técnicas mencionadas, el juego nunca vio la luz del día, pero doy cuenta de estas historias para resaltar la genialidad técnica de *Merchise*, y de como un pequeño equipo de personas, escondidas en lo más central de Cuba, sin acceso a internet, sin noticias frescas del mercado de videojuegos y sus técnicas, logró realizarlas en esas precarias condiciones gracias a la inextinguible imaginación de sus miembros y el deseo unísono de mantener a flote una industria de juegos puramente cubana.



Página anterior: cabecera con imágenes de la herramienta Audodesk Animator en la que se dibujaron los materiales, objetos, caracteres y animaciones del *MadHouse*.

Arriba: cronograma de juegos 3D en primera persona, desde la aparición en 1974, este género fue casi completamente olvidado por 18 años, hasta la publicación del *Wolfestein 3D* y el *DOOM* en 1992. Los juegos de “disparos” con tecnología 3D han sido desde entonces los reyes del mercado. *Madhouse*, de haberse publicado, hubiese estado justo en tiempo. Si *Merchise* hubiese mejorado aún más su maquinaria 3D, es casi seguro estuviera entre los líderes mundiales en esa categoría, el ejemplo claro de ello fue el trabajo de sitios web 3D que hicieron en Canadá para la agencia *Parks Canada*.

Página siguiente: escenas de *MadHouse* en los dos modos de trabajo: normal y distorsión anaglífica para gafas 3D de dos colores.



La época dorada.

Un Océano de posibilidades.

La finalización del *Escape del Castillo de la Física*, como yo lo veo, abrió de par en par las puertas de *Merchise* a la Universidad en lo que a producción de juegos se refiere. No por ello las cosas fueron enteramente fáciles, tenemos que entender que en Cuba, aún hoy en día una gran parte de la población considera los videojuegos un producto nocivo. El gobierno ha incitado a productores de los Jóvenes Club de Computación del país a producir juegos cubanos, pero siempre y cuando posean un fuerte contenido lúdico. El juego por el juego, con la sana intención de esparcimiento, aún hoy, es criticado dentro de la sociedad cubana. El proyecto del *Escape* demostró de cierta forma en 1997 que juegos cubanos eran una opción válida, un mercado seguro, que Cuba podía emplear a su favor si era impulsado por el camino correcto.

Como quiera que sea, el *Escape*, le permitió al grupo no desaparecer tan fácil de la escena de los videojuegos, que estimo, era uno de los sueños dorados de muchos de los integrantes del grupo. Definitivamente abrió las puertas al próximo gran conjunto de proyectos que se realizaron con la compañía canadiense *Oceanus Communications*.

Oceanus era una compañía al mando del sirio-canadiense Elias Assad, un hombre de negocios buscando expandir posibilidades en el terreno de la computación usando como oportunidad la mano de obra cubana que estaba abriéndose al mercado internacional.

Elias entró en contacto con Medardo, en un viaje de este último a la Habana en 1996. Medardo vio una posibilidad de llevar a cabo su sueño de lanzar el equipo a niveles internacionales, hacer programación “de verdad”. Elias por su lado pidió un informe, o proyecto de desarrollo, que explicara las intenciones del equipo. Medardo y Cepero se volcaron a la elaboración del mismo con lo cual quedó profundamente impresionado el canadiense. En palabras del mismo Elias, fue la calidad de la presentación de ese informe lo que decidió todo, ya que después de mucho buscar en La Habana, nada tan completo se le había presentado hasta ese momento. Con ello dio comienzo una renovación en el grupo a proporciones increíbles. No sucedió claro, de la noche a la mañana ni mucho menos.

Lamentablemente cuando el trabajo con *Oceanus* comienza ello determinó una nueva dirección en los proyectos y como resultado se mató el proyecto del *Escape* y se comenzó de lleno en dos nuevos juegos con la intención de penetrarlos en el competitivo mercado del continente norte americano, empezando por la entonces sub capital mundial del software, Ottawa, conocida coloquialmente como “Silicon North”.¹⁴

Se comenzaron varios proyectos en paralelo, todos como parte de la gran plataforma que *Oceanus* quería lanzar en Canadá. Parte de esto eran un juego de *Reversi*, de ajedrez y de naipes para una plataforma online. También para internet se estaba desarrollando el *Skipper*, un sistema de anuncios y colección de software por internet. Pero los proyectos más notables de esta época fueron los juegos *Droid Nation*, primer nombre y concepto con que empezó lo que años después terminó conociéndose como *Legacy Online*, y sobre todo el producto insignia de *Merchise* y de la Universidad Central de Las Villas: el *Netris Kombat*, o sencillamente *NEK*.

El *Skipper*, era una plataforma de integración de servicios online. Es decir se pretendía en un solo software, reunir servicios de Web, FTP, Mensajería, Cliente de noticias y Explorador. Estamos hablando de una época donde raramente, lo que ya hoy es estándar, era conocido en aquel

¹⁴ En referencia al Silicon Valley de California, zona considerada la capital del software.

entonces. Pero sobre todo consideremos que en la Cuba del momento, Internet aún era un personaje mítico y de leyendas. Todo lo que se programó para el *Skipper*, fue a ciegas, de ahí su carácter visionario.

En este periodo gozaba el equipo de su mayor cantidad de integrantes, cerca de 15 en total. El acuerdo con *Oceanus* le permitió al grupo migrar de la esquina de la planta baja del Centro de Cálculo, donde había que “luchar el tiempo de máquina” entre dos PC, hacia la planta alta del local, en una habitación de dos cubículos donde se instalaron 12 nuevas computadoras.

Fue un periodo muy productivo y espontáneo, en este local surgió el primer y más exitoso de los temas visuales del *Netris Kombat (NEK)*; el *Mystic*. El juego estaba en pleno surgimiento, y originalmente se dispondría de una sola escena, con ambiente medieval. Fue el tema que más trabajo me costó implementar como diseñador del juego, pero sentó las bases para en un futuro agregar “pieles” o temas a la interfaz de la aplicación.

De este momento son también los legendarios correos apócrifos, como les llamábamos en aquel entonces, a lo que hoy mundialmente se conoce en internet como “*Trolling*”.¹⁵ Consistía ello en aprovechar cuando un miembro del grupo dejaba su computadora sin atender, y mandar a su nombre correos falsos a todo el equipo, a veces a toda la facultad. El contenido de los correos, sin entrar en faltas de respeto, era siempre era muy jocoso. Frases que incluso se usaron después en reportes oficiales de calidad del *Skipper* y otros productos como: “Haber nene, haber” [en lugar de, a ver nene, a ver], o “¿Dónde está el Bonsái?” nacieron con los correos apócrifos.

En esta época también se da seguimiento, con mejores condiciones, a la instrucción de los estudiantes del grupo y de toda la facultad de Cibernética Matemática, en Programación Orientada a Objetos. Para ello Medardo reacondicionó uno de las aula-teatro de conferencias del Centro de Estudios Informáticos, justo frente al nuevo local de Merchise, que no se había usado por años.

Medardo insistió en que todos los programadores debían estar al día, y como la tarea ya estaba concluida en los integrantes de Merchise, se pasó a actualizar en mayor posible a otros estudiantes interesados en superación. Para los diseñadores, lamentablemente, no se pudo hacer la misma concesión, pues conseguir tanto el software nuevo de diseño, como personal capacitado para dar cursos de arte era virtualmente imposible.

Entre los diseñadores,¹⁶ la mejor forma que teníamos de estar al día era preguntándonos unos a otros las cosas que no dominábamos bien, pero que ya otro miembro había estudiado con más profundidad.

El acuerdo entre la facultad de Cibernética y el señor Elias Assad, consistía en la adquisición legal a bajo costo, prácticamente regalada, de nuevas computadoras, no solo para nuestro equipo, sino para la toda la facultad de Computación. Esto incluía el laboratorio de estudiantes, y supongo incluso otros equipos de investigación del Centro de Cálculos. Fue un estoque millonario que asestó el Decano Andrés Bello a su favor.

¹⁵ Troll: Persona que sólo busca provocar intencionadamente a los usuarios o lectores en sitios sociales como foros, blogs, otros donde se acepta la entrada de comentarios, escribiendo mensajes groseros y ofensivos, creando así desde la controversia hasta reacciones de violencia verbal, especialmente por parte de usuarios novatos. El trolling se hace con fines diversos, desde el simple divertimento, hasta interrumpir o desviar los temas de las discusiones, o bien provocar guerras de palabras, enfadando a sus participantes y enfrentándolos entre sí.

¹⁶ Además del servidor que escribe estas notas, nunca hubo una gran cantidad de diseñadores en el grupo, creo que nos aventajaban como 8 a 1, quizás más. Cepero, era el más experimentado, con un estilo único de dibujo muy fresco, pero en esta época ya estaba 100% de carga laboral con la programación. A él le preguntábamos más sobre el 3D Studio, era nuestra referencia obligada cuando teníamos dudas. Karel Alvarez era especialmente habilidoso para aprender cosas de animación, Julio Rodríguez y Johan Cobo eran excelentes ilustradores, pero oficialmente permanecieron un año, o menos, como artistas del grupo.



El Netris Kombat revoluciona la industria del videojuego en la universidad cubana.

¿Por qué el Tetris?

De los 3 productos a realizar con *Oceanus*, uno de los primeros en empezarse fue la versión del *Tetris*. Esta decisión estaba basada en un estudio preliminar de mercado, al menos con la poca información que se tenía al respecto desde Cuba. Esta investigación aportaba elementos muy prometedores; innumerables versiones del juego, más de 40 millones de copias vendidas ¹⁷, era un juego *gender neutral*, o sea, jugado en la misma proporción por personas de ambos sexos en un mercado dominado al 74% por usuarios masculinos según un estudio por la *Interactive Digital Software Association*. ¹⁸ Y en apariencia, los derechos de autor sobre el juego eran: o inexistentes, o fáciles de evadir, ya veremos que eso último no fue nada verídico.

Otras consideraciones que también se tuvieron en cuenta fueron; un concepto de juego tipo puzzle muy limpio y simple que brindaba oportunidades de ser extendido a nuevas ideas fácilmente (esas nuevas ideas eran hacerlo multiusuario y agregar uso de armas y defensas), la misma sencillez del concepto permitía desarrollar una interfaz gráfica agresiva que captara mejor la atención de jugadores.

El concepto de un juego multiusuario fue el primer paso a un producto único, con capacidad de captar la atención y enamorar al más duro de los jugadores. En esa fecha de 1997, ya era claro para muchos productores mundiales que la nueva gran explosión del juego iba a estar en el uso de internet, así lo dejaba claro una de las revistas que tenía el grupo como referencia. ¹⁹ Los juegos que hasta ese momento, eran más bien una práctica solitaria, estaban convirtiéndose en una experiencia verdaderamente social, y si se iba a hacer un producto que tuviera el chance de entrar pisando fuerte en un mercado dominado por grandes transnacionales americanas, europeas y del Japón, había que hacerlo con un producto a la par de la tecnología mundial.

Como he mencionado antes, Merchise tuvo la gloria de ser el primer grupo que trabajó el juego en función del multiusuario y de internet, y el *Netris Kombat* fue precisamente el primer producto cubano que lo logró. Fue algo bien difícil, pues nada que hiciera un uso tan eficiente en utilización de paquetería por red se había hecho antes, pero peor aún, fuera de la red universitaria, el juego no podía probarse en condiciones reales de internet, pues en Cuba, en aquella época, no existía.

Diseñar la interfaz, manteniendo a toda costa una apariencia ergonómica, tampoco fue fácil. Pero si algo teníamos bien claro es que no era al estilo de los juegos de la década de los 70 en la que los desarrolladores empezaban a hacer en la PC los juegos a puro ensayo y error, hasta que funcionaban.

El *NEK* se diseñó apropiadamente, siguiendo un ciclo de producción. Primero se determinaron las características generales del juego; cantidad de jugadores por pantalla, si se iban a incluir armas y

Página anterior: Poster promocional del Netris Kombat, además de las viñetas y ambientes mostrando varios temas del juego, aparecen en el mismo miembros del equipo. A la izquierda en Mystic, Johan Cobo Fernández, sobre el digital, Javier Ortiz Carrodegua y Hitzel Cruz García, mostrando todos las dos mejores propiedades del juego cubano: Multiusuario y las Armas vs Defensas.

¹⁷ Cruz García, Hitzel & Ortiz Carrodegua, Javier. *Netris Kombat, juego multiusuario para Internet. Trabajo de Diploma, Facultad de Matemática, Física y Computación. UCLV, 1998.*

¹⁸ *Next Generation Magazine*, Junio 1998, página 4.

¹⁹ Moriarty, Brian. *How games will conquer the world. Next Generation Magazine. Junio, 1998, página 43.*

defensas, y si se programaría con la posibilidad o no de hacerlo personalizable, es decir cambiar el tema de fondo, colores, piezas, incluso sonidos. De ahí se pasó a bosquejos a lápiz sobre papel, ubicando todas las zonas y elementos que formarían parte de la misma. Como paso intermedio se hizo un prototipo sencillo donde se podían probar las primeras rutinas y composición del juego, y cuando todo encajó perfectamente, fue que, como proceso final, se empezó a diseñar el primer fondo y sus piezas correspondientes.

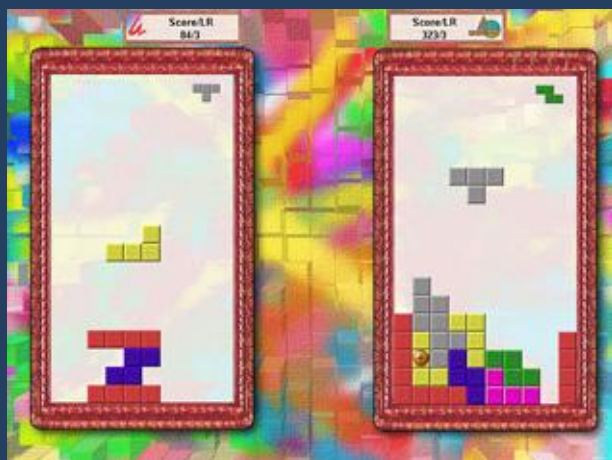
Además del estilo *Mystic*, se agregaron al producto terminado otros 4; *Digital*, *Canvas*, *Eatme* y *Classic*. Cada estilo incluía un cambio de look completo, el fondo, las piezas y hasta la música original. Otros dos estilos más que se empezaron a desarrollar pero luego se descartaron fueron; *Futura*, que lucía como el interior de una nave espacial, y *Hakuna Matata*, que sería una selva animada, este último, el único encargado a otro diseñador, el joven Johan Cobo Fernández.

El programador Javier Ortiz Carrodegua estuvo a cargo de la programación de todo el complejo que permitía al usuario “comprar y vender” armas o defensas, así como el comportamiento de cada una de ellas. La forma en que este novedoso sistema funcionaba era que al completar líneas, además de bajar el nivel de las piezas, como el juego clásico del Tetris, esto generaba un efecto letal en el jugador contrario, ese efecto era muy variado y se le conocía como “arma”. Como posibilidad atenuante el jugador, dependiendo de la cantidad de puntos que obtenía podía “comprar” sus “defensas”, códigos que se activaban cuando era atacado por otro jugador y de esa forma se atenuaba el efecto letal del arma.

Otra novedad que trajo aparejado el desarrollo de esta aplicación, fue por su naturaleza multiusuario en internet, la programación de todo el sistema de envío de paquetes de información por la red. Para ellos era necesario desarrollar la creación de bases de datos por usuarios, y con ello el diseño y compactación de todo el tráfico informativo entre las secciones de *Netris Kombat* que estuviesen conectadas unas con otras en medio de una batalla online.

Era necesario ponerse al día en cuanto a tecnología de encriptamiento,²⁰ compactación y distribución de paquetes informáticos por la red, un tema que no era de estudio habitual en la carrera de Ciencias Informáticas en su momento. Para todo el modelaje de esta fase del juego estuvo a cargo en entonces estudiante Alcides Morales Guedes.

De forma local, el *NEK* fue todo un éxito en la Universidad Central, y un poquito más allá. El trabajo fue profusamente evaluado y premiado en eventos universitarios, provinciales y nacionales obteniendo los más altos galardones (ver anexos). Éxitos comerciales en el extranjero fue “harina de otro costal”.



Otro de los estilos del *Netris Kombat*: el *Canvas*.

²⁰ Término españolizado del inglés *encryption*; que son algoritmos para cifrados de información.



Grupo de desarrollo del Netris Kombat. De izquierda a derecha, Wilder Llanes Méndez (diseño gráfico general y conceptual), Hitzel Cruz García, (jefe de equipo y programador general), Javier Ortiz Carrodegua (programador del sistema de armas y defensas), Jorge Romero (programador del sistema de visualización) y Johan Cobo Fernández (diseño gráfico del tema Hakuna Matata).

En la foto faltarían Alcides Morales Guedez (programador del sistema de redes y encriptamiento) y Miguel Enrique Cepero que diseñó el tema Eatme, y durante su primera visita a Ottawa, Canadá, diseñó el menú principal del juego, la tienda de Armas y el sitio web promocional del juego.



Miembros desarrolladores del equipo Merchise, y estudiantes curiosos de la Facultad de Ciencias de la Computación durante una prueba del juego cubano Netris Kombat, en el Centro de Cálculo de la Universidad Central Marta Abreu de las Villas en 1996.

En este caso se trata del arma "Upside down" (al revés) que invierte 180 grados el área del videojuego.

El NEK en Canadá

En junio del verano de 1998, Miguel Cepero, Hitzel Cruz Gracia e Ianier Muñoz se convirtieron en los primeros miembros del grupo en viajar a Ottawa, Canadá, con el propósito explícito de probar, hacer funcionar sobre e internet y vender el NEK.

Ese viaje también probó ser de utilidad para explorar algunos de los otros dos servicios que usaban internet como medio; el *Informer* y el *Skipper*, pero el fuerte de la visita se centraba en la versión cubana del *Tetris*. Lamentablemente, el desconocimiento del mercado internacional en lo referente al software, mecanismos de venta/compra, y problemas relacionados con el derecho de autor minaron ese sueño.

Hoy podemos decir que si fue difícil vender el juego *Starpeace*, al menos algunos dividendos positivos se desprendieron de ese proyecto, el NEK sin embargo fue un desastre económico total.

Como resultado de esa visita a Canadá, a sólo dos meses desde su llegada, en Agosto ya el juego había sido adaptado y probado exitosamente en internet, y se había realizado complementariamente un sitio web promocional y así como publicidad local del mismo. Tanto la Revista *Game Magazine*, como el periódico *Ottawa Citizen*, en varias ocasiones publicaron artículos positivos sobre el juego, además de distribuir una versión *Shareware* del mismo en DVD.

Los problemas de derecho de autor estaban relacionados con el nombre original: *Tetris Battle*. Inicialmente se trabajó por años bajo la sospecha de que el *Tetris*, siendo un producto de origen Soviético y con tantas versiones²¹, no tenía ningún derecho de autor. El señor Elias Assad falló superlativamente al no hacer un mejor estudio. El problema radica en que la palabra *Tetris* es una marca registrada y no se podía usar, dando como resultado que el nombre se tenía que cambiar por el de *Netris Kombat*, o como muchos le decimos, para abreviar, *NEK*.

Además del poco marketing comercial, otro factor que impactó negativamente la venta fue el modelo de venta escogido por la contraparte directiva de Merchise en Canadá. El juego mantenía la popular forma que seguían los grandes juegos del momento; echar al mercado una versión gratis (*Trial Shareware*) y esperar que los jugadores mejoraran la versión comprando la versión completa (*Feature ó Full*). El problema de esto es que los jugadores que deciden emplear parte de su salario en juegos lo hacen en títulos extremadamente conocidos, las llamadas producciones de gran escala, entiéndase por ello, ejemplos de la escala del *Doom*, *Super Mario*, *Halo* o *Diablo*.

Fue difícil lograr que alguien pagara por un "sencillo" juego de *Tetris*. Otra estrategia de monetización hubiera funcionado mejor, pero las estrategias de *monetización* que tan desarrollada están hoy en día estaban aún desarrollándose en aquella época.

Hitzel Cruz, líder del proyecto y quien fuera testigo presencial del proceso en Ottawa, relató que al pasar el tiempo durante el cual se ofreció el *Trial* gratis, y analizando comentarios de jugadores se llegó a la conclusión de que la versión *Trial* estaba demasiado buena. ¿Para qué gastar dinero en comprar una versión *Feature* si la gratis tenía prácticamente todo?

²¹ El *Tetris* fue diseñado y programado por el Alexey Pajitnov en Junio de 1984 mientras trabajaba en el Centro de Computación Dorodnicyn adjunto a la Academia de Ciencias de la desaparecida Unión Soviética. Sin embargo, en secreto, las compañías inglesa Andromeda y la americana Spectrum HoloByte llegaron a acuerdos para licenciar la versión del juego en PC, lo cual logró la compañía americana en 1986. De las ganancias del juego, se estima que nada fue a manos de Alexei, quien aún se encontraba en la URSS y no tenía derechos a las mismas.

Finalmente, al arribar el otoño, en Noviembre del 98, se pasó de la versión beta gratis existente a la versión completa oficial del *Netris Kombat*, momento en el cual todos los integrantes regresan a la Universidad Central de Las Villas.

Atrás quedó otro problema, fue el hecho de que no había una plataforma sólida donde los jugadores pudieran encontrar oponentes para jugar en internet. Hoy día muchos juegos, independientemente de la plataforma física que usen para jugarse, como PC, teléfonos móviles, o consolas, usan como vínculo aglutinante las comunidades en internet.

Estas grandes comunidades sirven no solo como punto de distribución y marketing, sino como mecanismo de asociación por grupos, y ya tienen creado un complejo mecanismo de monetización, cuyos modelos varían en dependencia del sector de mercado, tipo de juego, etc. Casos donde ocurren estos procesos son el conocido Facebook, por solo mencionar uno de los tantos que hoy existen.

Sin una comunidad sólida que respaldara en *Netris Kombat* en Canadá, toda la visión inicial multiusuario, tan visionaria, conque se había programado el juego, quedó echada por tierra, el NEK quedaba así reducido a otra de las tantas cientos de versiones del *Tetris*.

Paradójicamente, el juego que se desarrolló para un mercado internacional fue todo un éxito en las redes locales de las universidades y centros de estudio de su tierra natal; Cuba.

Testimonios documentales del desarrollo del Netris Kombat durante su proceso de instalación en Canadá.

Se pueden apreciar la XXX distribuido por el diario Ottawa Citizen donde aparece la versión gratis (Shareware o Trial) del video juego.

Documento emitido por el presidente de Oceanus Communicatios, señor Elias Assad, fechado en Agosto donde declara que la versión trial a sido entregada y recién comienza la última parte del proyecto.

Documento de Propuesta de logro económico emitido por el Jefe de Proyecto, Lic. Hitzel Cruz García en 1999 donde se puede apreciar el

sustancioso valor financiero resultante de la instalación de computadores, Software e información científico técnica adquirido por la Facultad de Ciencias de la Computación de la Universidad Central "marta Abreu" de las Villas como producto del desarrollo del NEK.



Propuesta de logro económico

NEK: Entorno recreativo multiusuario

El trabajo NEK es parte de un proyecto conjunto entre nuestro centro y la empresa canadiense Oceanus Communications para producir aplicaciones que ofrezcan servicios en Internet. Este proyecto ya ha aportado recursos a nuestro centro en concepto de equipamiento de computación valorado en más de treinta mil dólares (\$30,000.00 USD), así como en software e Información Científico-Técnica cuyo valor monetario no ha sido estimado.

NEK es el primer producto del proyecto que Merchile culmina con la calidad requerida para su comercialización; ha sido montado un sitio WEB destinado a la propaganda y venta *On Line* del juego (www.netriskombat.com) y se espera que las ventas en lo que queda de año y en el primer trimestre del año próximo, que incluyen la edición y distribución de un compacto, reporten elevadas ganancias a la Universidad.

Además del aspecto económico, este proyecto constituye una vía para preparar a un grupo de especialistas y estudiantes de nuestra Universidad en tecnologías de punta en el campo de la Informática.

Lic. Hitzel Cruz García
Jefe del Proyecto

Oceanus Communications Inc.

5450 Cannotek Road, Unit 45, Ottawa, Ontario, K1J9B5 Canada Tel. 613.748.0892.0892
www.metriskombat.com

08/30/98
NEK Results Report

Oceanus Communications is the exclusive publisher of NEK, an Internet developed in collaboration between Sonetis Corporation, a Canadian Software developer, and the Central University of Las Villas at Santa Clara. The company has recently taken delivery of version 2 of the project.

The game has been evaluated by the Canadian partnership as satisfactory and fulfils the requirements for its market release.

NEK has been reviewed in Game Magazine and it was consider as the "best of the rest" product. Recently tree of the most biggest and powerful entertainment networks of Canada and USA: Mplayer, TEN and Kali, had shown interest to include the public release in their own sites.

We have a beta release at this moment while the public release of NEK will be available on November '98.

Elias Assad
President of Oceanus Communications.

Período profesional

Este último periodo empieza con la mudanza de Merchise del segundo piso del centro de cálculos, nuevamente a la planta baja, pero a un lugar el triple de espacioso del anterior. El grupo había crecido aún más, con el cuarto y última generación de personal y más espacio se necesitaba para acomodarlos a todos. ¡Cuánta diferencia en algo más de dos años y medio! De una esquina oscura con una sola PCx486 a dominar un tercio del espacio del edificio.

El local tenía un concepto abierto, más una pequeña oficina para los dos directores. En este lugar se diseñaron y programaron el *Skipper*, se continuó desarrollando el *Droid Nation*, que ya entonces se llamaba *Parrallel Domains* y había evolucionado hasta convertirse en un juego de simulación urbana, al estilo del *SimCity* de *Electronic Arts*.



Una pequeña cámara fotográfica de medio megapíxel (resolución máxima sólo 640x480 puntos) adquirida en 1996 ha permitido que varios de los momentos de producción y esparcimiento en Merchise no pasaran inadvertidos.

Encima de este texto se incluyen dos fotos de los cursos de superación en Programación Orientada a Objetos ofrecidas por Medardo a nuevos estudiantes de la Facultad de Computación, en el rescatado teatro del Centro de Cálculos.

Skipper

Introdujimos en el capítulo *Un oceano de posibilidades*, otro mega proyecto, no relacionado directamente con juegos, nos referimos al *Skipper*. Pretendemos elaborar un poco sobre el mismo, pues fue junto con las fases de desarrollo intermedias del *Starpeace*, el última gran aspiración que realizó Merchise en Cuba.

El nacimiento de este software se desprende de una idea del señor Assad para hacer un servicio de "pushing" sobre internet. A ese proyecto inicial se le llamó *Informer*, que traducido al español es algo así como "El chivato".

El *Informer* recayó esencialmente sobre los hombros de Cepero y Medardo, y como todo servicio de pushing, consiste el mismo en un sistema que una vez instalado, y basado en suscripciones, la información se genera en el lado del servidor, y es mostrada al usuario, sin que el mismo haya hecho petición de la misma.

El *Informer* tuvo una corta vida de desarrollo porque el pushing, para describirlo de forma simple es un mecanismo generador de promoción forzada, lo cual lo hace muy invasivo. La gran mayoría de los usuarios deciden no usar pushing.

Eventualmente, todo el código destinado al *Informer* se reusó en el *Skipper*, un programa mucho más ambicioso.

El *Skipper* era una solución personal completa para internet. Una plataforma de integración de servicios, al estilo de un browser de internet como los que hoy día existen, con cliente de mensajería y un cliente de ftp (exploración web), librería de Multimedia y un casino online.

Fue evidentemente un proyecto de gran envergadura, donde participó en paralelo casi todo el personal del grupo, prácticamente todo Merchise, y eso incluía todas las generaciones de estudiantes, desde los más veteranos hasta los más novatos.

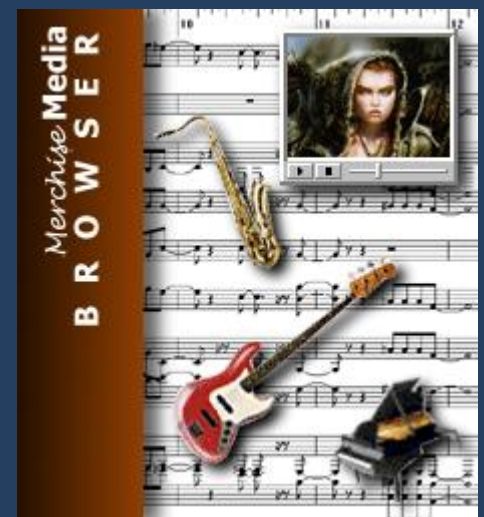
En toda la programación de los servicios de ftp y mensajería se ocuparon los trabajadores más sezonados, la librería de multimedia, esencialmente la parte de video e imágenes se llamó *Merchise Media Browser* y estuvo a cargo de Karel Álvarez. A su vez se programaron satisfactoria y muy velozmente una versión del Ajedrez - Ariel Garmendia, Reversi - Enrique González Conde y de Poker - Alberto Pérez Dávila.

El *Skipper* fue otra idea muy avanzada para la época, en aquel entonces sólo el *Netscape Navigator* de la compañía *Netscape Communications* era lo único similar. El *Skipper* hubiese sido un contendiente potencial en un área dominada hasta ese entonces por el *Netscape Navigator*.

El *Skipper* sufrió, junto al mismo *Netscape*, muerte moral, cuando *Microsoft* desarrolló el *Internet Explorer*, y lo ofreció gratis desde 1995 con la compra de su sistema operativo *Windows*.

Aunque con un arranque suave al principio, el IE llegó a la posición número 1 en 1999, convirtiéndose en el navegador web más usado desde ese año hasta lograr su pico a mitad del 2002, momento en el cual empieza a ser superado por una encarnizada competencia por parte del *Google Chrome* y el *Mozilla Firefox*.²²

²² Wikipedia - [http://es.wikipedia.org/wiki/Internet_Explorer]



Pantalla inicial del Cliente Universal de Internet Skipper y varios de sus elementos adjuntos; el navegador de multimedia, y los juegos de la sección de casino; Ajedrez on-line y Reversi.

DIE ERSTE 100%-ONLINE WIRTSCHAFTSSIMULATION



STARPEACE

INTERNETZUGANG
ERFORDERLICH.
ES FALLEN WEITERE
ONLINE-KOSTEN AN.

**Moby
Games**


INFOGRAVES


MONTE CRISTO
THE MANAGEMENT GAMES COMPANY
www.montecristogames.com

mobygames.com

De Droid Nation a Legacy Online, amasando una idea ambiciosa.

Cuando se le entregó al señor Elias Assad la propuesta de desarrollo en 1996, en ese programa estaba descrito otro gran concepto de juego; el *Droid Nation*. Con el tiempo ese juego fue cambiando hasta convertirse en el mundialmente conocido *Legacy Online*. Fue un proceso que maduró durante varios años, y a grosso modo fue de la siguiente forma.

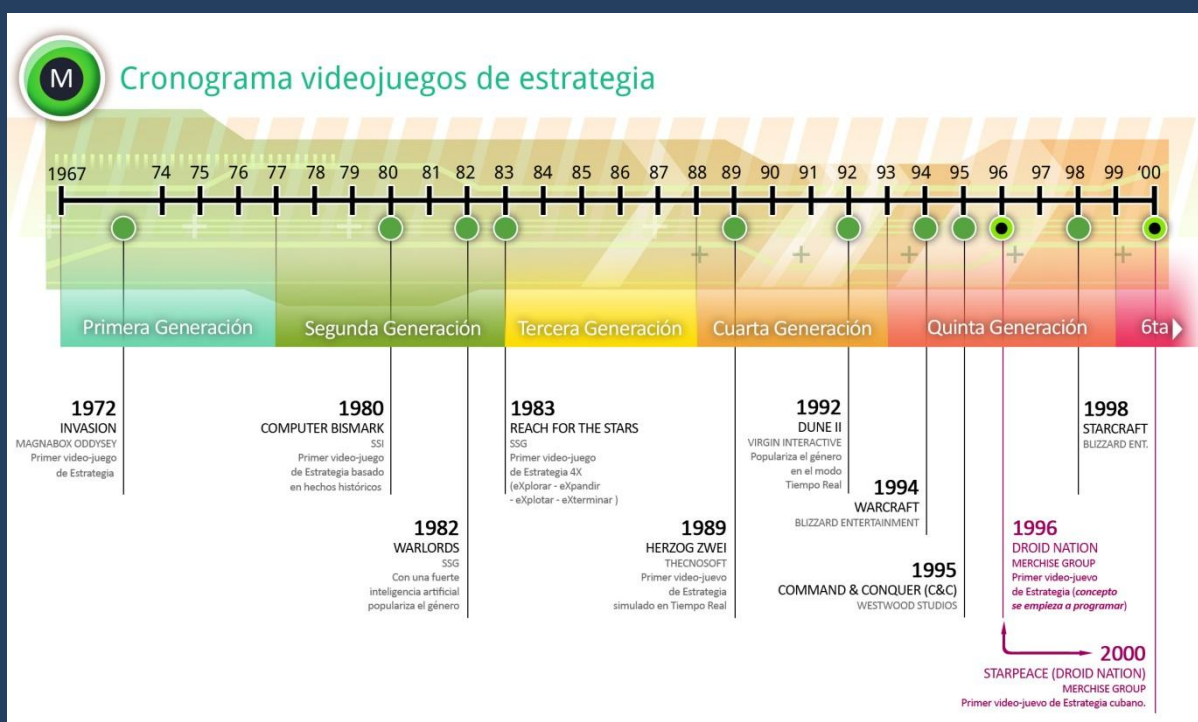
La dirección que se había empezado con el *Netris Kombat*, que consistía en encauzar al grupo hacia el desarrollo de juegos multiusuario para internet, se pretendía continuar con otro juego. Ya con el *NEK* prácticamente terminado, se empezó a desarrollar poco a poco otro, también multiusuario, pero aún más ambicioso videojuego, que se pudiera jugar masivamente, es decir, sin límites de usuarios conectados al mismo “mundo”.

Cepero, tenía un concepto muy interesante, que incluso si se hiciera hoy en día, sería extremadamente atractivo para un segmento de jugadores. ¿Que lo hace único? la posibilidad de reprogramar las acciones de los personajes.

La acción ocurría en un distante, rojizo y desierto planeta, inapto para la vida humana, por ello los seres que poblaban el planeta eran robots comandados por compañías terrestres.

El usuario, tenía entonces que explotar los recursos del planeta, creando, organizando, y distribuyendo tareas a su ejército de androides, los cuales podían armarse con diferentes estilos según la tarea que fuesen a ejecutar; podrían ser mineros, constructores, guerreros, exploradores, etc. Eventualmente, para seguir explotando exitosamente los recursos, los usuarios entrarían en contacto unos con otros lo cual inevitablemente conllevaría a acciones de guerra. Si lo explicado parece familiar a los lectores, pues tienen razón, es prácticamente la misma idea en la cual están basadas las famosísimas series *Warlord* de *Strategic Studies Group*, o los títulos *Warcraft* y *Starcraft* ambos de *Blizzard Entertainment*.

Sólo a modo de referencia digamos que la serie *Warlord*, comenzó en 1989 para DOS y se compuso de 4 partes. *Warcraft* nació en 1984, y dividido en varios géneros de juegos, suman en total 8



Páginas anteriores: Poster en alemán con que se distribuyó el Starpeace en Europa, otras versiones del mismo estaban en inglés y francés respectivamente.

Cronograma donde se puede analizar en perspectiva histórica la evolución y publicación del videojuego.

partes. Por último el *Starcraft*, es la más joven de estas series apareciendo en 1998. El concepto del *Droid Nation* de Merchise precede esa fecha por un año.

Así pues, clasificándolo propiamente, el *Droid Nation* era un juego multiusuario masivo de estrategia en tiempo real. Las partidas se desarrollaban en un mapa compartido por tantos jugadores como el mundo (y evidentemente el servidor) pudiera soportar. Al ser en tiempo real, los jugadores no tenían que esperar su turno (como el caso del ajedrez), sino que la acción ocurre continuamente para todos los jugadores.

Lo más novedoso del *Droid Nation*, no fue sin embargo, ubicarlo en otra distante galaxia, ni si quiera fue el uso de robots, o la posibilidad de en un futuro de ampliar la historia con la aparición de bestias alienígenas, cosa que estaba considerada en el guión, después de todo era otro planeta, sino el uso de un código computacional, escrito por los usuarios, para manejar algunas de las acciones de los robots.

Independientemente de que por defecto, los androides interactuaban de forma fácil en el ambiente gráfico a través de clics del mouse, o en acciones prediseñadas en botones, el comportamiento de los mismos podía ser modificado de forma magistral si el usuario, en una ventana de código, reprogramaba nuevos comportamientos. El lenguaje era bastante sencillo y accesible a numerosos usuarios.

Ese concepto de incluir lenguaje de programación como personaje, personalmente no he visto en otro juego, ciertamente podría servir de anzuelo e incentivo a un segmento de mercado interesado en la programación de software. Definitivamente, hubiese sido una impresionante adición lúdica a seguir por estudiantes de programación.

iMerchise crea un virus!

Por curioso que parezca, sin embargo, no es la primera vez que el grupo Merchise ya había trabajado en ese concepto de videojuegos donde la programación era el eje central del mismo. Antes que el *Droid Nation*, hubo una “*Guerra Nuclear*”.

En el 1993, justo en la época de La Fortaleza, en pleno auge del sistema operativo DOS, Merchise liberó al campus universitario, en especial a los estudiantes de computación y electrónica de la casa de estudios otro título que corría en ese antiguo sistema operativo, su nombre “*MERCHISE ANCIENT WAR*”.

El *War*, como sencillamente se le conoció, estaba basado en la idea de que los virus de computadoras y los hackers habían nacido como parte de competencias entre colegas programadores desde los inicios de la programación en sí. Aunque hoy sabemos que los virus no tuvieron un nacimiento tan inocente, el *War* usa ese concepto generalizado y lo lleva a un contexto seguro y realmente amistoso en el cual los estudiantes podían crear “virus” que se atacan unos a otros hasta quedar un ganador.

Dichos programas, fueron llamados Guerreros y corrían sobre una máquina virtual; la *Merchise Ancient War*, que garantizaba, y acoto que “*por mucho que usted se esfuerce nunca conseguirá hacer daño, ni siquiera congelar un poco la máquina*”.²³

²³ Fichero de ayuda del Merchise Ancient War.

El *War* presentaba una interfaz en modo de texto sobre la cual los guerreros se programaban en lenguaje Ensamblador y corrían en una zona de memoria de 64 KBytes. Cada jugador podía sin embargo crear y asociar 8 guerreros al mismo tiempo, a estos grupos se les llamó clanes.

Lo interesante de la formación de clanes era que cada guerrero tenía una función específica, una tarea, que en conjunto hacía más eficiente todo el grupo, aquí podemos empezar a apreciar la similitud de este concepto con el venidero comportamiento de los robots del *Droid Nation*.

Las Instrucciones del War, tomadas del fichero de ayuda del juego.

Nombre	Tam	Tur	Operandos	Explicación	Ejemplos
NOP	1	1	-	No hace nada.	NOP
MOV	7	1	a,b	Copia b en a.	MOV X,2 MOV [X],[Y]
MOVS	9	7	[p],[p],b	Mueve cadena.	MOVS [SRC],[DEST],60
ADD	7	1	a,b	Suma b con a.	ADD X,2 ADD [X],[Y]
SUB	7	1	a,b	Resta b de a.	SUB X,[Y] SUB @X,@Y
JMP	5	1	b	Salto incondicional.	JMP [X] JMP \$4004
JZ	7	1	b,b	Salta si b = 0	JZ LOOP,[X]
JN	7	1	b,b	Salta si b < 0	JN LOOP,X
SHOOT	5	?	b	Dispara en adr.	SHOOT [X]
GETMEM	9	15	i,b,b	Pide memoria.	GETMEM PTR,START,100
FREEMEM	7	1	[p],b	Libera memoria.	FREEMEM [PTR],100
SHOW	5	9	b	Visualiza cadena.	SHOW MSG
WRITE	7	9	[p],b	Escribe en el disco.	WRITE [PTR],100
QUIT	1	1	-	Retira al guerrero.	QUIT
QUITALL	1	1	-	Retira el clan.	QUITALL

La maquinaria del *Droid Nation*, se comenzó a programar teniendo en cuenta ese concepto durante el verano de 1997²⁴ y avanzó bastante, hasta que a finales del 97, bajo resultados de estudios de mercado, se eliminaron dos de las ideas esenciales; robots y líneas de código, y se siguió programando sobre esa base pero pensándolo sobre la nueva teoría que consistía en la repoblación de humanos hacia otro planeta, teóricamente deshabitado, con condiciones similares a la tierra.

Cuando eso sucede, se le cambia el nombre al proyecto por *Five*, pues 5 serían las culturas que participarían en ese proceso de repoblación. En este punto la maquinaria para proyectar mapas de forma automática estaba terminada ya gracias al trabajo intensivo de los tres programadores líderes en ese proyecto particular; Hipólito Iroel Pérez, José Ramón Rodríguez y el mismo Miguel Cepero. Ello no incluía sólo terreno, con praderas, montañas, bosques, ríos y mares, sino también el uso isométrico de edificaciones, parte programada por Medardo. Esas primeras edificaciones se diseñaron entre Julio Rodríguez, y este servidor. Poco después sin embargo yo expresé mi deseo de trabajar a tiempo completo en el resto de los estilos del *Netris Kombat*. Julio permaneció trabajando en el primer set de edificios de *Five*, hasta que meses después, alucinado por el factor de programación *POCO*²⁵ conque estaba dotado el *Animator Studio*, también pidió pasar a programar partes del juego, con ello Julio pasó de diseñador artístico a programador.

Para seguir en la masiva demanda de recursos gráficos del *Five*, Cepero, una vez más, dividió su tiempo realizando algunos de los estilos de edificios, cuando el juego estaba mucho más avanzado año y medio después, a Merchise no le quedó más remedio que contratar a otros tres diseñadores gráficos santalareños graduados del Instituto Superior de Diseño en La Habana; sus nombres Liván Hernández Boza, Juan Ernesto Morales y Raúl Castillo Negrín. Entre Cepero y ellos se encargaron cada uno de un estilo en específico, a esos estilos se les llamó *Clústers*.²⁶

Cada *Cluster* representaba una las civilizaciones, que participaban en la repoblación, dejando al usuario escoger según sus valores artísticos. Estos eran los *Disidentes*, cuyas construcciones tenían un aspecto hippy, *PGI (Pure Gaba Initiative)*²⁷ con un estilo 50s, *Mariko*, estilo supra moderno japonés y los *Moab*, de aspecto oscuro, medieval y medio diabólico. Ahora bien, no existe en el *StarPeace* un quinto grupo, sin embargo el juego en su primer estadio se llamaba *Five*, la sorpresa que tenía preparada Merchise, era introducir más adelante, cuando el juego ya estuviera generalizado, a monstruos aliens, que habían estado todo ese tiempo latentes en lo profundo del estrato planetario. Esta quinta civilización nativa a esos mundos nunca entró a formar parte del producto, si hubiese sido el caso daba pie al último gran negocio, simular la guerra.

A finales de 1998, el juego ya con su nombre definitivo; *StarPeace*,²⁸ había adquirido su aspecto definitivo que se parecía mucho al mundialmente conocido *SimCity* de *Maxis*, pero incluso mucho mejor dado el hecho de que *StarPeace* era multiusuario, una tecnología que *Maxis* estaba muy lejos de amasar aún. También en esa fecha tenía prácticamente terminada la complejísima maquinaria de simulación económico-política que lo sustentaba, y por su puesto todo atado al más complicado aún, soporte de redes.

²⁴ La fecha de referencia que ayuda a definir cuándo comienza la programación del *Five* es el 12 de julio de 1997, día en que los restos del Ché y sus compañeros de combate fueron llevados a Cuba, donde la multitud los acompañó hasta su descanso final en Santa Clara, en el Memorial de Ernesto Guevara. Cuando ese evento tiene lugar, Cepero, Iroel y José hacia pocos días habían comenzado su trabajo en el juego.

²⁵ *POCO (Plain Old CLR Object)*, lenguaje de programación similar al Java con que se podían programar acciones repetitivas en el Autodesk Animator Pro. Las rutinas programadas por Julio Rodríguez permitían reducir considerablemente el proceso de producción al permitir girar automáticamente los bloques isométricos del juego.

²⁶ Del inglés cluster; agrupar, conglomerar.

²⁷ Por su puesto burlándose del lenguaje de programación Java.

²⁸ Además del nombre original con que nació "*Droid Nation*", después "*Five*", antes de adquirir el definitivo "*StarPeace*" con que se le conoce hoy día, también se le llamó por un tiempo en la Universidad de Las Villas como "*Parallel Domains*". Como veremos más adelante existió una publicación por parte de Sega llamada "*Legacy Online*"

En ese período el juego corría en intranets LAN muy lentas, programado sobre protocolo TCP/IP, el problema más serio es que la Universidad Central ni siquiera ese tipo anticuado de redes era la norma. Por eso las primeras pruebas “online” del juego se produjeron dentro del mismo net de Merchise. Una oportunidad se abrió en 1999 cuando un cable entre la facultad de Cibernética, el Centro de Estudios Informáticos y “La Puerta” se tendió.

Iroel, Cepero y José habían regresado de su primer viaje a Canadá, donde exitosamente habían probado el juego en la verdadera red de redes; Internet. Y a su regreso trajeron una copia, con código fuente incluida, del juego y lo instalaron en las computadoras de su facultad, justo a tiempo cuando ese cable estaba siendo tirado.

El día que se inauguró la primera red, o primer intento de internet en la Universidad villareña, y en gran parte por pura coincidencia, en el momento de probar la conexión, surgió la idea de hacerlo con el *StarPeace*. Ocurrió en presencia de estudiantes y profesores de redes de la facultad de cibernética. Con ello se convirtió, por juego del azar, el *StarPeace* oficialmente en la primera aplicación de juegos cubana que mandara bits en una internet dentro de la isla.

El entramado modelaje del *StarPeace* permite que cada mundo pueda cubrir miles de kilómetros cuadrados, a diferencia del *Warcraft*, en el cual sólo existe un mundo de 500 kilómetros cuadrados. A su vez cada mundo puede tener docenas de ciudades, cada una de varios millones virtuales de habitantes.

Cada habitante virtual es simulado por la maquinaria, y para ello, esos habitantes necesitan un lugar donde vivir, trabajar, conducir sus negocios diarios, consumir bienes y pagar por ellos. Mientras eso pasa, se afecta el medio ambiente donde viven, aumenta la contaminación ambiental, incrementa el crimen, o se extinguen los recursos naturales. Se requieren hospitales, escuelas y servicios de policía. Nada de esto es estático, cada elemento es simulado de forma tal que los elementos descritos que lo componen ayudan, o deprimen al comercio, buscando siempre mejorías. Todo este mundo está simulado por la inteligencia artificial con que fue dotado el juego basado en complejas abstracciones matemáticas.

En Diciembre del 2000 el juego se terminó y se publicó con el nombre *StarPeace* bajo los sellos de *Oceanus Communications*, en Canadá y *Monte Cristo Multimedia* en París, Francia, encargada de distribuirlo en Europa. A pesar de recibir muy buenas críticas y una comunidad de jugadores extensa, el juego fue un desastre comercial. La complicada naturaleza económica a simular requería servidores mucho más costosos que los que otros juegos multiusuario masivos usaban en la época.

Monte Cristo necesitaba al menos 20 000 usuarios para cubrir los costos de servidores y hosting, cuando no pudieron encontrar interesados trataron de deshacerse de *Oceanus* que desaprobaba la estrategia de comercio trazada por *Monte Cristo*. El Marzo del 2001 llegaron a un acuerdo final en el cual *Oceanus* retornó a ser el dueño exclusivo del juego. Oceanus participó al próximo año en la Exposición de Entretenimiento Electrónico E3, con intenciones de encontrar un nuevo distribuidor, lo cual sucedió de la mano de la gigante casa japonesa *Sega*.

Sega, re-publicó el juego cambiándole el nombre por el definitivo de *Legacy Online*, y una estrategia comercial fresca que implicaba la instalación inicial gratis del juego, y después era necesario una suscripción mensual de \$10 para seguir conectados. Era una estrategia novedosa y dio resultados instantáneos, pero pronto decayó el interés en el juego porque los servidores de *Sega* mostraron diversos problemas administrativos que causaban problemas creando y actualizando las cuentas de usuarios, generando varias quejas por parte de los fanáticos del juego, para los cuales *Sega* parecía no tener una solución definitiva.

En el 2003, *Sega*, en un movimiento inesperado y sin previo aviso, dejó de publicar el juego, y cerró el sitio web del mismo, alegando dificultades técnicas y falta de interés del público en el mismo.

Hipólito Iroel Pérez, uno de los programadores líderes del juego, desde sus inicios en la Universidad Central de Las Villas, describió en entrevistas a *Gamasutra*²⁹ sus ideas sobre lo sucedido;

“¿Qué salió bien?”

1. Escoger una interfaz web reprogramada con código nativo en un cliente ligero...
2. El server de directorios...
3. Bajos requerimientos de ancho de banda y buena respuesta con usuarios latentes...
4. Soporte multilingüe (Inglés, alemán y francés)...
5. Un sistema que permitía modificaciones fáciles, añadir nuevas propiedades y crear nuevos sub-juegos...

¿Qué salió mal?”

1. Publicación prematura del juego bajo presiones del primer publicista (Montecristo Games)...
2. El uso de un sistema de cache basado en ficheros en lugar de una base de datos...
3. Escoger Delphi 5 para programar el servidor de clientes...
4. La curva de aprendizaje del juego era difícil para los jugadores nuevos...
5. Lamentable inversión en el juego por parte de Oceanus, problemas de visas (los programadores tenían que viajar a Canadá a probar el juego en internet, para los cubanos nunca fue fácil adquirir visas de permiso de trabajo o visitas)..."

Sin embargo en Abril del 2004, casi un año tras desaparecer de la red, 3 usuarios fanáticos³⁰ le pidieron a Oceanus permiso para relanzar el juego por su propia cuenta.

Oceanus accedió regalándoles el código del juego a cada uno de ellos y el derecho para usarlo. El jugador denominado Puggy relanzó el juego por un periodo corto de tiempo, y lo revitalizó nuevamente en Julio del 2008 en el servidor <http://www.starpeace.co.cc> donde se mantiene activo hasta hoy día. Desde enero del mismo año el código del proyecto se convirtió en “*open source*”³¹ con la intención de reanimar el juego de forma pública, como resultado existe activo otro clone más denominado *StarPeace Online* en la dirección <http://www.starpeaceonline.com>.

A pesar de las muertes súbitas de las publicaciones originales del juego, este ganó el corazón de muchos y como se puede apreciar ha reaparecido, y desaparecido, en muchas ocasiones. Además de su advenimiento en el 2004, en el 2005 la compañía británica *Imaedia Ltd.*, consideró lanzarlo con el nombre *Beyond Earth: Return of the Tycoons*, pero no se tienen noticias del estado de ese proyecto.

En el 2007, *StarPeace* también fue motivo de dos revisiones críticas muy favorables en la revista especializada *MASSIVE*.³²

No ponemos en duda que, tras tantos intentos, y con el juego que ya es dominio público, en día en el futuro sigan resurgiendo desde sus cenizas más clones del *StarPeace*, o nuevos juegos cuya maquinaria de simulación esté basada en el código programado por los entusiastas muchachos que surgieron en Merchise.

²⁹ Sitio respetado de referencia para desarrolladores de videojuegos. Fundado en 1997 pertenece a la compañía Think Services (anteriormente CMP MEDIA). Actúa como la contraparte online de la revista impresa *Game Developer*. *Gamasutra* publicó diversos artículos sobre el *StarPeace* [<http://www.gamasutra.com/>]

³⁰ De acuerdo con los datos publicados por miembros de Merchise en Wikipedia estos jugadores se correspondían con los seudónimos de Puggy, MStar y Tomp (provenientes de "Pugland Games" and "Kiones/Imaedia Ltd." respectivamente).

³¹ <http://sourceforge.net/projects/legacyclone>

³² Números 2 y 3 respectivamente.



puggy

Profit & Loss

Net Profit (losses) **4 632 458 562 €**

Rental properties	69 236 493 €
RESIDENTIALS	
Rent	109 711 728 €
Maintenance	-102 116 965 €
	7 594 763 €
OFFICES	
Rent	17 619 367 €
Maintenance	-94 450 624 €
	-76 831 257 €
Commerce	3 858 404 224 €
COOKER & STORE	
Sales revenue	56 570 763 €
Cost of raw materials	-38 112 948 €
Salaries	-915 695 €
	17 542 120 €
FRUITS DEALERSHIP	
Sales revenue	\$0
Salaries	-5 655 763 €
	-5 655 763 €
MOTOR BIKE DEALERSHIP	
Sales revenue	872 772 075 €
Cost of raw materials	-632 820 693 €
Salaries	-19 391 189 €
	220 560 193 €
MOBILE PHONE STORE	
Sales revenue	5 830 488 €
Cost of raw materials	-5 750 278 €
Salaries	-377 051 €
	-105 921 €
SPORTS CAR DEALERSHIPS	
Sales revenue	55 873 271 €
Cost of raw materials	-25 838 740 €
Salaries	-377 051 €
	29 657 480 €
SMALL CAR DEALERSHIPS	
Sales revenue	2 212 595 525 €
Cost of raw materials	-1 398 702 000 €
Salaries	-15 073 418 €
	798 820 106 €

Game interface elements:

- City map with various buildings and roads.
- Game controls at the bottom: OVERLAY, CITY ZONES, INSPECT, and a hint: "Hint: Use a single click to select a facility on the map. Right click to invoke QuickWeb options."
- Player information: 1. puggy, 0/50, \$100,812,149,247, (\$1,843,637/h), Oct 10, 2105.



Varias escenas de ciudades del StarPeace, siendo modeladas tras varios meses de interacción y continuada simulación.

El grupo madura y muere.

Muchas fueron las variables que posibilitaron la debilitación y posterior desintegración del grupo. Es imposible, en todo aspecto de la humanidad, asumir que algo sucede por un factor aislado, siempre hay que considerar conjuntos de variables y problemas que perduran por una cantidad de tiempo suficiente hasta que al final van oxidando el mecanismo que hace funcionar un sistema, en este caso, un grupo de programadores jóvenes.

Uno de los tres elementos principales que jugaron un rol decisivo en dicha descomposición fueron los intereses individuales y conflictos profesionales entre integrantes, a veces bordando lo personal. Esos conflictos no jugaron sin embargo, el papel más importante.

Uno de los factores esenciales fueron las graduaciones masivas de estudiantes que formaron el grupo. Ya en 1997 todos los miembros de la segunda generación de estudiantes estaban felizmente graduados, e independientemente de su importante rol en el equipo, no todos permanecieron en la ciudad de Santa Clara tras su graduación. Pero peor aún en 1998 se graduó la tercera generación, entre cuyos miembros recaían los proyectos más relevantes del momento; la plataforma online *Skipper*, y los juegos online multiusuarios *Netris Kombat* y *Legacy Online*.

¿Cómo afectó la graduación masiva esta dispersión? Una vez más, es una combinación de factores complejos. En lo objetivo; todos estos miembros disponían de un periodo de 4 meses previos a su graduación, tiempo que se otorga para la elaboración y preparación de la tesis de diplomado. Como consecuencia, durante ese tiempo el local en el Centro de Cálculos estaba prácticamente desierto.

Aunque en ese período los integrantes más jóvenes de una 4ta generación disponían de tiempo suficiente para permanecer en el Centro, pero estos muchachos de facto, aunque habían trabajado en programas de apoyo a los grandes proyectos, como material joven al fin, estaban teóricamente aún en entrenamiento. Ello significaba que en realidad no tenían tareas de producción de severidad en ninguno de los productos que *Merchise* estaba elaborando con *Oceanus*.

Estos estudiantes pasaban su tiempo en el Centro de Cálculos, en su mayoría satisfaciendo curiosidades y necesidades personales, en lugar de realmente participar en actividades serias a favor del equipo. Reconozco que no era un problema de los estudiantes, fue en parte por falta de tiempo ponerlos al día con la complicada maquinaria que se había generado por estudiantes más veteranos, o quizás porque no se confió plenamente en ellos para darles mejores responsabilidades y mantenerlos alentados y ocupados.

Merchise, como todo grupo de investigación se forjó con un propósito específico: hacer juegos, demostrar que el mercado de juegos en Cuba era una empresa fiable. Basado en eso se estableció un interés común inicial, ya al final de sus días, entre 1999 al 2000, cada pieza de ese motor no funcionaba exactamente hacia la misma dirección.

Era preciso que todas las personas que formaban el equipo trabajaran a la par para satisfacer ese bien común, independientemente del rol que tengan, cuando existen personas cuyos intereses no concuerdan con el propósito inicial comienzan los problemas.

La graduación a su vez influiría en el hecho de que la gran mayoría de estos estudiantes entrarían en una vida profesional que está sujeta a las reglas laborales del gobierno cubano. Ello consiste en dos años de servicio social en una locación que esté previamente descrita en la lista de plazas que ofrece la provincia. La Universidad evidentemente no tenía los recursos financieros para contratar un equipo de aproximadamente 15 personas. Tampoco, sabemos, tenían la voluntad de hacerlo aun cuando los recursos económicos y mecanismos gubernamentales se lo hubiesen permitido.

De la tercera generación, el Centro de Cálculo se permitió solo, que yo recuerde, la contratación de una persona; el Lic. Hitzel Cruz García. El resto de los integrantes que desearan voluntariamente asistir al grupo debía ser empleados en horarios regulares en otros puestos de trabajo su la ciudad de residencia. Para ello, es notable decirlo, personas como Emilio Santos Catalá, Alberto Pérez Dávila, Ianier Muñoz Jiménez y su esposa Yaquelyn Gutiérrez Suarez, Roberto Alonso Gómez y Alberto Puig, todos originales de otras provincias, consintieron en mudarse a Santa Clara, donde vivían rentados y prestaban su tiempo libre a los proyectos de Merchise.

Otra gran cantidad de miembros, no mostraron interés alguno en seguir en *Merchise*. Esta gran cantidad de personas habían entrado en desacuerdo con algunas políticas del equipo, incluso discusiones generadas en problemas personales que nunca pudieron rebasarse a nivel profesional.

Medardo aunque extraoficialmente seguía siendo una de las figuras rectoras de *Merchise*, había solicitado dejar de ser director tras una discordancia con la Universidad Central. Por la misma razón, calculo, dejó la beca en el campus universitario que por muchos años había ocupado, con ello perdió gran parte del control que ejercía sobre el equipo, que durante un corto período de tiempo pasó a ser dirección de otro profesor de la Universidad.

Cepero por su lado estaba trabajando temporalmente en Canadá, donde su presencia era necesaria, fuera de Cuba para garantizar que componentes *on-line* de las aplicaciones fueran debidamente probadas y puesto a punto en las condiciones reales de funcionamiento.

Este contexto demostró que no era efectivo mantener el puñado de gente funcionando en Santa Clara, o Cuba en general. La desmembración oficial y definitiva de *Merchise* ocurre en el año 2000, cuando cinco de sus miembros originales deciden hacer vida en Europa. Otros cinco, Cepero incluido, deciden permanecer en Ottawa, Canadá. Medardo se relocaliza a la capital cubana donde comienza un hilo nuevo de su vida. El resto quedamos viviendo y trabajando en Santa Clara, incluyendo algunos de los miembros más jóvenes, aquellos de la 4ta y 5ta generación que vivían o se mudaron a la ciudad. Otra pequeña cantidad regresó a su lugar de origen en Camagüey, Ciego de Ávila, Cienfuegos y otras provincias de origen.

Muere así, en el 2000, el equipo de más de 7 años de formado, el primer grupo de personas en lograr avances sustanciales, nunca antes vistos, en el campo de la programación de video juegos y aplicaciones para internet en la isla de Cuba.

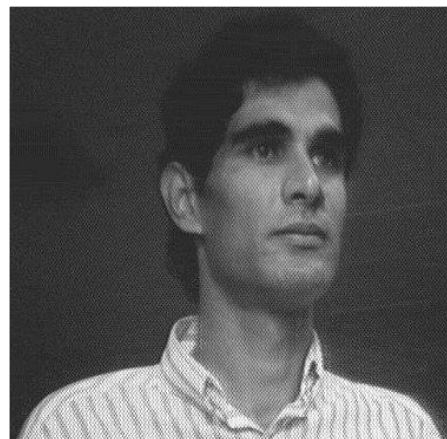


Grupo de desarrollo del StarPeace en Ottawa, Canadá, en el 2002, cuando Saga retomó la publicación del mismo y lo renombró a Legacy On-line. De izquierda a derecha, detrás, Miguel Cepero, Hipólito Iroel, Raúl Castillo, Yoel Carmentate, Marco Cultrera e Hitzel Cruz.

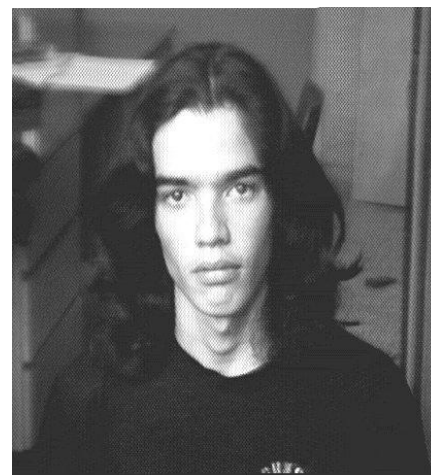
Debajo: Orelbi González, Roberto Alonso, Emilio Santos y Frank Castro.

Anexos

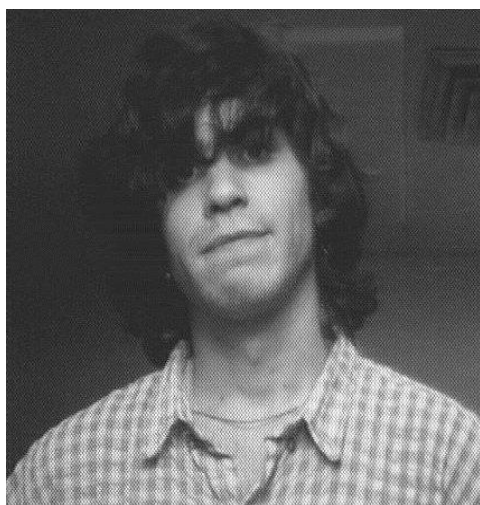
Record fotográfico



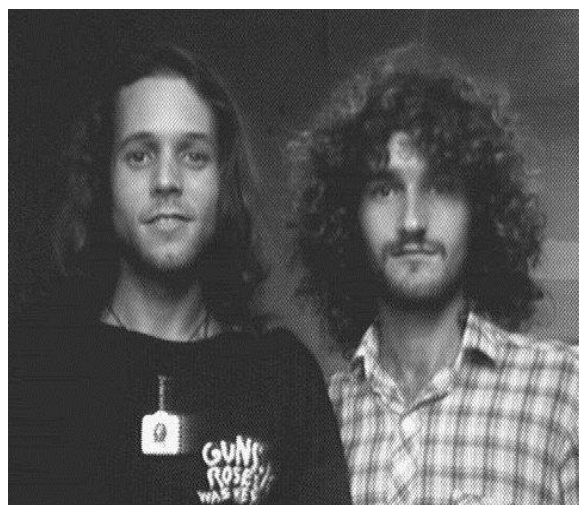
*Medardo
Rodríguez*



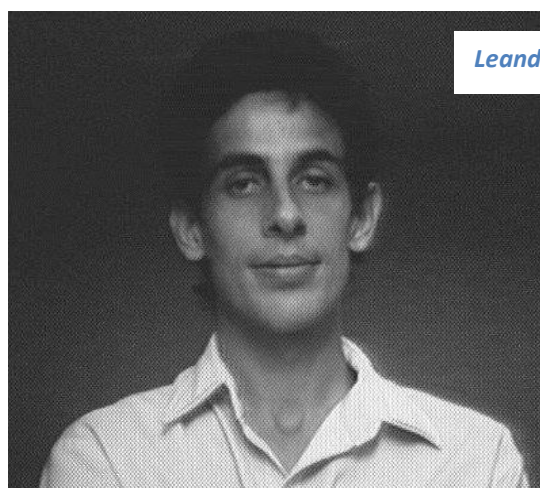
*Jorge
Romero*



Marcos Pérez

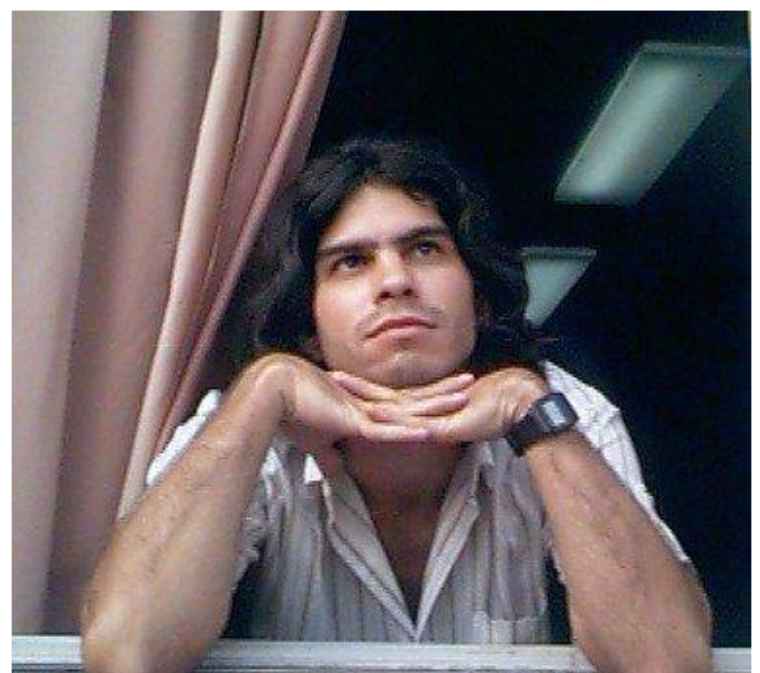
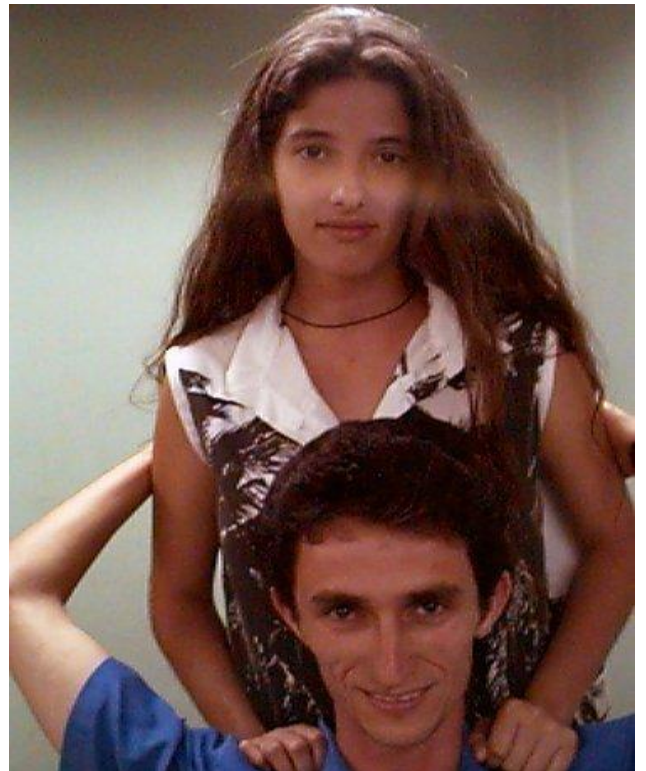
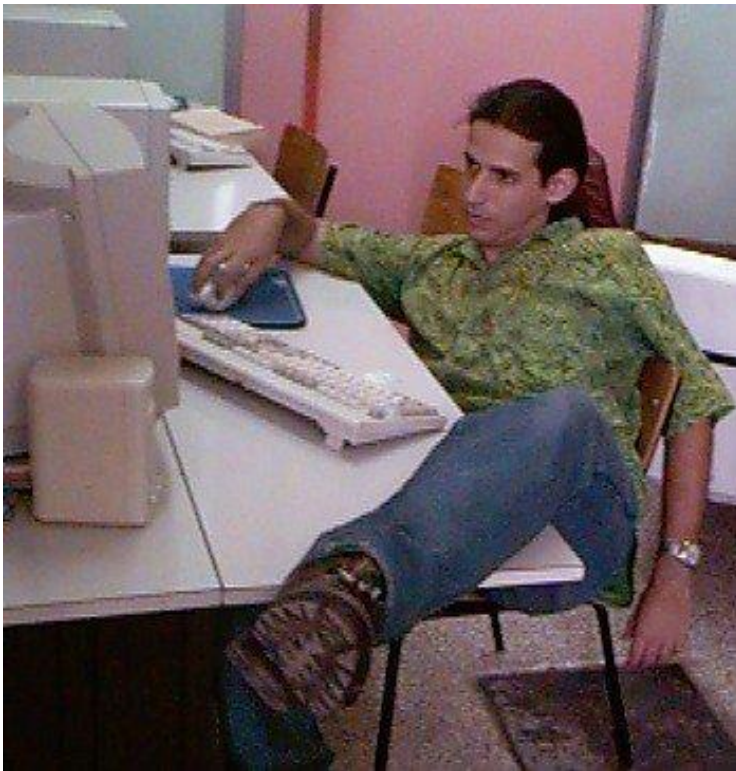


*Julio
Rodríguez
Luis Hereira*

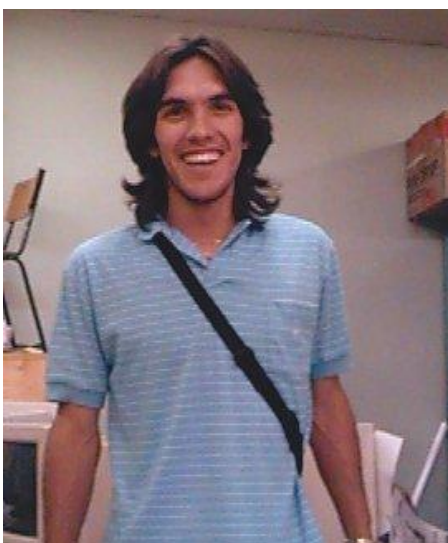
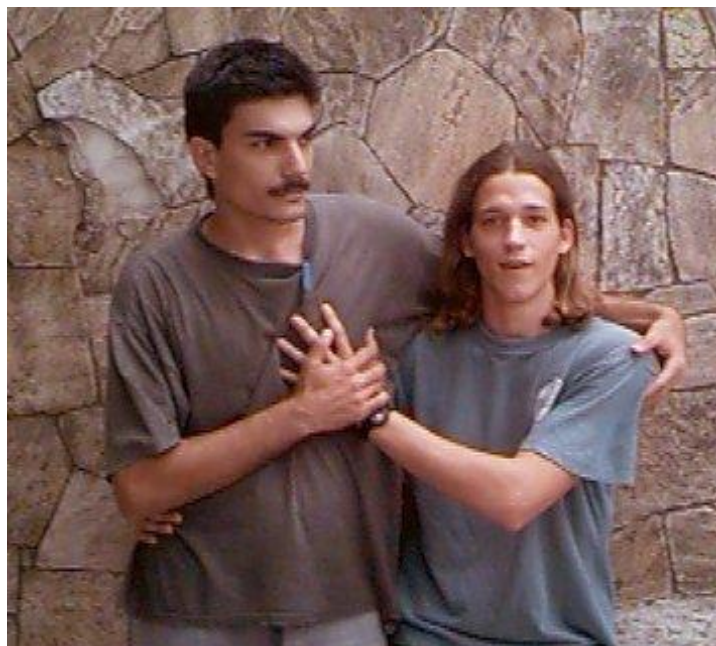
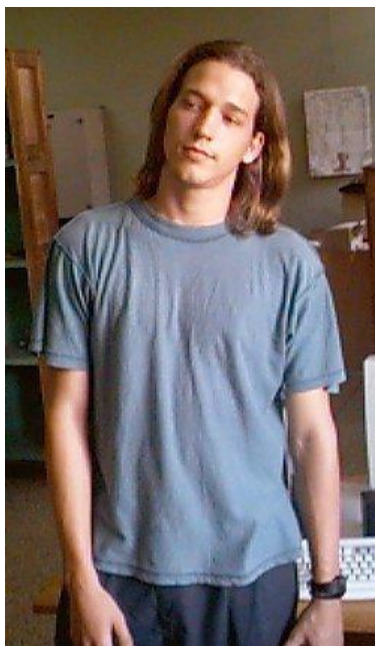


Leandro Marrero

*Arriba – foto en grupo.
Prácticamente todos los miembros de
la primera generación de Merchise.
Fotos más antiguas del equipo.*



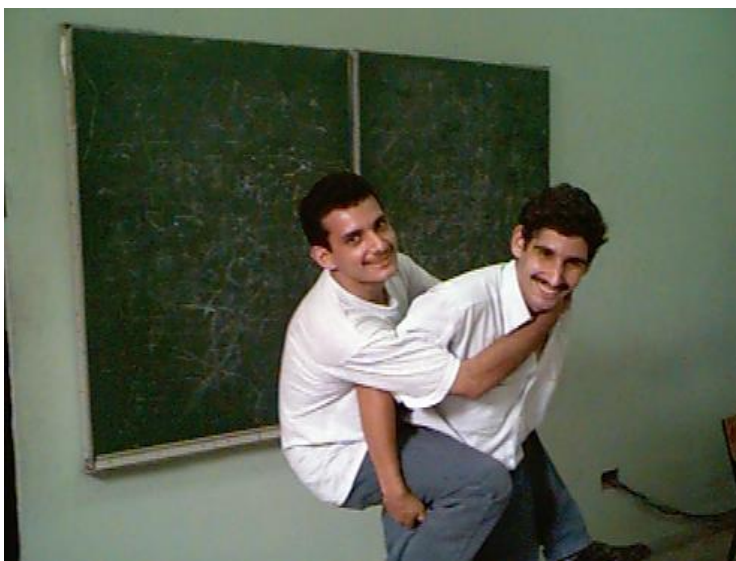
Miguel Cepero, el otro director del grupo, en una de sus poses despreocupadas. Marilyn Yera e Idael Cardoso, en el grupo están Medardo Rodríguez, Kerstin, Jorge Romero, Emilio Santos e Hitzel Cruz (delante), al centro, en sus funciones de dentista improvisado, Marilyn y Marcos Pérez, quien también está "mirando al sudeste" en la última foto.



Emilio Santo, a la izquierda y nuevamente a derecha con Alcides Morales, el primero programador en el grupo de producción del Escape del Castillo de la Física, lo cual le valió el sobrenombre de ESC. Al centro Jorge (Vac-ACE), Julio Rodríguez y Marchena, este último convertido en un popular trovador en la isla. Siguiéndole al lado Karel, uno de los estudiantes de la última generación que vio Merchise. Finalmente un Marchena muy feliz y Roberto Alonzo en su actividad de reparador de computadoras.



Un día para bobear. Tomándonos un descanso con la nueva cámara. Cobo, a quien estoy cargando, usó un poco de su tiempo libre para modificar imágenes épicas del ilustrador Cesar Borrero para ponerle nuestras caras, para ello eran necesario estas ridículas poses.



Hitel Cruz a la izquierda y de nuevo con Javier Ortiz, finalizado por mi escondido tras un librero mientras Javier vuelve a posar para Cobo. Debajo, Roberto Alonso, seguido de Wilder con Cobo, el diseñador más chico de Cuba, mientras Jorge toma asiento en su máquina.

Finalmente Hitzel, programador principal del Netris Kombat... y yo, que con el bigote casi parezco más al personaje del Mario. Bueno era la moda del momento, no me culpen si tenía más que los otros tres. ☺



Algunos de las fotos con la última generación de Merchise. Arriba se encuentran Abel Castellón, XX y Nils Tellería. Al lado YYYY.

Le siguen al centro Enrique González Conde "el chino" y debajo de él se encuentra Takeshi YY, nuestros representantes "asiáticos".

No sólo estudiantes fueron parte de la última generación de Merchise, en la foto del centro, por ejemplo se encuentran Hipólito Iroel y José thrt quienes se unieron al grupo alrededor de 1997/98. Aquí están junto al veterano de la primera generación Roberto Alonzo.

Bibliografía

1. ¿Juegos vacíos? Yuri Guevara. 26 de Agosto del 2009 23:50:44 CDT. Juventud Rebelde. [<http://www.juventudrebelde.cu/suplementos/informatica/2009-08-26/juegos-vacios/>]
2. ¿Videojuegos o juegos tradicionales? Amaury E. del Valle. 9 de Agosto del 2007 0:00:05 CDT. Juventud Rebelde. [<http://www.juventudrebelde.cu/suplementos/informatica/2007-08-09/videojuegos-o-juegos-tradicionales/>]
3. CAAD – Comunidad de Aventuras Conversacionales y Relatos Interactivos – España. [<http://www.caad.es/>]
4. Cómo nació el Uinal Itzaes (Escrituras sagradas de Chilam Balam de Chumayel). Versión castellana.
5. Corea del Sur limitará a los adolescentes las horas de juego en Internet. 12 de Abril del 2010 16:57:27 CDT. Juventud Rebelde. [<http://www.juventudrebelde.cu/ciencia-tecnica/2010-04-12/corea-del-sur-limitara-a-los-adolescentes-las-horas-de-juego-en-internet/>]
6. Cruz García, Hitzel & Ortiz Carrodegua, Javier. Netris Kombat, juego multiusuario para Internet. Trabajo de Diploma, Facultad de Matemática, Física y Computación. UCLV, 1998.
7. Curriculum vitae [<http://davidizadar.blogspot.ca/2007/10/david-izada-rodriguez-graduated-in.htm>]
8. Cyberspace ¿Qué es la Realidad Virtual? Wilder Llanes Méndez. Artículo. Facultad de Ingeniería Industrial. Universidad Central de las Villas. 1998.
9. Del ocio al vicio, no importa el precio. 4 de Febrero del 2007 22:06:14 CDT. Juventud Rebelde. [<http://www.juventudrebelde.cu/cuba/2007-02-04/del-ocio-al-vice-no-importa-el-precio/>]
10. Eured || Historia de la informática en Cuba.
11. El juego «maldito». Patricia Cáceres y Abdul Nasser Thabet. 24 de Diciembre del 2011 23:26:23 CDT. Juventud Rebelde. [<http://www.juventudrebelde.cu/cuba/2011-12-24/el-juego-maldito-ii-y-final/>]
12. Introducción al control de calidad de interfaces gráficas. Wilder Llanes Méndez. Tesis de diplomado. Facultad de Ingeniería Industrial. Universidad Central de las Villas. 1999.
13. Legacy Online. [<http://sourceforge.net/projects/legacyclone>]
14. Moriarty, Brian. How games will conquer the world. Next Generation Magazine. Junio, 1998, página 43.
15. Next Generation Magazine, Junio 1998, página 4.
16. Primer Encuentro sobre Realidad Virtual. [<http://www.razonypalabra.org.mx/anteriores/n1/boletines.html>]
17. Racing the beam. The Atari Video Computer System. Nick Montfort & Ian Bogost. Platform Studies.
18. StarPeace [<http://www.gamasutra.com/>]
19. The computer - An illustrated history. Mark Frauenfelder. Carlton Books Limited. London. ISBN: 1 84442 459 6
20. Wikipedia || Internet Explorer. [http://es.wikipedia.org/wiki/Internet_Explorer]
21. Wikipedia || Troll. [<http://es.wikipedia.org/wiki/Troll>]