

## *SPEKTRUM.*



Estos días oscuros han removido nuestras tripas y liberando temores que normalmente tenemos a raya enterrados en los pozos más profundos de la conciencia. Así comenzó para quien os escribe un viaje que sin querer ya había empezado sin yo saberlo hace tres, quizás cuatro años. La verdad es que ya no lo recuerdo.

Una de mis asignaturas pendientes era iniciarme en la programación pero, como buen aficionado al Spectrum, tenía que partir escribiendo algún juego para mi ordenador favorito. A eso dediqué buena parte de las horas muertas que pasé intentando liberar la mente;

evitando gracias al esfuerzo de concentración, las imágenes que me machacaban la cabeza durante los peores días de la pandemia. Ya conocía a gente de la escena que me ayudaron en el proceso, la mayoría de la época en la que redacté con ayuda de los amigos de El Mundo del Spectrum un libro que muchos conoceréis, que se llama así: El Mundo del Spectrum. Fue una aventura apasionante durante la que aprendí mucho y avivó mi interés por la historia de la informática y el videojuego.

Digo que el viaje había empezado antes porque fue hace bastante tiempo cuando, conocida ya mi afición por el Spectrum entre mis compañeros de profesión, ocurrió algo que casi había olvidado.



Recuerdo que era invierno, hacía frío pero no sé exactamente qué mes sería. Una mañana entraba de guardia cuando un compañero al dar el cambio explicó que había atendido en la madrugada a un indigente probablemente alemán, o al menos en ese idioma estaban escritos el puñado de libros que tenía, de unos sesenta años de edad, que agonizaba al final del Callejón de la Inquisición. Por si no lo conocéis, la asistencia se produjo al final de un angosto pasillo que comunica la Calle Castilla en Triana con la orilla de la dársena del Guadalquivir, en el paseo de la O. Un lugar precioso, mágico y con mucha historia, en el que se pueden ver muros del antiguo castillo de San Jorge.

Unos chicos que volvían a casa después de un botellón vieron al hombre caído y pidiendo auxilio en alemán. Por desgracia mis compañeros poco pudieron hacer por él. Estaban monitorizándole y canalizando una vía venosa en el suelo, preparados para iniciar una reanimación cardiopulmonar, cuando en un último estertor dijo una palabra que les recordó a mi afición: "Spektrum". No salió de la parada después de casi cuarenta minutos de maniobras.

Aquel día mi guardia fue relativamente tranquila. Solo tuvimos un par de asistencias. Recuerdo el enfado del conductor cuando limpiábamos la ambulancia después de nuestra primera salida. Incrustado en un hueco entre la chapa de un cajón refrigerado y la camilla había una cinta de cassette con todo el mal aspecto que podáis imaginar. No tenía caja, era negra con algunos restos de lo que un día fue una etiqueta blanca, o quizás amarilla. Más parecía que la hubieran conservado treinta años en una bolsa de plástico que también usaran para guardar comida, pues las manchas eran de todos los colores incluyendo un sospechoso trazo rojo oscuro con relieve. Fuesen coágulos, o trozos de vísceras, después del comentario de mi compañero, y ver que entre los garabatos que tenía por todas partes, incluyendo algunos rayados con un punzón sobre el

plástico, podía leer la palabra "Spektrum", no pude resistir la tentación de meterla en una bolsa apartada de la basura.

Lo cierto es que olvidé el asunto, pues no llegué a recoger la cinta aquel día. Os mentiría si dijera que no pensé en algún momento que sería interesante intentar cargarla en mi Spectrum, pero la conversación, las comidas reunidos con compañeros del hospital y toda la liturgia de la guardia borraron de mi cabeza aquella cinta, que probablemente había pertenecido al paciente que me comentaron del turno anterior. Quizás se cayó al recoger sus efectos personales, cuando pensaban que sí le podrían trasladar. Es difícil de saber exactamente qué ocurrió.



Supongo que la casualidad hizo que un día del siguiente verano una compañera, haciendo limpieza en los cajones de la base, me plantase delante de la cara aquella bolsa donde yo mismo guardé la cinta. Naturalmente, siendo una cinta de cassette ¿a quién más podría preguntarle?. Es curioso lo que llega a ser el azar, porque como ser racional debo convencerme de que fue el azar y no otra cosa lo que condujo aquel pedazo de plástico a mis manos otra vez. Había llegado a la central, y alguien pensó que esa cinta protegida por una bolsa semitransparente merecía ser guardada en aquel cajó lleno de chismes. Y mi compañera me la dio pensando que debía ser mía. "Ya nadie usa estas antiguallas".

Soy sumamente obsesivo con la limpieza. Demasiado para alguien con mi profesión. Restregué con alcohol la cinta debatiéndome entre el temor -sí, temor- más allá de lo razonable a la suciedad y el irresistible deseo de saber qué demonios había en una cinta negra, rallada y tiznada de Dios sabe qué, alterando lo menos posible aquel objeto. No sabía si era basura, aunque lo parecía, o un tesoro.

Poco más recuerdo de aquel suceso. Si acaso algo guardo en la memoria de la decepción cuando comprobé que en la cinta habían restos de lo que parecían sonidos de carga del Spectrum, quizás varios programas, mezclados con heavy y algo similar a música trance con un ruido de fondo infernal. Por supuesto todo ilegible para el cassette que utilicé. Quizás hubiera sonado mejor con un aparato más cuidado, pero ni se me pasó por la cabeza usar otra cosa que no fuese el peor reproductor de mi colección. Por suerte mi afición me hace incapaz de tirar una cinta de cassette a la basura. Los astros acabaron de alinearse a primeros de mayo de este fatídico año que prefiero no nombrar.

Fue una noche desvelado, mientras me planteaba qué demonios estaba haciendo con mi vida, y el cansancio, el miedo y las arcadas me corroían más que el talco de los guantes en la piel, cuando encontré la cinta "Spektrum" en una caja de zapatos. Quizás una maléfica voluntad hecha de hierro y cromo la hizo arrastrarse hasta allí. Quién sabe por qué ocurren las cosas en la madrugada.

Había acumulado ya una cierta experiencia en la programación Spectrum, y aunque no era ni mucho menos uno de esos expertos en electrónica "retro" que pueden hacer de todo con un viejo circuito, mis habilidades eran considerables después de un mes largo enfrascado en la afición. Uso la palabra "enfrascado" pues mi compulsión por aprender solo podía compararse con la obsesión de un alcohólico por el vino. Usaba aquello como un recurso, ni más ni menos, para entretener la mente en medio de la guerra que se desarrollaba fuera. Está siendo por cierto un trabajo bastante complejo que nos costará tiempo completar; iremos liberando los programas conforme los vayamos acabando, y eso depende de nuestra disponibilidad de tiempo.

Los detalles técnicos carecen de interés. Solo apuntar que con un poco de paciencia no es difícil rescatar largas series de "ceros" y "unos" en una cinta aparentemente inservible. Desde ese punto, es posible descubrir fragmentos de código más o menos extensos, que a su vez podemos rellenar por deducción, o por ser prácticamente formalismos en el contexto de la programación con ensamblador. Dos meses antes ese raro lenguaje de las máquinas me habría parecido un galimatías sin sentido, y manipularlo una especie de juego para genios. En realidad todo es más mundano y repetitivo de lo que aparenta. Las máquinas son solo máquinas; el procesador, por cariño que

podamos tenerle al z80, no es más que un tonto al que hay que dictarle todo en su idioma y hará exactamente lo que se le diga. Algo muy distinto es la voluntad, la intención, detrás del guión que se le proporcione a un ordenador.

Valga un ejemplo para explicarme: hace siglos que el hombre recopila el conocimiento en libros. El conocimiento es el arma más poderosa que existe, no os quepa duda, y las ideas son las armas más destructivas, o constructivas según se utilicen. Nadie teme al papel, o a la tinta, pero quienes obvian que con papel y tinta empiezan las guerras, o se puede acceder a la mente de una y mil personas, simplemente no saben en qué consiste el mundo. ¿Qué importa si esas ideas utilizan como vehículo un texto, o el guión que un programador entrega a un procesador?.

Vivimos una época convulsa de la historia -¿qué tiempos no lo son?- que, si alguna peculiaridad tiene, es la digitalización. De la misma manera en que yo mismo me encerré en la programación para no pensar en mis demonios, la sociedad usa el bombardeo de información digital para dar la espalda a su dimensión, digamos espiritual. Aunque use esa palabra, yo no sabría decir exactamente a qué me refiero con "espiritual", solo que la empleo para designar a todo aquello que no entendemos.

Digo esto después de haber descifrado y traducido del alemán muchos textos que aparecen en los programas que encontré en la cinta "Spektrum". Eran aparentemente juegos más o menos entretenidos, pero los textos eran bastante sugestivos y están insertados en las tripas de las líneas de código dejando entrever una verdadera voluntad de hacer el mal a quien juegue. Debo aclarar que la agresividad no se detiene en el propio jugador, sino también se dirige a sus seres queridos.

No soy especialmente sugestionable, pero es importante aclarar que si alguien lo es, quizás no debería probar el presente programa, ni los que iremos liberando. De cualquier forma si se decide a hacerlo, siempre será bajo su propia responsabilidad.

Iremos añadiendo comentarios a los programas conforme sean liberados, en el entendido de que el presente no es un texto cerrado sino vivo, en el que se anotarán los detalles que nos parezca a bien apuntar.



Hemos empleado como herramienta para completar los bloques de código el conocido motor de Jonathan Cauldwell Arcade Games Designer (AGD) en su versión 4.7. La razón es que muchas partes estaban tan dañadas que solo pudimos imaginar cómo se enlazaban y para ello el motor de este programador británico resultó especialmente conveniente. Por último, en la cinta aparecen insertos en BASIC con textos que presumiblemente hacían de introducción a los juegos. Aportaremos los fragmentos que encontremos, pero en este punto debemos aclarar que hemos cambiado algunas expresiones malsonantes en el original alemán y en la traducción, y que hemos suavizado detalles de redacción especialmente agresivos. No podemos decir pues que estos programas sean "Missing in Action", pues no tenemos noticia de su existencia previa a nuestra propia interpretación.

Su autor o autores no se identifican, tampoco el año de producción. Hay detalles que hacen pensar en que algunos son versiones de antiguos arcade, por la similitud de ciertos recursos gráficos que se empleaban en primitivos juegos vectoriales. AGD no resulta un motor adecuado para este tipo de juegos, cuestión que hemos intentado recrear empleando nuestro propios trucos.

Así pues, bajo vuestra propia responsabilidad, os presentamos en primer lugar EL DÍA DE LOS MUERTOS.

Firman- El equipo de programación:  
Polybius Soft+Colaboradores.  
Motor-AGD 4.7 J. Cauldwell.

## 1. Añadido para "*El Día de los Muertos*".

-Después de un extenso testeo del programa, hemos descubierto detalles que a priori pensábamos que eran bugs. Sin embargo los textos al margen en la cassette Spektrum nos advierten de duendes en los programas. No hemos corregido esas peculiaridades, con la idea de respetar el espíritu del programador, y diferenciar efectos deliberados de bugs nos ha sido imposible.

-La música del juego parece un añadido posterior. Existe una clara diferencia entre el modo en que está programada y los relativamente primitivos scripts del resto del juego. No podemos asegurar su origen de modo que si alguien lo hace y demuestra su autoría, retiraremos si nos lo pide esta reconstrucción. El trabajo que realizamos tomando la información de la cinta Spektrum es en todo caso sin ánimo de lucro, y un puro ejercicio de "extraña" arqueología spectrumera.

-El objeto del juego, según un texto que lo acompaña, consiste en evitar que se derramen 100 gotas de sangre. No obstante esto es inevitable si se juega durante un tiempo suficiente, así que más bien el reto consiste en alcanzar la máxima puntuación antes de agotar nuestras 100 gotas derramadas (un planteamiento bastante original, por cierto).

-El cáliz donde se recogen las gotas puede ser alterado por la propia dinámica del juego. Para volver a darle su forma, debemos rozar los laterales izquierdo o derecho de la pantalla.

\*Algunos compañeros testers nos preguntaron por los mensajes que en ocasiones aparecen en pantalla y las reacciones que les produjeron. El juego no tiene aspecto de haber sido programado para divertir, sino para provocar otras emociones e incluso reacciones físicas (mareo, ira, impaciencia...). Si estas reacciones aparecen, u os consideráis personas sugestionables, no lo juguéis.