

becanne

número 02

junio 2002

Más "on tour" que nunca
Estuvimos en la IfParty'04
Avance Euskal 12

FlashQuiz:
Derethor vs Interface

Tutorial:
Generación de Texturas

Merlucín Spöntz
Charlamos con los nominados a Scene Awards

BreakPoint 2004

Impresiones de 3 días a la luz de la hoguera

003 :: editorial
004 :: en portada
013 :: opinión
014 :: avance euskal 12
016 :: noticias
020 :: el tutorial
024 :: especial flashquiz
033 :: agenda
034 :: opinión
036 :: top secret
044 :: opinión
046 :: becanne on tour

becanne es una publicación sin ánimo de lucro.

Queda totalmente prohibida la venta de la publicación o la reproducción de los artículos y comentarios de la revista sin permiso de sus autores o de los editores.

Si quieres colaborar con la revista, realizar un artículo, reportaje, ponte en contacto con nosotros antes de realizar el artículo en nuestro e-mail. Igualmente, si quieres comentarnos tus opiniones o sugerencias, envíanos un e-mail a Info@becanne.net y recibirás muy pronto noticias nuestras.

La edición de **becanne** quiere dar las gracias por su colaboración, apoyo y comprensión a:

David Domingo, Manuel Sagall, Diana Fernández y Lola, Esther, Rebeca y Abraham Sánchez Gallego, Sergio Martínez y Chris, Fernando López Ostenero, Enrique Tromp, Santiago Gallego, Rubén Cabello, Iván Hernández y Angels, Ricardo Cabello, Soledad Penadés, Anaís de Gracia, Bernat Muñoz, Luis Fernández, David Poves, Eneko Lacunza, Sabino San Vicente, al grupo Sliders, Javier Loureiro y Thai Doris, Marcos Ramos y Nuria, José Acebes, Jonás DaCruz, Manuel Martín Vivaldi, Oscar Hernández Castellano y M^a Angeles Díaz Urbanos.

Este número está especialmente dedicado a la memoria de Lolo y a las víctimas del 11 de Marzo en Madrid. Descansen en Paz.

Fecha final de Recepción de Artículos para el próximo número: 31 de Agosto de 2004.



Mamá, ¡Me voy de Party!

por José Antonio Díaz [Humphrey Centolos]

Esta fue la frase que hace ya prácticamente 10 años le respondí a mi madre cuando me preguntó a qué leches me iba a San Fernando (Cádiz) para asistir a mi primera party. Evidentemente ella volvió a responder: “¿Que te vas de qué?” Pregunta difícil de responder a la que todos nos hemos enfrentado cuando alguien nos pregunta el clásico “¿Una party? ¿Qué es eso?”

Las parties se convirtieron en la principal concentración para conocer a aquellos contactos que por entonces manteníamos por swapping. Con los piques de la época también se centraban las **mejores producciones** en esta especie de “convenciones”, fuera de la producción normal off-party de music disk, slide shows, diskmagz y demas producciones alternativas. Pero **estar rodeado de gente**, llevarte el pesado equipo a cuestras y llegar allí para estar un fin de semana con esa gente con la que te escribías por correo e intercambiabas producciones era lo que hacía que nos llevase en una especie de **procesión** a los lugares más remotos de la península o de Europa.

Cada party tiene su **feeling** especial. Unas por la cantidad de producciones y grupos que se concentran en ella. Algunas por la calidad de lo presentado, otras por el fantástico ambiente o la situación geográfica de las mismas... **Siempre hay una excusa para ir a una**, aunque ya estés retirado del mundillo, no seas tan productivo, o simplemente, quieras saber qué se “cuece” allí o recordar viejos momentos.

Con el paso del tiempo comenzaron a proliferar por todos los lados de Europa. Había parties cada 2 o 3 semanas. Al principio todo esto produjo un **crecimiento masivo** de miembros, grupos y producciones. Pero era evidente que **este ritmo no se podía sostener** y algunas fueron desapareciendo poco a poco. También valió para que comenzaran a desarrollarse las parties más grandes, convirtiéndose poco a poco en reuniones masivas de toda clase de gente interesada de una u otra forma en los

ordenadores, juntando así a *jugones* o *leechers* preparados para estar 72 horas o más delante de un ordenador sin otra cosa más productiva que hacer que bajarse servidores completos de pornografía o matar bichos hasta que comenzaran a producirse los primeros síntomas de epilepsia.

Bien es cierto, que **a nuestra manera, no nos diferenciamos mucho**, ya que también estamos esas mismas horas a veces programando, dibujando o componiendo. Pero al menos, parece que es algo **más productivo**, ¿No?

“Estar rodeado de gente, llevarte el equipo a cuestras y llegar allí para estar unos días con esa gente con la que te escribías, era lo que formaba una especie de procesión a los lugares más remotos.”

Actualmente tenemos un par de parties muy buenas que **no tienen nada que envidiar a las que se celebran en Europa**, y que además, sirven para estar juntos unos cuantos días al año, viéndonos las caras (los más nuevos y los más viejos), contándonos nuestras anécdotas y haciendo el cafre, cómo no. Algunos también **produciendo**, que es lo que sirve para que estas concentraciones sigan manteniendo vivo el **espíritu** con el que nacieron.

Este número de **becanne** está centrado en las recientes **IfParty'04** y **BreakPoint 2004**. Vamos a disfrutar metiéndonos en la carne de los protagonistas y viendo cómo se desarrolla tanto una party local como una internacional. A parte, tenemos muy **cercanas** nuestras reuniones **habituales** en Euskadi y Barcelona.

Espero que todo esto sirva para que la gente siga **animándose a asistir** y ver cómo unos cuantos monos **hacemos algo más** que aprovechar la red durante unos cuantos días.

¡Disfrutad de la Revista!

A pesar del creciente interés en ir a parties extranjeras, este año la expedición española registró un record negativo de integrantes. Solamente 6, muy pocos en comparación con años anteriores en los que alguna vez se rozó la veintena.

No faltaron los siempre omnipresentes miembros de **Fuzzion: bp, Dr.Pain y Ufix, ReCeNa de SceneSP y TeKnO** y yo de **Stravaganza**. Los cuatro primeros partirían de Barcelona (a donde ReCeNa llegaría desde un primer vuelo de Sevilla), y TeKnO y yo de Madrid. Generalmente solemos escoger vuelos que lleguen más o menos a la misma hora para poder hacer el viaje todos juntos desde el mismo aeropuerto destino.

Viernes 9 de abril

Nuestro vuelo transcurrió sin problemas, la única preocupación era saber cómo le sentaría el viaje a mi ordenador de sobremesa que tuvimos que llevar al no terminar la demo. El equipaje excedía 10Kg, el máximo permitido, pero no pusieron pegas.

La llegada a Frankfurt se produjo más o menos a la hora prevista (viernes 9, 12:00 am), aunque tuvimos que esperar alrededor de una hora al resto de la gente que venía desde Barcelona con algo de retraso. En cuanto se produjo la reunión ya empezamos a notar la misma agradable sensación pre-party de todos los años :)

Aprovechamos para comer unas cuantas hamburguesas caseras alemanas y, tras aprovisionarnos en el supermercado de material para la party, nos dirigimos hacia la estación de tren, que por suerte se encuentra en el mismo gigantesco aeropuerto de Frankfurt. **Los billetes a Bingen son realmente baratos comparado con viajes anteriores a la Mekka**, donde el trayecto era similar pero el precio rondaba los 20 euros. Éstos aprovechando los descuentos por grupo salían a poco más de 5 euros/persona. El viaje a Bingen duró aproximadamente una hora. Hay que realizar un trasbordo previo a mitad de trayecto en la ciudad de Mainz, y es en este tren donde empiezan a verse ya los primeros sceners.

Tras otra media hora llegamos a la estación de Bingen, donde había que reunirse para que un minibús de la party nos recogiera y nos llevara al sitio de la party. Nos encontramos con **RawStyle**, antiguo organizador de la **Mekka & Symposium**, con el que compartimos unas botellas de vino tinto que habíamos comprado. Gran habilidad la nuestra por cierto, comprar vino tinto español en Alemania. El minibús nos llevó durante algunos kilómetros por los pequeños pueblos que hay en esa zona, hasta comenzar el ascenso al monte donde tiene lugar la party. Al llegar vimos que ya había una gran cantidad de gente... ¡Y el ambiente estaba al máximo!

Para quien no sepa qué es lo que hay allí y cómo es el entorno, **la Breakpoint tiene lugar en una base militar abandonada**, en un monte cerca de unos pequeños poblados, en medio de la nada. Es por así decirlo la anarquía total, **un Woodstock puramente scener**.

La party consta de 2 instalaciones separadas: la primera de ellas es el hall de los ordenadores y la segunda el de los sacos de dormir. En el exterior hay un par de puestos que venden comida típica alemana y otro par de *carros* móviles donde se encuentran los servicios. El exterior es una amplia llanura de césped rodeado de árboles donde la gente se concentra para charlar, y es probablemente **el mayor atractivo de la party**. La organización permite que se realice una **gran hoguera** durante toda la duración del evento para calentar a la gente que se acomoda a su alrededor.

La gran desventaja sobre su predecesora, la Mekka & Symposium, es que **las instalaciones son mucho más limitadas**. El partyhall principal es mucho más pequeño, por lo que **la separación entre sitios es de risa**. No hay climatización en la instalación, así que la party tiene que proveer de máquinas que continuamente bombean aire caliente dentro de las estructuras.



Breakpoint 2004

Este año se celebró la **segunda edición** de la Breakpoint que, como venía siendo habitual, tuvo lugar en **Bingen (Alemania)** los últimos días de Semana Santa. **lhaqua** nos resume los **detalles** más interesantes de lo ocurrido allí.



Ya en la cola para conseguir la acreditación nos encontramos con algunos viejos conocidos de parties anteriores. **Streettuff^TRSI** nos saludó y se contentó al ver que había venido **ReCeNa**, con el que hizo buenas migas en la Mekka del 2002.

La entrada eran 40 euros, con un coste adicional de 15 si querías la camiseta.

nuestros primeros momentos en el exterior. Al poco de estar fuera se nos acercó una persona preguntando por la gente de Stravaganza. Resultó ser el húngaro **Gargaj^Conspiracy & Ümläüt Design**, con el que había mantenido contacto alguna vez antes de la party. Él es muy seguidor de nuestras demos, y yo por otro lado también soy fanático de sus

Al cada vez creciente grupo se nos unió gente como los holandeses **Maali** y **Skrebbel^Matt Current**, **PS^TPolm**, el suizo **Unlock^Vantage** (el principal editor de la **Pain** y organizador de la **Buenzli**) con el que mantuvimos una agradable charla y nos contó las veces que intentó venir a la BCN.

Por otro lado, él intentaba convencernos para que fuéramos

“No vamos a gastar 50



días dentro encerrados t

[1] - Zona exterior con puestos de comida alemana. [2] - Vista exterior cerca de la party. [3] - Interior de la pa

Lo primero que hicimos fue buscar un hueco suficiente para 3 ordenadores donde dejar nuestro equipaje. Tras situarnos medianamente cerca del proyector decidimos dejar el desembalaje para más tarde, así que partimos con nuestras compras fuera de la party a disfrutar del ambiente.

Un par de tempranillos y de Moskovskaya patrocinaron

producciones.

En medio de la charla me acordé de preguntarle por **Tomcat^Madwizards**, ya que tenía que hablar con él porque antes de la party le habíamos hecho un encargo de unas camisetas para Stravaganza. Al poco tiempo vino y nos enseñó el material que había traído para nosotros; ya tenemos camisetas para próxima parties :)

a la **Buenzli**. También se acercó **Nosfe**, nuestro compañero de andanzas finlandés del año anterior, principal *organizador* de la zona de la hoguera. Era muy agradable ver a gente de otros años, y mientras se vaciaban las botellas seguíamos formando un grupo de conversación al que cada vez se unía más gente: **Kusma^Excess** y **Leia^Madwizards** venidos de Noruega, y **BoyC** junto con ➤

► **Zoom** ambos de **Conspiracy**. BoyC por cierto nos deleitó con lo poco que había aprendido en sus clases de castellano en Hungría :)

En estos momentos era cuando nos dábamos cuenta de la gran cantidad de fotos interesantes que nos estábamos perdiendo, ya que ninguno de nosotros pudo disponer de una cámara digital para la party :(

pañeros llevaban unas gorras con el slogan "**We brought Optimus**" en honor al "**We brought weapons**" de la **Cafre** :) Salimos de vuelta para esta vez ir todos a la hoguera, ya que empezaba a hacer frío y nosotros nos encontrábamos en unas mesas fuera del recinto.

Y allí estábamos, de vuelta cara a cara con la famosa hoguera de la Breakpoint. Las

momento dado **ReCeNa**, **TeKnO** y yo decidimos ir a por nuestro equipaje para coger los sacos y colocarlos en algún sitio en la nave donde se dormía.

Tras colocar el saco y darme cuenta de que iba bastante perjudicado, no pude resistir la tentación de meterme en él. **ReCeNa** y **TeKnO** lograron resistir la tentación y volvieron a irse de farra. Miré mi reloj y

0 euros para estar los



terminando una demo



party. Bastante más grande de lo que parece aquí. [4] - **DrPain** pica a la gente para hacer avioncitos de papel.

Al poco rato se presentó ante nosotros **Optimus**, el "pesao de Poüet" y me comentó que **aMUSIC^ASD** me estaba buscando. **aMUSIC** y yo habíamos estado en contacto por **MSN** bastante tiempo antes de la **Breakpoint**, y habíamos planeado bastantes cosillas.

Me metí dentro con **Optimus** y al poco me tropecé con los griegos. **aMUSIC** y sus com-

horas pasaron y las charlas se prolongaron. **Bp**, **Ufix** y **Dr.Pain** se habían quedado dentro intentando terminar su **4Kb** (la deadline era temprano, al día siguiente). El resto nos quedamos fuera disfrutando de la noche, de las relaciones internacionales y de la idea de "**no nos vamos a gastar 500 euros para estar los días encerrados dentro terminando una demo**". Las horas pasaron, y en un

me di cuenta de que eran solamente las 22 (!), cuando creía que era ya bien entrada la madrugada.

Pasé toda la noche soñando que bebía agua, me despertaba y vuelta de nuevo. El frío y la sed resacosa me hicieron pasar una noche realmente mala. Aún a pesar de eso estuve unas 12 horas dentro del saco.

Sábado 10 de Abril

Me levanté y lo primero que vi fue a un ReCeNa incorporándose con una cara de tremenda resaca.

Yo había dormido fatal, pero vi que él y TeKnO **se las habían ingeniado para colocar sus sacos justo delante de un tubo de los que inyectaban aire caliente a la nave**, vaya lujo. Tras contarme sus peripecias y saber que se habían acostado 7 horas después que yo (la historia de cómo hincharon su colchoncito ocuparía todo este report), fuimos a desayunar unos mini bocadillos al puesto de turno y decidimos bajar al pueblo a la piscina para darnos un baño y una vuelta turística.

Bp y TeKnO seguían KO así que el resto cogimos el minibus de camino. **La piscina era todo un lujo, con trampolines olímpicos y todo.** ReCeNa y yo nos bañamos ahí prácticamente solos, mientras el resto se conformaba con darse la ducha. **Yo era el único que había traído bañador, aunque**

eso no detuvo a ReCeNa para bañarse. Los encargados de la piscina disfrutaron de un melendo corriendo y tirándose a la piscina con un *bañador* de Calvin Klein ;)

Tras eso nos fuimos a uno de los supermercados del pueblo y compramos provisiones de nuevo. Era un día realmente soleado, se podía ir en camisa sin problemas así que aprovechando el buen clima decidimos hacer una parada en una explanada de hierba para comer a gusto.

Tras ventilarnos parte de la compra, en la que destacaban los pepinillos de ReCeNa, nos dirigimos hacia la parada de autobús. Se encontraba un grupo de finlandeses, incluido parte de **MFX**. **Jaffa** nos ofreció un fuerte licor finlandés que no sabía nada mal, pero tras la noche anterior tampoco sentaba demasiado bien.

Estuvimos mucho tiempo esperando al autobús pero no venía, así que tras varias llamadas tanto de los finlandeses como nuestras conseguimos saber que el bus había cambiado su ruta a partir de las 14:00. Tras unas cuantas vueltas conseguimos llegar de nuevo arriba momento en el cual decidimos montar el ordenador que tanto nos había costado traer a la ida. Pocas esperanzas tenía yo de terminar nada, así que **la principal idea era terminar al menos alguna de las escenas que habíamos dejado sin finalizar.** Mientras tanto iban sucediéndose algunas de las primeras compos de la party, como las intros de C64 y las intros 4Kb de PC.

Estas últimas tenían alguna producción que realmente merecía la pena, y **se notó sobre todo el avance musical en producciones de este tipo.** Poco más tarde tuvo



Arriba: Farbrausch reciben el premio por **fr-025 - The Popular Demo**

Abajo: La ceremonia de los Scene.org Awards presentada por **Steeler** (izqda) y **Melwyn** (derecha)

lugar la compo 4Kb de Amiga, en la que destacó con diferencia la producción de **Loonies**, realmente increíble. Tras ella decidí ir a entregar la producción que me había mandado **Trace**.

Le dimos un poco de caña a la demo de Stravaganza, pero tampoco avanzamos mucho. Eran tal el número de distracciones y eventos que realmente fue imposible dedicarle algo de tiempo.

Las compos se sucedían, ahora era el turno de la Wild. Me llamaron la atención sobretodo la de **Concept** (la música de **JCO**, de estilo EBM esta vez, me gustó mucho), y la de **Bronix**. Este último puede ser **conocido y a la vez criticado por ser uno de los mayores bebedores que ha conocido esta party**, pero hay que reconocer que tiene mucho talento. Su producción consistía en una pequeña introducción a lo ➤



Gargaj^Conspiracy & Umläut Design



Tarde del domingo. De izquierda a derecha: Dodke, TeKnO, ReCeNa, Dr.Pain, Ufix, bp e lthaqua.

► **Ali G** en la que salía vistiéndose de Michael Jackson, para al final saltar físicamente al escenario y hacer una coreografía completa de Billy Jean. Y muy bien además, el moonwalker realmente lo clavaba.

Poco después tuvo lugar la ansiada ceremonia de los **Scene.org Awards**, para la que nos sentamos delante cogiendo un buen sitio. **Pocas sorpresas la verdad, salvo quizá la IX de Moppi de la que no esperaba tantos premios.** El único grupo español presente, **Spöntz**, no pudo llevarse el premio en la categoría de Breakthrough Performance que terminó llevandoselo **Conspiracy**.

Tras los premios tuvo lugar la celebración que se organiza después, donde **pude brindar con champán con otros miembros del jurado, los participantes y demás gente que se acercó.** Al poco rato creo que fue **Sybex** el que me avisó que aMUSIC me busca-

ba. Me acerqué a la zona donde estaban él y el resto de los griegos y vi como con una sonrisa sacaba de su maleta una gran botella de cerveza. No era una cerveza cualquiera, era la famosa holandesa **Latrappe Quadrupel de 11º** de la que me había hablado semanas atrás :) **Sacó también unas copas especiales de cristal que había traído con mucho cuidado y unos puros para terminar de rematar el kit elite para celebraciones (tm).** aMUSIC y Leviathan estaban nominados a la mejor banda sonora por **"Dreamchild"** en los Scene.org Awards pero al final el premio se lo llevó **Little Bitchard**. De igual manera les apetecía celebrar el haber llegado hasta allí y todos brindamos por los siguientes éxitos de ASD y Stravaganza.

Volvimos a juntarnos todos para salir de nuevo a la hoguera, ya que de noche es ahí donde se encuentra el mejor ambiente. Estuvimos

charlando un buen rato con gente como **Nosfe, Dodke y Droid** (mi coder escandinavo favorito, por cierto). ReCeNa cayó rendido en algún momento de éstos y se fue a dormir, lo que me convenció a mí para hacer lo mismo. **Mi última visión antes de ir hacia mi saco fue ver a XXX^Haujobb vestido de Batman.**

Domingo 11 de Abril

Me levanté increíblemente como nuevo, y es que el haberme cambiado de sitio me vino de perlas. Me había hecho un sitio junto a ReCeNa y TeKnO, por lo que toda la noche disfruté del calor que metía el enorme tubo que teníamos al lado. Apuntaba directamente hacia nosotros desde nuestras cabezas, por lo que el saco estaba continuamente hinchado de aire caliente. Incluso a veces hacía demasiado calor, cualquiera lo diría. ReCeNa y yo nos levantamos a desayunar unos panecillos ►



En la foto de la izquierda kb^Farbrausch y a la derecha xxx^Haujobb

► de los que vendían en los puestos de fuera por las mañanas. Decidimos ir a ducharnos como el día anterior, aunque esta vez fui yo el único que se metió a la piscina. **No sé las pintas con las que llegaría al agua pero fue motivo para que la novia creo que de Gizmo de Farbrausch** (también organizador) **me parara para hacerme unas cuantas fotos.**

TeKnO vino un poco después y esta vez al salir decidimos ir a comer bien, o sea de restaurante. Tardamos siglos en encontrar un sitio abierto, pero al final nos metimos en un restaurante alemán donde nos sirvieron una comida alucinante. **Alucinante por la cantidad y alucinante por lo deliciosa que estaba** (¡Fuzzion: ya sabéis para la próxima!). Ellos dos no desperdiciaron la oportunidad para meterse un pelotazo de Cacique al cuerpo al final de la comida. A mi se me revolvía el estómago sólo

de pensarlo...

Antes de volver aprovecharíamos para hacer una visita a la gasolinera de turno y aprovisionarnos de nuevo. Lo malo fue que encontramos el autobús estacionado al lado de ella a punto de irse, por lo que ReCeNa y yo corrimos con todo el equipaje e intentábamos convencer al conductor para que esperara a TeKnO mientras hacía la compra. **El autobús iba plagado de gente de MFX, aunque ellos parecían sonreír entendiendo que la compra era de vital importancia ;)** Suerte que el conductor era un tipo muy cachondo y accedió a esperar un rato.

Cuando llegamos nos dirigimos directamente hacia la zona de la hoguera, donde **la primera visión que tuvimos fue la del trío de Fuzzion bastante "cargaditos"**. Se habían ventilado una caja entera de 20 cervezas y esta-

ban dedicándose a su labor de RRPP **repartiendo flyers de la BCNparty** por toda la zona. El domingo es cuando se reúne la grandísima parte de la gente fuera, no solamente en el fuego sino repartidos por todo el césped, por lo que era el momento ideal.

Todo el mundo aprovechó para tomar el sol que afortunadamente acompañó ese fin de semana. **A pesar de la gran cantidad de alcohol que suele correr por ahí, hay que decir que la gente se comporta siempre muy amistosamente y se respira un gran ambiente de compañerismo.** No hay incidentes ni nada que se le acerque, todo lo contrario, las personas suelen ser muy receptivas y no para uno de conversar.

La zona de la hoguera estaba llena de avioncitos de papel de la BCN, mucha gente estaba intentando competir para ver cual era el que mejor vola- ►



Aspecto que presentaba el **Sleeping hall**. A la derecha se puede ver un tubo amarillo inyectando aire caliente a 3 sacos rojos (Ithaqua, ReCeNa y TeKnO).

► ba :) Hicimos unas de las pocas fotos que pudimos con la cámara de **Tomcat**, aprovechando que hacía buen tiempo. Hablando con **Nosfe** y **Dodke**, el primero nos contó una anécdota que ocurrió con la sangría en una **The Party** con la que nos descojonamos. Lo curioso fue que comentábamos que, en caso de haberlo hecho, probablemente habríamos sido los únicos en traer sangría, por lo que no debía haber en 100Km a la redonda. Y mientras comentábamos eso se acercó **Pahamoka**, otro finlandés, con una garrafa enorme de sangría española que nos miraba con cara mezcla de susto y "¿que pasa?" mientras el resto se partía de risa.

Bronix estaba tirado por ahí en un estado lamentable, como siempre, así que **aprovechamos su imagen para publicitar la BCN** engan-

chándole unos cuantos papeles. **Pahamoka** hizo las oportunas fotos con lo poco que le quedaba de batería :)

La gente se metió dentro porque empezaban las intros 64Kb de PC en un horario no previsto, pero era imposible coger un sitio decente. Unos cuantos decidimos volver fuera porque **una de las cosas buenas de la Breakpoint es que tiene una pantalla enorme que apunta hacia el prado**. Desde ahí un grupo reducido entre los que nos encontrábamos aMUSIC, Skrebbel, Dodke y yo disfrutamos de la compo -cerveza en mano- mientras el sol se ponía. Fue de los mejores momentos de la party .

Tras ello toda la gente aprovechó para salir a cenar algo dado que después iban a proyectarse los platos fuertes (la compo de demos en Amiga y

PC). Nos reunimos bastante gente en las mesas que había fuera, y ReCeNa nos deleitaba con sus shows de *"hable usted con todo dios sin tener ni puta idea de inglés"* con alguna sevillana incluida, todo un espectáculo.

Como la compo de Amiga iba a empezar, decidimos coger un buen sitio esta vez. En la pantalla había un *"Coming up next: Amiga demo compo"* seguido de un *"...and let me tell you it's gonna rock"* escrito a mano. **Todo el mundo alucinó cuando vio que iban a proyectarse 11 demos**, el año pasado las 3 que se presentaron auguraban una muerte no muy lejana cuando TBL y Madwizards decidieran dejarlo.

Lo mejor de todo es que demo tras demo iban impresionando más, la variedad de efectos y diseño de ►



despedimos y el avión nos trajo de vuelta a la realidad.

Como conclusión me gustaría intentar animar a la gente para que trate de venir el año que viene. Como muchas veces se ha dicho, la sensación que tiene uno al volver es de no haber conocido hasta entonces lo que es la "verdadera demoscene". No porque aquí no la haya, sino por relacionarte con toda la escena del continente y tomar

► **Madwizards** para terminar en la increíble exhibición gráfica de TBL. La gente aplaudía y gritaba como en ninguna compo antes, y no era para menos.

Un descanso de 15 minutos dejó paso a la de PC. Y aquí es cuando llegó la mayor decepción de toda la party. Demos aburridas iban dejando a un público totalmente frío, apagado. Pocas demos conseguían arrancar algún aplauso y lo peor era que el efecto iba empeorando según transcurrían las producciones. La gente se dormía (Gargaj que vio la compo con nosotros batía record de cabezadas) y tras acabar nadie se lo podía creer. No había ni una que hubiera levantado a la gente de sus asientos como en años anteriores :(

Tras la proyección fuimos un rato a la hoguera pero el sueño que nos había dejado la última competición pudo con nosotros, así que los españoles en grupo nos fuimos a la nave de los sacos. Antes de dormirnos hubo bastante

cachondeo, aunque no recuerdo la razón :)

Lunes 12 de Abril

Me desperté otra vez con la sensación de haber descansado todo lo que había querido (en la Breakpoint, increíble!). El sitio de ReCeNa estaba vacío porque no consiguió cambiar su billete de avión de vuelta y tuvo que coger el primer autobús que salía por la mañana para llegar a tiempo. Al levantarse el resto decidimos que sería mejor irse en aquel momento para evitar atascos de gente con el minibús.

El viaje de vuelta fue muy tranquilo, y en la parada de tren de Mainz (donde el trasbordo) comimos unas pizzas realmente deliciosas.

Una vez llegado al aeropuerto facturamos todo sin problemas (de nuevo ignoraron el exceso de equipaje), y estuvimos unas cuantas horas entre cafeterías y McDonalds. Nos

parte en el mayor evento scener.

El famoso "The real party is outside", al contrario de lo que cree mucha gente aquí, no significa salir y alcoholizarte, sino salir y **RELACIONARTE** con el resto de la escena. Aquí lo hacemos de otra manera, y es que nuestras parties funcionan con una lógica bastante distinta.

El hecho de disponer de naturaleza en el exterior hace que la idea de estar frente a un ordenador en el interior sea la que se quede arriba en la balanza. ¡Y no todos los días tiene uno la oportunidad de compartir una cerveza e intercambiar opiniones con sceners de todas las partes del mundo!

Texto: **Enrique Tromp**
[lthaqua^Stravaganza]



Fotos: **Ciccilleju, Pahamoka,**
Zoom y Slengpung.com



Serán cosas de la edad

por Luis Fernández [SINConcept & escena.org]

Recuerdo que cuando empecé en esto de la escena, lo único que me preocupaba era aprobar el próximo examen en el instituto. Ahora, aquí sentado y escribiendo estas líneas, tengo una pila de facturas por pagar y mañana a las 9:00h tendré que estar en la oficina. Casi sin haberme dado cuenta me he convertido en un *adulto*, que se supone tiene ciertas responsabilidades ineludibles.

No puedo evitar sentir nostalgia por los tiempos en los que rellenar 300 polígonos más por segundo que el día anterior era un logro con el que podía irme a dormir orgulloso. Con dormir, quiero decir, una siesta matutina 3 horas escasas antes de ir a clase. O repetir el doblete de una noche de ensamblador con una clase de latín a primera hora.

Los sceners nostálgicos tienen un pequeño problema de percepción, tienden a pensar que cualquier tiempo pasado, fue mejor. Pero no es más que una distorsión de la realidad, una artimaña de la imaginación para **combatir** el argumento de que realmente, **se ha pasado su momento**. Y pasan por diferentes fases, una de las cuales es la de pensar que *"la escena está muerta"* por el sencillo capricho de que ya no es como la recordaban. **Distorsionan la realidad, para justificar el hecho de que se sienten ajenos a esta escena de ahora.** Y la realidad nos dice que hay mucha gente que aún se lo pasa pipa produciendo. Que en la escena, día sí y día también siguen naciendo nuevas amistades, nuevos grupos, nuevas ideas y nuevos proyectos.

De esta fase de ceguera obtusa algunos pasan a las muestras públicas de cinismo. No nos cansaremos así, de leer artículos donde se repite una y otra vez que cualquier tiempo pasado, en la escena, fue mejor. Si algo está dañando a la escena es este tipo de actitudes. Que con sus delirios sobre las grandezas

del pasado, **crean el sentimiento entre la gente nueva de que se han perdido algo.** Imagina cómo te sentirías si descubrieses un mundo nuevo y fascinante pero sus habitantes te dijese que llegas tarde, que ya no es el paraíso que era. **Flaco servicio hacemos a las nuevas generaciones si empezamos por desmotivarles.**

En las parties es común que los veteranos cuenten sus batallitas de party y que algunos, menos veteranos y más honestos digan "cómo me hubiese gustado vivir esos tiempos". Cuando a menudo son los más veteranos los que menos motivados están y no puedan evitar mirar a toda la gente nueva y pensar "cómo me gustaría vivir estos tiempos,

"Los sceners nostálgicos tienen un pequeño problema de percepción. Distorsionan la realidad, para justificar el hecho de que se sienten ajenos a esta escena de ahora."

con la misma energía e ilusión de toda esta gente nueva". **Es necesario leer los artículos de opinión con una pizca de escepticismo y mirar a nuestro alrededor para ver la realidad.** Realidad que deja patente que la escena sigue viva.

Esta es mi última columna de opinión en la **becanne**. No tengo ninguna intención de perpetuarme en este espacio. Es hora ya de que esta columna pase a manos de alguien que tenga cosas más interesantes que contar, otro punto de vista o al menos otro tema, porque resulto un poco monotemático. **Yo me alegraría mucho si estos dos artículos hubiesen ayudado a alguien a reflexionar sobre el mito de que la escena está muerta.** Y dar ánimos a aquellos que empiezan o aquellos que vuelven tras haber recobrado el interés.



Euskal 12

Se acercan las fechas del evento con más solera en nuestras tierras. La duodécima edición de la Euskal aparece en el horizonte y cogemos a Eneko Lacunza [Enlar'RGBA], máximo responsable del Área Scene para que nos explique las novedades de esta edición.

Este año se cambia otra vez la ubicación de la party y nos vamos al nuevo Parque de Muestras situado en Baracaldo. ¿Qué nos va a proporcionar esta nueva situación?

La vieja feria de muestras estaba muy deteriorada. Con la nueva ubicación todo van a ser ventajas; un edificio recién construido, mucho más espacio y mejor equipamiento. Como ejemplo vamos a poder controlar la luz que entra al Party Place para que las condiciones de visión de las pantallas sean las óptimas.

b. A parte de la nueva ubicación, ¿Qué novedades encontraremos en la Euskal este año en lo que respecta a la demoscene?

La novedad más importante es la creación de la "zona VIP" en la que controlamos quien se sienta desde organización. El objetivo es satisfacer las peticiones recibidas para mejorar el ambiente y acercar a los sceners, siempre teniendo en cuenta nuestra meta: **Que la Euskal siga siendo la principal party-cantera de la escena española.** Hay que tener en cuenta que a la party asiste mucha gente, y que después de la primera visita, algunos de ellos se interesan por la escena.

Por eso, el criterio que estamos teniendo a la hora de ubicar a la gente en los sitios es más el **interés en la escena** que la experiencia y producciones anteriores, de forma que tengamos una mezcla de novatos y veteranos que esperamos anime la creación de producciones durante la party y en el futuro.

b. ¿Cuánta gente estáis involucrada en el Área Escena este año?

En principio seguimos Bloodrinker y yo, aunque **vamos a tener ayuda de muchos otros en nuestra tarea**; hay mucha gente que se ha mostrado dispuesta a realizar proyecciones como **Sole, Ithaqua, Casty, Utopian y Gorka^GUM**; también contaremos con la ayuda de todos los que se presenten y sean elegidos como jueces de las competiciones. Como siempre estamos abiertos a cualquier tipo de colaboración o

sugerencia que nos hagan, así que **cualquier scener puede participar y ayudar en la organización** de la Euskal, simplemente poniéndose en contacto con nosotros.

b. ¿Qué esperáis respecto a la gente que asista al evento?

Queremos que los asistentes se involucren cada vez más en la parte creativa de la party; bien en temas scener o bien en otros concursos y actividades como el Modding, las Install Parties, el Hack It, el Real Time Battle, competiciones de Scripting o la competición de Desarrollo de Juegos abierta. **Queremos potenciar todo uso más allá del entretenimiento puro que tienen los ordenadores**, aunque por supuesto, las competiciones de juegos seguirán teniendo su espacio.

b. Además de la escena, ¿Que nos depara la party en general este año?, El año pasado creció bastante con la GameGune. Teniendo en cuenta que se repite la experiencia ¿Cuanta gente esperáis reunir el último fin de semana de Julio en el recinto?

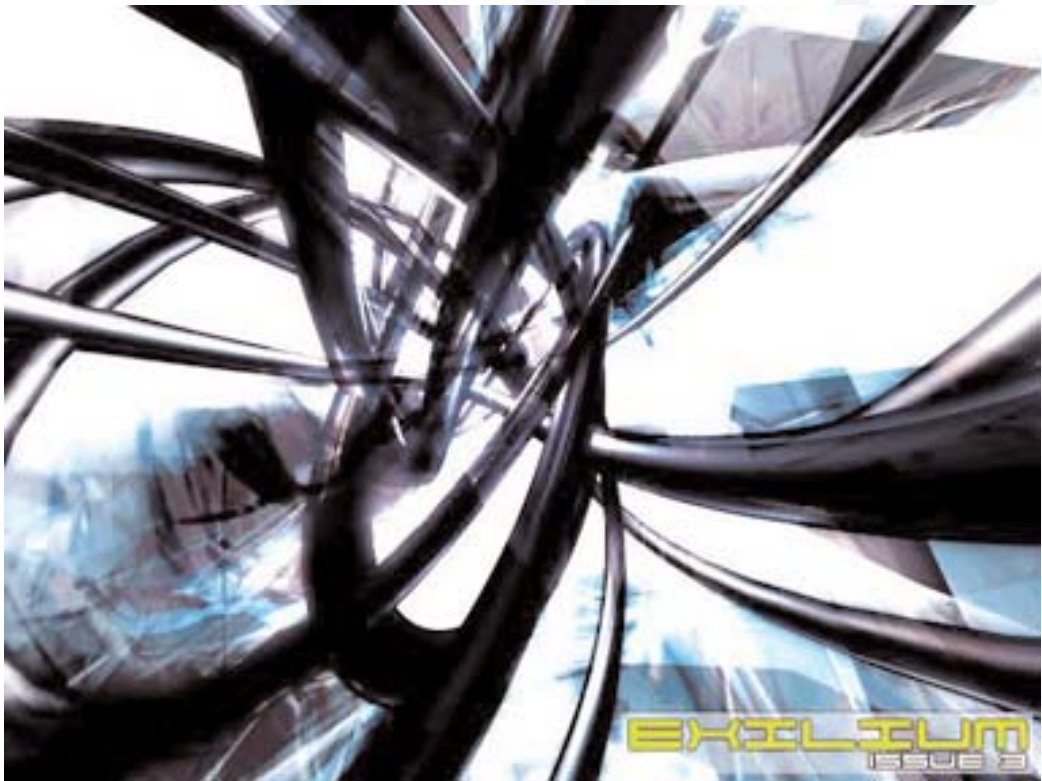
Esperamos que nos visiten **alrededor de 4.500 asistentes** y juntar unos 2.650 ordenadores, 2.560 de los participantes. En líneas generales **esperamos ver potenciadas las secciones de Modding y Escena**, manteniendo los niveles conseguidos hasta ahora en las áreas de Juegos/GameGune y Software Libre/Linux.

b. ¿Volveremos alguna vez a llevar "pulse-ritas de enfermo" con un número en la muñeca? ;)

Aunque sabemos que algunos de vosotros lo echáis en falta, confío en que no se volverá a repetir semejante experiencia ;) Este año tendremos unas entradas parecidas a las del año pasado pero más robustas ;)



Para más información:
www.euskal.org



Exilium: Una iniciativa nueva, especial y diferente.

Detrás de la diskmag **Exilium** se encuentra el Grupo asturiano **Sliders** cuyos miembros en activo son: **Navegante** (designer), **RGS** (gfx y sfx) y **JJ** (coder y editor). De las consolas (Atari y Nintendo) pasaron a los ordenadores de 8 bits (MSX 64 KB), y a los PC (Amstrad 1512 DD, 80486, y un largo etc.). Durante 1995 les picó el gusanillo de la demoscene, aunque no desarrollaron nada hasta 2002. Durante este período de transición se dedicaron a observar demos tan impresionantes como **Hipnotic^Exobit**, cuyo código fuente está liberado.

¿Por qué una diskmag?

En la actualidad hay muy pocas de habla hispana que traten temas de interés y sean multiplataforma (DOS, Windows, Linux, BeOS y QNX). Si tenemos que hacer un repaso de las mejores diskmag destacaríamos **Hugi** y **Pain** en PC, e **Imphobia** y **Ceibe** como inmortales.

Los primeros pasos

Como nuestra diskmag debía ser multiplataforma consideramos que bajo DOS (FreeDOS, OpenDOS, DrDOS ...) programaríamos en C (Watcom) y ensamblador (Nasm) usando librerías MIDAS para el sonido, mientras que para WIN32, LINUX, BeOS y QNX utilizaríamos SDL (Simple Direct Layer) pues permiten portar aplicaciones C del DOS a otros Sistemas de forma relativamente sencilla. Sin embargo para no tener los códigos del DOS y del resto de plataformas separados decidimos emplear: **Allegro** (GFX) y **JGMOD** (Sonido). La ventaja de utilizar estas librerías radica en su portabilidad, evitando programar el acceso a los dispositivos multimedia de distintas formas según la plataforma (DOS S Vesa, Midas y "a mano"; Win32 ' DirectDraw y DirectX; BeOS S BdirectWindows y BdirectFullscreen; QNX S Photon y XWindows; Linux S SVGALib, Xwindows, QT, GTK y ALSA). ¡¡¡Cuidado!!! En ►

- ALLEGRO hay funciones que trabajan perfectamente bajo WIN32, pero no bajo otros sistemas operativos, y viceversa! Además se pueden portar los POSIX y ANSI pero no en algunos algoritmos y librerías utilizados por nuestra cuenta y riesgo.

El primer número de Exilium

Hablamos de un 29 de Abril de 2002, donde los requisitos mínimos del equipo eran procesador 80386 y 4 Mb de RAM. Funcionaba bajo DOS, Win32, Linux, BeOS y QNX. Bastaba descomprimir los ejecutables de cada versión en donde estaban los datos, y enlazarlos. En este número uno se trataron distintos temas: Pascal, C--, Covox Sound, Radio Packet, Programación gráfica, Linux, BeOS, Java, DarkBasic, Game Boy, Overclocking y Demoscene. Posteriormente, se incluyeron BONUS. En la música se utilizaron MOD's. Es cierto, que **el interface era bastante simple** (entre otras razones las prisas) y se nos criticó bastante por ello. Sin embargo nos **llegaron multitud de correos dándonos la enhorabuena y animándonos a seguir**.

Los números posteriores

El segundo número sale el 9 de Septiembre de 2003. Se introdujeron algunos cambios: un interface nuevo, optimizaciones, reducción de código y el uso de MIDIS en lugar de MOD's. Este segundo número era mucho más grande, contenía 50 artículos: **M e n u e t**, **Demoscene**, **GBA**, **QUBE**, **CPC**, **Atari**, **Sprinter**, **C64**, ... (Queda claro que nos encanta la **Oldskool**). Esta vez la falta de tiempo hizo que no se incluyeran BONUS.

El verano pasado enviamos la

noticia a Hugi. En el número 3 se modificó el código fuente y se añadió efectos sonoros. Se incorpora una demo "Broma de las películas". Dispone de 50 artículos así como melodías de fondo. El cover lo ha confeccionado X KEY (se puede apreciar en la imagen adjunta). Prácticamente está terminada, aunque la fecha de lanzamiento está por determinar.

Mini Exilium

Se trata de una versión reducida de los números 1 y 2 con algún añadido extra. Funciona bajo DOS en un 8088 con 256 KB de RAM y soporta sonido MOD para Speaker, COVOX y Sound Blaster. Realizada en modo texto con rutinas optimizadas en ensamblador de 16 bits y puede probarse en el emulador DOSBOX.

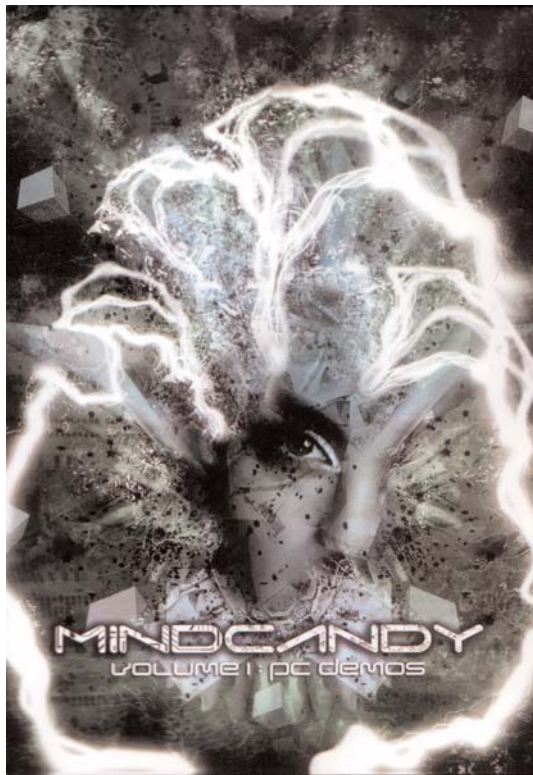
Desde Sliders **queremos dar gracias a todos aquellos que nos han ayudado y colaborado** en la realización de este proyecto.

Para descargar el último número:
www.lanzadera.com/ensamblador/

Para escribir artículos, sugerencias o críticas, podeis enviar un correo a:
sliders2002@mixmail.com



MindCandy Volumen 2



Durante el mes de Abril se publicó al fin, la lista final de producciones que van a aparecer en el Volumen 2 de **MindCandy**, esta vez **dedicado por completo a las demos producidas en nuestro querido Amiga**

La idea de los realizadores es incluir **30 de las demos más conocidas** en esta plataforma en los diferentes formatos que fueron realizadas (OCS, ECS, AGA, PowerPC). Todo esto lo tendremos en un DVD9 de cara simple y sin dividir en temas como el Volumen 1. Pretenden sacar 2 versiones del DVD final: una versión PAL nativa, ya que la mayoría de las producciones fueron realizadas en este territorio, y otra en NTSC para los países no europeos, siempre manteniendo la región del DVD libre, como en el primer volumen. La visualización de las demos seguirá siendo cronológica.

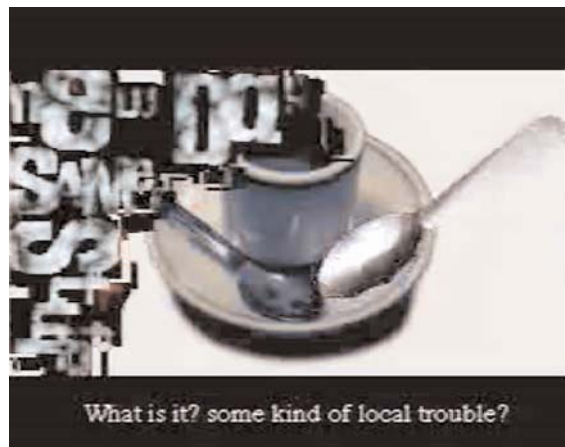
La lista aun podría ser modificada si los realizadores no consiguen contactar con

algún miembro de los antiguos grupos o que estuviera involucrado en su día en la realización de la demo, con lo cual entraría automáticamente alguna de las demos en reserva.

Además se está **buscando personas** que puedan realizar traducciones para los subtítulos de los comentarios de las diferentes demos y documentales, así como **gente que colabore** con introducciones o soundtracks en la realización del producto final.

Como aperitivo comentar finalmente que se ha conseguido que una **demo española** esté representándonos dentro del próximo DVD: **Smoke Bomb** de **Ozone**.

Si quereis ver la **lista final de producciones** incluidas o teneis contacto con alguno de los miembros de algún grupo que aun no haya dado señales de vida, podeis ponerlos en contacto con los realizadores del Volumen 2 del DVD MindCandy.



Smoke Bomb^Ozone



Más información:
www.demodvd.org

Scene Awards

Durante la celebración de la pasada Breakpoint y como viene siendo habitual, se dieron a conocer los premiados en los Scene Awards del año 2003.

Tras el acto de presentación con un video a cargo de **Nitrik** y **Little Bitchard** que podeis descargar del website oficial, se procedió a dar los ganadores.



IX^Moppi Productions

Los grandes triunfadores fueron **Moppi**, que gracias a su demo **IX**, presentada en la pasada Assembly se llevó 3 premios (**Mejor Demo**, **Mejor Dirección y**

Producción más Original).

Seguidos de cerca estuvieron **Farbrausch** con sendos premios para **fr-30: Candytron** a la Mejor Intro 64Kb y el Premio Especial del Público que fue concedido a **fr-25: The Popular Demo**.

Entre el resto de premiados destacaron **Kewlers** con **A Significant Deformation Near the Cranium** (Mejor Banda Sonora), **Kolor** con **Relais** (Mejores Gráficos) y **SoopaDoopa** con **Aura for Laura** (Mejores Efectos) entre otros...

Spöntz, nominado a **Grupo Revelación** no pudo conseguir el premio, que cayó en manos de **Conspiracy** por **Project Genesis**.



Producciones y más información:
www.scene.org

Durango Party 5

El pasado mes de Marzo, después de varias semanas de incertidumbre, la asociación Cultural Informática de Durango decidió finalmente suspender la Durango Party 5, por problemas organizativos que no han sido comunicados y que no permitía realizar la party en las mejores condiciones posibles.

Con un breve comunicado en la web de la party agradecieron a todos los asistentes, colaboradores, patrocinadores e instituciones públicas que hicieron posible este evento durante 4 años.

Esperemos que próximamente se solucionen los problemas que hayan podido ocurrir y volvamos a tener esta importante cita en nuestro calendario nacional.



Más información:
www.durangoparty.org
durangoparty@durangoparty.org

Más Parties

Durante el mes de abril se celebraron la **Xuventude Galicia.Net** en Santiago de Compostela y la **Xplanada 6** en Alicante. Este año no hubo premios de la demoscene, pero aun así, asistió gente de algunos grupos y el ambiente fue estupendo. **A lo largo de toda la party se proyectaron demos en la pantalla principal de ambas parties** para que la gente joven conozca el mundillo.



Más información:
www.xuventudegalicia.net
www.xplanada.org



codepixel

**programación gráfica
motores 3D
tutoriales
software de animación
y mucho más, actualizado todos los días**



<http://www.codepixel.com>



please the cookie thing^aardbei |||

Generación de Texturas (I)

Jizz⁽¹⁾ y **Stash⁽²⁾** de **The Black Lotus**. Si no las primeras, estas dos intros de 64Kb sí fueron los principales artífices de una nueva ola de intros con texturas, samples y modelos 3D previamente generados para lograr un resultado más impactante que los logrados hasta entonces en este tipo de producciones, y cuya culminación hasta la fecha puede considerarse **fr-08: The Product⁽³⁾** de **Farbrausch**, sin olvidar otras también interesantes como **Please the Cookie Thing⁽⁴⁾** de **Aardbei** (en la página anterior). En todas ellas se recurre a generar, durante la precarga de la intro, multitud de datos que mediante las técnicas habituales de compresión sería imposible meter dentro de las limitaciones de tamaño que imponen las categorías de 4Kb o 64Kb.

(1) <http://www.pouet.net/prod.php?which=2>

(2) <http://www.pouet.net/prod.php?which=3>

(3) <http://www.pouet.net/prod.php?which=122>

(4) <http://www.pouet.net/prod.php?which=232>

Como el objetivo de este tutorial será la generación de texturas, va a ser en esto en lo que nos centraremos, aunque algunos de los temas que se tratarán se pueden también aplicar a la generación de samples o de modelos 3D. La idea general, por tanto, de la generación consiste en almacenar únicamente los "pasos" dados para crear una textura, en vez de almacenar byte a byte cada una de los componentes RGB que compondrían la imagen resultante. Realizando unos cálculos rápidos podemos ver que una imagen de 256x256 pixels a 32bpp (el formato más común para almacenar las texturas) ocuparía la friolera de:

$$\begin{aligned} &256 \text{ pixels (ancho)} * 256 \\ &\text{pixels (alto)} * 4 \text{ bytes/pixel} = \\ &262144 \text{ bytes} = 256\text{Kb} \end{aligned}$$

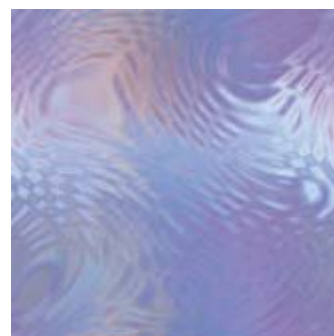
¡¡¡256Kb para una única textura!!! ¿Cómo demonios seremos capaces de meter tal cantidad de datos en una intro de 4kb o de 64kb? La primera opción sería comprimir dicha textura con un algoritmo de compresión sin pérdidas al estilo del LZW, aunque con esta opción **no podríamos meter más de 2 o 3 texturas con esa calidad en el mejor de los casos**. La siguiente opción sería usar un formato gráfico de compresión con pérdidas como el JPEG, aunque esto tampoco solventaría nuestros problemas de espacio. La solución será, por lo tanto, la generación, mediante la cual incluiremos en nuestro ejecutable el código utilizado para la generación de las texturas, con un tamaño fijo de entre unos pocos bytes y algunos kilobytes dependiendo de la complejidad de dicho generador y de nuestra destreza a la hora de optimizar en tamaño el código, y unos pocos bytes para cada textura, típicamente alrededor de 100 para

cada una, aunque también depende de su complejidad. Con este sistema **podremos conseguir texturas tan complejas y detalladas como las de las figuras** (creadas con **Texor v1.4**), en las cuales se indica el tamaño de los datos necesarios para ser generadas, antes de la compresión del ejecutable con **UPX**⁽⁵⁾. Debo agradecer a **Hlod-Wig ^Anaconda** su ayuda en mis inicios en esto de la generación de texturas (y en muchas otras cosas), a **Geiger^Glue** sus ideas para la aplicación de efectos sobre múltiples capas y a **Ile^Aardbei** la publicación de su magnífico generador, del cual he sacado también algunas ideas y efectos implementados en nuestro **Texor**.

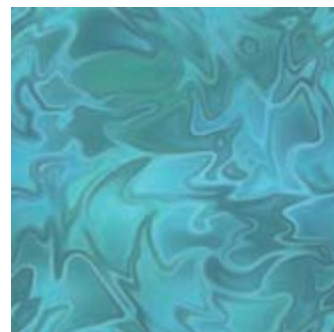
Algo muy importante y que es necesario destacar es la necesidad en muchos casos de conseguir que las texturas sean "tileables", es decir, que puedan ser colocadas a continuación de sí mismas como si fueran azulejos, encajando sus bordes de forma perfecta. Así, podremos aplicarlas sobre objetos grandes sin notar imperfecciones ni discontinuidades. Más adelante veremos cómo conseguirlo. Bien es cierto que en muchos casos esta cualidad no es necesaria, por lo que en el generador podremos crear y usar efectos que rompan esa propiedad, aunque por regla general **es una buena idea procurar que los efectos permitan que las texturas sean repetitivas**.

Una vez introducida qué es la generación de texturas y para qué vale, vamos a centrarnos en el método utilizado en nuestro generador, Texor, para lograr estas texturas. Se pueden utilizar otros métodos diferentes, lo cual dependerá del ingenio de cada programador.

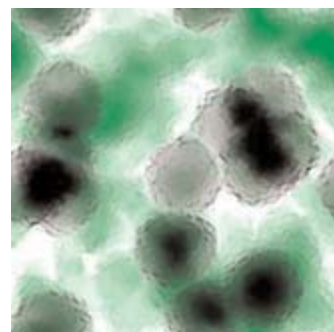
(5) UPX: <http://upx.sourceforge.net>



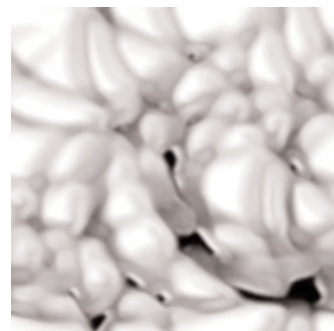
258 bytes



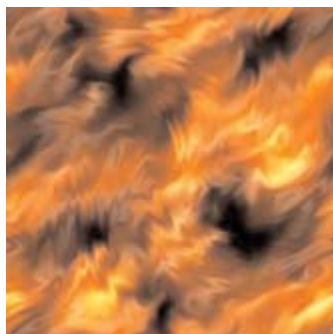
234 bytes



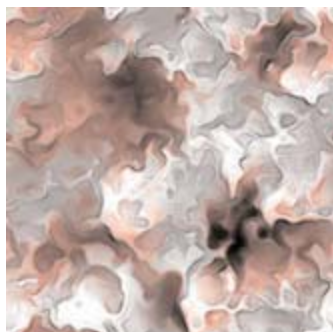
111 bytes



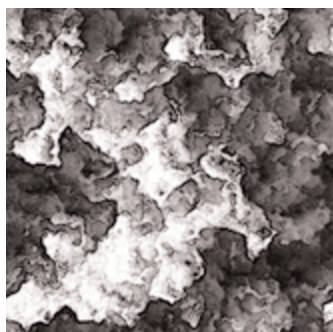
128 bytes



210 bytes



72 bytes



37 bytes



217 bytes

generadas

El primer paso es crear un degradado de color, definido como interpolación entre 2 o más colores, para ser utilizado en una textura "base". Las texturas base típicas son las nubes fractales (si no conocéis qué es una nube fractal deberíais primero leer un tutorial sobre ello) aunque en el Texor tenéis más ejemplos de texturas base útiles.

Podríamos definir muchas más, todas las que se nos ocurran, aunque no debemos perder de vista que **cuantas más texturas base incluyamos más grande será nuestro código y menos datos externos a las texturas podremos incluir en la intro.**

Tras haber definido una textura base y haberla aplicado sobre una capa de la textura que estamos creando, pasamos al turno de los **efectos monocapa**, esto es, los que modifican una única capa de nuestra textura. Entre estos efectos podemos encontrar los típicos efectos **blur**, **twirl** o **emboss**. Aquí es donde tendrá lugar la primera modificación drástica de la textura base creada anteriormente, que será aún mayor cuando apliquemos efectos multicapa.

Los efectos multicapa nos permiten añadir gran **complejidad** a nuestras texturas, ya que podemos **mezclar** (sumar, restar, modular, etc.) diferentes capas creadas a partir de diferentes texturas base, y unir las artísticamente en una sola. En este punto es donde la textura sufrirá posiblemente la mayor transformación de todo su proceso, ya que podremos mezclar *ad libitum* cualquier capa formada previamente por diferentes degradados, texturas base y efectos hasta conseguir resultados sorprendentes.

Por último, después de estos efectos multicapa vendrá lo que

podemos llamar etapa de post-proceso, donde **sobre la textura obtenida aplicaremos nuevamente efectos monocapa** para variar el color, distorsionar o desenfocar la textura. En esta etapa utilizaremos nuevamente los mismos efectos que usamos cuando estábamos modificando cada capa individualmente, para **reutilizar código** y evitar así, que el tamaño de nuestro generador crezca innecesariamente.

Y tras esta introducción general en que hemos visto a vuelo de pájaro los puntos en los que profundizaremos a lo largo del tutorial hemos llegado al final de la primera entrega, que espero sirva como aperitivo para ir abriendo boca y generar interés por el tema.

Nos vemos en el próximo número de *becanne* y en *escena.org*. Hasta entonces si tenéis cualquier sugerencia o duda o si os queréis poner en contacto conmigo podéis hacerlo en **ago@teleline.es**.

Un saludete y hasta pronto.

Texto: **Santiago Gallego Rodrigo**
[ago^Concept]

Nota: Para descargar la versión 1.4 de Texor y las texturas de ejemplo que se muestran en el Tutorial, puedes hacerlo en:

http://www.becanne.net/files/tutorial_texturas_01.zip

FlashQuiz es una iniciativa de **escena.org** para dar a conocer la otra cara de los sceners españoles. A través de **25 preguntas breves**, entrevistamos en cada número a dos miembros de nuestra escena, uno generalmente en activo y otro inactivo o retirado. No se trata de una lucha sino de comprender las diferencias entre las diferentes generaciones y **conocer** a las personas que hay detrás de los sceners.

En esta edición especial para **becanne** tenemos a **Interface^BoaH** vs **DereThor^Centolos**.

Texto: **David Domingo**
[sm^Fuzzion]

b

Fotos: **Thai Doris**
[kyl^codepixel.com]

Interface es miembro del grupo gallego **BoaH** (Bit of a Hype) junto a **Jull** (grafista) y **Armidas** (músico). Ha sido siempre conocido por sus trabajos como grafista, aunque esta haciendo sus pinitos como coder. Se interesó por la demoscene y la informática gráfica hace 8 años, y durante la primera edición de la Xuventude Galicia Net, R3D, Newalpha y compañía le **convencieron** para entrar en la scene. A partir de ahí fue participando en bastantes parties y competiciones, a veces sin lograr clasificarse, y otras veces consiguiendo primeros premios en categorías de gráficos. En la BCN'10 se estrenó de coder y ya dentro del recién estrenado grupo BoaH, consiguieron el **primer premio** con la demo **Petróleo**, su mejor producción hasta el momento. Actualmente su tiempo libre y su productividad scener ha decaído, pero **BoaH** no ha dicho su última palabra.



in
dereth



Derethor es uno de los fundadores del grupo de **Centolos**, que actuó en Amiga y en PC en la década pasada. Llevó a cabo varias tareas, desde swapper, ascii-artist, grafista y principalmente, **coder**. Participó en varias producciones (The Last Intro, Necrofagia) y la más importante de todas ellas es la demo **Overdose**, con la que ganó la Euskal Party 6. Además de su trabajo como coder, también tiene como logro principal **organizar la Arroutada Party** y haber ido hasta la party Satellite 99, en Polonia. Aparte de todo ello, para muchos será conocido por sus divertidos textos en diskmag como el "**¿Por qué los coders no tiene novia?**" o por su participación en algunas interesantes polémicas discusiones en foros sceners. Actualmente es el editor del portal de programación gráfica **www.codepixel.com**, que seguro que es de visita y ayuda para multitud de sceners españoles.

interface
/s
mor

00. Nombre real y ciudad de procedencia**Interface:** Diego Fernández Goberna, Vigo.**Derethor:** Mi nombre es Javier Loureiro, y soy coruñés de nacimiento.**01. ¿A qué te dedicas?****IF)** Acabé la carrera de ingeniería informática el verano del 2003. Desde entonces estoy probando distintas cosas a modo de freelance, y trabajando para Gargore Multimedia (gargore.com).**DT)** Actualmente estoy desarrollando un apasionante proyecto de empresa emprendedora, dando hosting a empresas y trabajando en tecnología para Internet. También colaboro en una empresa como director de servicios Linux.**02. ¿El mejor momento de la escena ya ha pasado, está pasando o esta por llegar?****IF)** No me gusta la idea de que todo tiempo pasado fue mejor, pues siempre está fuertemente influida por las vivencias y los recuerdos, normalmente benévolos. **La demoscene siempre fue una actividad de minorías, y creo que el avance de la tecnología, internet, las parties, etc. han hecho que haya crecido y mejorado.** Los que piensan lo contrario se basan en dos proposiciones: *La mejora del hardware y software empobrece la demoscene, y, El espíritu scener se ha deteriorado.*La primera no creo que sea cierta, pues la tecnología no ha mejorado solamente en los últimos años, sino desde siempre. Antes había que romperse la cabeza con ensamblador. Ahora lo hay que hacer con los *shaders*, *guis* o estructuras complejas para albergar una demo "moderna". Cambia el nivel de abstracción, pero la complejidad siempre está ahí. Unos deciden *codear* lo necesario, otros se esfuerzan -como antaño- en ir "más allá".

En cuanto al espíritu scener... es muy difícil cualificar o cuantificar semejante variable, pero creo que actualmente hay un buen espíritu.

DT) Los mejores tiempos de la demoscene fueron, sin duda, desde el año 1992 al 1996. **La demoscene de aquel tiempo desarrolló todos los cánones artísticos que dieron personalidad a este movimiento.** La música tenía carácter propio, los gráficos tenían un marcado estilo "scener" y las demos se hacían con una ambientación especial. Fue su independencia total de la crack-tros cuando el movimiento explotó. La organización de un grupo era amplia y complicada, con gente especializada en su labor. Existían las relaciones públicas, los conocidos *swappers*, que daban a la scene el carácter crítico de los "charts", las discusiones, y los "dogmas de fe" que marcaban el movimiento, divulgados en las diskmag, que arrasaban a muchísima gente dentro de este mundo. **Las demos eran lo más impresionante que existía en aquel momento.**

La llegada de Internet, la aparición de motores 3D espectaculares y el soft- ➤

► ware de alto nivel técnico han hecho que las demos actuales no impresionen como lo hacen las de los juegos. Además, los artistas "sceners" actuales usan las mismas herramientas que el resto de artistas, con lo que la personalidad propia se ha perdido. **El futuro de la demoscene pasa por encontrar su razón de existencia, o estará condenada a la desaparición.**

03. ¿Quién te metió en todo esto?

IF) Al principio, mis dos compañeros de piso del primer año de la carrera. Con uno de ellos pasé horas investigando y aprendiendo a hacer cosas con el 13h, y el otro traía de vez en cuando algún diskette con demos (o algo parecido, no recuerdo muy bien...). Un par de años después, con otro amigo asistí a mi primera party, la **Taboada's Party** (Lugo), a donde asistieron **Centolos** (y no recuerdo si vinieran los de **Dosis** también). Nunca olvidaré aquella **pandilla de locos**, entrando en el recinto con la furgoneta llena de ordenadores. **Pensé que eran algo rarillos sí, pero también noté su pasión por el mundillo, y eso me llamó la atención.** Algo más tarde, fue principalmente **R3D** (entonces Reality3D, amigo de IRC) quien me metió de lleno en la demoscene española, en la **Xuventude Galicia Net**.

DT) Entré en la demoscene con las intros de los videojuegos del Commodore Amiga. **No recuerdo cuando he visto la primera producción, pero en el mundo del Amiga, era imposible no enterarse de que existían.** Empecé a entrar activamente en este mundo de la mano de **Agnus Young**, con el que empecé a programar en ensamblador, y de la mano de **Ravana** y **Barman**, con el que empecé a "swappear" producciones en el resto de España. En esos tiempos leíamos diskmag tan apasionantes como **Raw** o **Upstream**. Comencé a escribir a todo el mundo que se anunciaba como "swapper", y el resto fue llegando. Después las diskmag de Amiga, en especial **Fanzine**, me metieron en la demoscene española, y las primeras parties de Amiga me acercaron al resto de gente en España.

04. ¿Cual es la primera demo que viste?

IF) Uf, ya empezamos... resulta que **tengo una pasmosa facilidad para olvidar nombres**, y a

pesar de haber visto muchas demos e intros (no tantas como quisiera, pero sí un buen puñado), no puedo recordar su nombre o autores. De todas formas, creo que mi primera demo era una pequeña, aparecía un ruido de televisión al principio, y después de unos cuantos efectos, se quedaba en un objeto 3d rotando y *morpheándose...* me quedara de piedra, la veía cientos de veces.

"La demoscene siempre fue una actividad de minorías. El avance de la tecnología, internet, etc. han hecho que haya crecido y mejorado." *Interface*

DT) Creo que no puedo contestarte a esta pregunta. **La primera demo que ví fue la que tenían puesta en un Amiga de El Corte Ingles**, pero era más una demo comercial. Quizás sea la **Substance^Quartex**, o al menos, la que creo recordar. En aquel año había demos y grupos muy curiosos, como la **Iraq-demo^Animators**. Lo que sí que no recuerdo es la primera demo española. Recuerdo la famosa **In progress** de **Troglobyte^Darkness**, en la Euskal 2, pero hubo alguna antes, seguro. **La primera demo de PC fue una portuguesa que tenía un fractal mandelbrot**, pero era horrible. La **Second Reality** y demás demos míticas de la demoscene PC, fueron muy posteriores y para la demoscene amigüera, de muy baja calidad para lo que había en el Amiga en esos tiempos.

05. Una demo

IF) Es difícil elegir solo una producción entre tantas y tan buenas... pero no puedo olvidarme de **State of the Art^SpaceBalls**, **Heaven7^Exceed**, o **fr08^Farbausch**, todas muy típicas, pero que marcaron un antes y un después en mi experiencia demoscener.

Otras menos típicas son las **Nature^Threepixels**, **The day the earth was born^Tpolm**, o **Relic^Nerve Axis**. En general, me gustan las distintas (con un mínimo de calidad, claro).

DT) Sería muy difícil, y creo que muy injusto, decir cual fue la mejor producción. Quizás para ►

► mi, al principio, sea toda la saga de **Fanzine** (diskmag de Amiga), la demo **Hardwired** de **Silents & Crionics**. Después hubo demos espectaculares para mi gusto, como la **Real^Complex**. En el mundo PC, pues recuerdo especialmente la **Saint^Halycon & DaJormas**, **Sunflower** del Static, la **Riprap^Exceed...** podría decir muchas. Como grafistas, creo que nadie le hace sombra a **Made**, y en música mi preferido es el polaco **Revisq^Floppy & Anadune**, aunque **Clawz^Bomb** también fue un gran músico

06. Un nombre de la escena

IF) Difícil también. Hay mucha gente que admiro dentro de la escena española, y sería injusto destacar a uno... aunque me gustan **Fuzzion**. ¡Son sexys!. En territorio internacional, gente que me da escalofríos pueden ser **Made**, **Zaac**, **Nero**, **Kb**, **Chaos...**

DT) Sin duda, **Chaos^Sanity**, fue el primer "mega ídolo de masas" tras la **Arte^Sanity**. Hoy en día sigue siéndolo, tras las demos de

Farbrausch. En los gráficos, **Made**, por ser tan espectacular en sus dibujos.

En música, destacaría gente como **4 M a t**, **Lizardking**,

XTD, aunque no son de mis preferidos, reconozco su trabajo y todo lo que aportó al estilo propio de la demoscene.

07. ¿Saint / Kromiset / Medium o State of Mind / Shad2 / VIP2?

IF) Hay muy buenos representantes de ambos estilos, y si me gusta una demo, es por sí misma, no porque tenga un estilo u otro. Por un lado, me gustan las cañeras en plan **State of Mind** (la **Vip2** está bastante "sobada", ¿verdad?), y por otro, me encantan las techno (¡techno, no bacalao!) minimalistas e innovadoras visualmente. Ejemplos como la genial **fr-19: A Poem for a Horse**, mi preferida de Farbrausch, o **Cimera^Halcyon**.

DT) Las **Saint/Kromiset/Medium**, sin dudas, aunque no la considero un referente de la demoscene. Lo que siempre ha destrozado la scene han sido los players de 3d Studio

08. Una party

IF) La **Taboada's Party**, por ser la primera, y la que me enganchó a esto de recorrer la carretera para acabar durmiendo en el suelo. Pequeñita, pero con buen espíritu. Luego, la **Xuventude Galicia Net**, pues como he dicho, fue la que me metió en la demoscene. Y luego... como no: la **Euskal 8**, que fue increíble. En



► esa party me presentaron “a la comunidad”, y conocí a muchísima gente de golpe... ¡Fue genial!

DT) Han sido muchas. La **Satellite 99**, por eso de conocer Polonia, la **Arrouxada 1**, por eso de organizarla nosotros, la **Taboada's Party**, por pasármelo de miedo.

09. ¿Qué quitarías de la escena y qué pondrías?

IF) Algo que tengo muy claro es que quitaría los grandes premios y con ello pagaría gastos de viaje y manutención. Un premio de gran cuantía deja de ser una recompensa simbólica y pasa a ser un objetivo (principal o secundario) por el que participar.

DT) Desde luego, pondría más comunicación. La demoscene necesita algo más que el wall de escena.org y un par de quedadas en las parties. Hace falta muchísimo más movimiento que el que hay actualmente, reuniones locales, más votaciones mensuales a las producciones, debates activos, nuevos grupos con nuevas ideas...

Y quitaría a mucho bocazas que con su actitud solo destruye a la demoscene, cerrándola al mundo exterior.

10. ¿Que paginas visitas diariamente?

IF) codepixel.com, gfxartist.com, ajo.be, barrapunto.com, cgchannel.com, escena.org. Me da mucha rabia no visitar ojuice.net o pouet.net más a menudo. No tengo tiempo para ello, y bueno, supongo que algo de pereza también es culpable.

DT) Por ser editor de Codepixel, visito muchísimas webs diariamente, y paso mucho tiempo documentándome y leyendo todo lo nuevo que sale. Muchas las visito sólo para ver si tienen noticias, como la Web de desarrolladores de Intel, opengl.org, etc. También visto diariamente escena.org, a ver si hay alguna noticia sobre la gente que conozco. Leo siempre las noticias de **Telépolis** sobre tecnología, y mi gran hobby, la bolsa, con los foros de www.iberbolsa.com

11. Un buen recuerdo que tengas de la escena

IF) Jamás olvidaré la BCN cuando, después de miles de preocupaciones y preguntas (gracias a los organizadores de la BCN, fueron muy pacientes), vi en la pantalla grande nuestra demo **Petróleo**. Se veía de vicio, sonaba de vicio, y funcionó sin problemas (¡Gracias J a k !) . Personalmente fue bastante emocionante, y me alegró mucho estar con mis compañeros de grupo para compartirlo. **Ganar el primer premio fue realmente sorprendente, no acababa de creérmelo.**



Petróleo^BoaH

DT) La demoscene me ha dado muchos recuerdos. Aunque quizás el mejor recuerdo haya sido ganar la Euskal 6 con la demo **Overdose**. En general, la vida scener que teníamos en A Coruña fue un gran recuerdo, compitiendo entre nosotros para ganarnos los puntos semanales (teníamos un boletín interno de producciones, y mi ascii art hacía un buen trabajo con 1 puntito al día :D) después el retorno de las Euskal siempre han sido dignas de contar, pero no es algo scener propiamente dicho.

12. ¿Qué le falta a la escena española para estar al nivel de la europea?

IF) **Tiempo y gente nueva.** Muchos de los que llevamos un par de años ya hemos dejado el período de estudiante, y hace falta savia nueva para renovarse. ¡¡Ánimo a los nuevos!! ¡Ah... y frío, por supuesto!

DT) Muchos factores, pues que los estudiantes europeos cobran un sueldo en muchos países, y que las comunicaciones son mucho mejores. Aunque no creo que la demoscene esté en general muy por debajo, si lo comparamos país a país. El problema viene si comparamos España con el resto de Europa.

13. Un sueño

IF) Esa megademo que todos soñamos hacer ;). Y aún digo más: **esa megademo totalmente realizada por mí...** programación, gráficos, música..., espero no desfallecer en el intento o en la ilusión. De momento, necesito lo mismo que todo el mundo: Tiempo

DT) Por decirlo de alguna forma, mi "sueño" siempre había sido ganar una Euskal.

14. ¿Haujobb o Farbrausch?

IF) Farbrausch. Nos han dado un buen sopapo

DT) Farbrausch, porque conocen el espíritu de la demoscene desde siempre. No quiero hablar de Haujobb, pero simplemente no los considero un ejemplo para la demoscene actual.

15. ¿Lo de la Overdose/Centosis fué tongo?

IF) Estuve en la Euskal 6, fue mi primera Euskal y una de mis primeras parties. **Recuerdo a Centosis saltar y hacer el mono en el podium, tras recibir el premio, pero casi no recuerdo las proyecciones ni los votos...** yo... esto... estaba muy concentrado ganando el 2º puesto en el campeonato de Duke Nukem 3D.. (¡Ale!, ya conocéis mi pasado oscuro e inconfesable XD)

DT) Lo de Overdose fue una experiencia maravillosa en la historia de Centosis. Cuando me

comprometí a presentar una demo de categoría, nadie en el grupo consideraba que se podría hacer una producción tan especial, fusión de la experiencia de programa-

Overdose^Centolos & Dosis

ción de Geiger y Matrix, y la experiencia

en la demoscene de Amiga que aportaba Centolos. De todas formas, el código era muy robusto, y se hacía con conciencia para que en ningún momento hubiese cuelgues inesperados. **La demoscene amigaera disfruto de la demo**

(en aquellos tiempos muy lejos de calidad de las demos amigueras), **y la demoscene de PC valoró el hecho de que hubiese funcionado correctamente.** Creo que ese fue el factor indispensable para que la gente votase masivamente a la producción. Todavía recuerdo las felicitaciones que mucha gente nos transmitía antes de la noche de "reflexión" acerca de lo impresionados que quedaron tras verla en la pantalla gigante. **Después de 7 años, alguien quiere abrir una polémica, pensando que Centosis no existe y que se puede reescribir la historia.** Quizás a causa del rencor por disputas pasadas, y por el desánimo que les produce el pensar que nunca más podrán presentar una demo que se vote públicamente en una party de 1000 personas, y reciba los votos que recibió Overdose.

16. ¿Porque dejarías la escena?

IF) Una pregunta fácil. La única manera sería por abducción extraterrestre, cuando Bush confiese venir de un planeta antropófago, agorafóbico, aracnofílico y ambidiestro, las ranas hereden la Tierra y los sapos coronen el cielo...

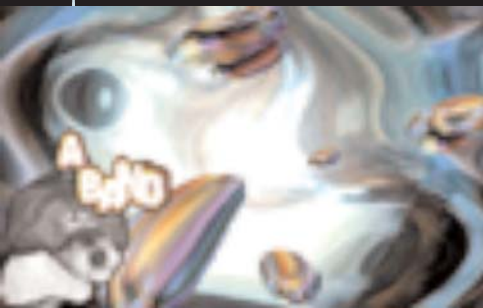
¡Ueah! ya he vuelto... Hmm... Pues no se... ahora mismo estoy bastante desligado de la escena, pues cada vez se tiene menos tiempo libre, pero **la ilusión por hacer cosas no ha mermado ni creo que se pierda.** Supongo que la falta completa de tiempo durante un largo período me haría dejar la escena, pero quizás volvería en cuanto pudiese.

DT) Pues porque la escena actual no me atrae lo suficiente, y supongo que otras cosas me atraen mas actualmente, como desarrollar iniciativas empresariales. **Las demos no me sorprenden, y creo que eso es lo mas importante en la demoscene.** También la he dejado porque no hay tema del que hablar. **La lista de demoscene-sp es de lo más aburrido que hay,** cuando hay mensajes, y eso no atrae a la gente.

17. ¿Finland o Germany?

IF) ¡Qué pocos criterios tengo para decidirlo! Farbrausch es de Alemania, ¿no? Pos ale, "Germany, 5 points".

DT) De los 2, me quedo con Finland, aunque **creo que sería justo marcar a Poland en la lista,** por su scene tan alternativa, aunque algo ➤



► cerrada al exterior. La demoscene finlandesa es fantástica y ha traído grandes producciones. Alemania solo imita y mejora al resto, pero no la considero creadora de nuevas tendencias.

18. ¿Cual ha sido tu mayor RIP?

IF) En mi faceta de grafista, creo que no he ripeado nada... **siempre he intentado ser totalmente original** (dentro de lo original que puede ser un ente contaminado por 25 años de influencia cultural), e intentar aportar algo; algunas veces, técnica, y otras temática.

AHH!!! ¡Cómo se me podía olvidar! Claro que tengo un RIP, es el Gran RIP, el Dios de los rípeos, alabado sea: **El gráfico pixelado de la Euskal 9, "In blue"** (sí, ese azul, el busto de una chica debajo del agua). Es un gráfico copiado directamente de una foto. El hecho es que **nunca había presentado nada copiado**, y al ver que tanta gente recibe aplausos por realizar copias (tanto en la demoscene como fuera de ella), me sentí un poco en desventaja técnica y artística, y me pregunté si yo sería capaz de hacer lo mismo, y qué resultados obtendría cara la crítica. Dado que iba a hacer un copy, por lo menos, que fuese pixelado (para tener algún mérito técnico al menos), y a lo grande, 640x480 (luego Humphrey y Leunam me hicieron caer en la cuenta de que un 320x240 es mucho más difícil :P).

Pues bien, **el resultado fue sorprendente**: gané el primer premio en la Euskal, estuve de POTW en GfxZone, y durante un par de semanas estuve en el primer puesto en gfxartist.com, llegando a alcanzar un 4º puesto en el G-Spot durante bastante tiempo (el top de los tops en gfxartist).

El tema es que **no estoy ni mucho menos orgulloso de ese gráfico**. Al 90% de la gente lo que le gusta es la foto, no el gráfico. Simplemente, me ha servido como catarsis, para quitarme esa sensación de 'injusticia' que tenía. No creo que vuelva a hacer un copy (lo de ajo.be es solamente entrenamiento!, no es ni mucho menos algo que pondría en mi 'portfolio', a no ser para demostrar habilidad en el copiado :P)

Uf, vaya rollo he soltado...

Como programador, creo que el mayor ripeo es **el código de inicialización y manejo de OpenGL**, sacado y adaptado del de **NEHE** (una vez te has roto los cuernos para crear una venta-

na ogl, para que volver a hacerlo :P) Copy&Paste indiscriminado sí que no hago... pero **siempre se recurre a otros códigos para ver cómo se hace esto y aquello...**

"Después de 7 años, alguien quiere abrir una polémica, pensando que Centosis no existe y que se puede reescribir la historia." *Derethor*

DT) Ni idea. Creo que hay muchísimas cosas que inspiran, dentro y fuera de la demoscene. Colores, músicas, formas, etc. **El hecho de leer tutoriales te marca, aunque no lo desees**, a pensar de determinada forma al implementar un algoritmo. De todos modos, he de decir que **mi definición de PI en el código fuente viene de Incognita**.

19. ¿Las demos en proyector o en monitor?

IF) En proyector con unos buenos altavoces, a oscuras, y con toda la gentuza scener alrededor :D Otra buena alternativa es en el monitor, también a oscuras, y solo o bien acompañado.

DT) Todo programador, o grupo creo que **trabaja duro para poder ver su demo en el proyector**. El momento de la "puesta en escena" de la demo, es, para el que lo ha vivido, un momento muy importante, diría que el más importante de toda la scene, y **desde el principio ha sido el ritual mas importante de las demoparties**.

20. ¿The real party is outside?

IF) ¡Somos *frikis*, está confirmado!. Lo que nos une es la pasión informática y la creatividad, y es por ello que considero las parties el momento en el que, cual hordas bárbaras, nos juntamos y alcanzamos grandes niveles de *frikismo* conjunto. Si es junto a un ordenador, mucho mejor, por supuesto. Sin embargo, éste no hace falta, **se puede disfrutar igual charlando en una cafetería o por ahí tirados, comentando X demo, intentando entender el algoritmo que describe Wind o escuchando las anécdotas de algún viejote**. En cambio, la movida de beber y salir de fiesta no va conmigo, es cuando los *frikis* con los que tanto te identificas pasan a ser 'otras personas normales'.

DT) Creo que *the real party is everyday*. Vivir de modo scener es único, y es posible. **En Centosis tuvimos una larga época con esa forma de vida, y quizás sea de lo mejor que hayamos vivido en mucho tiempo.** Cuando eres scener, y vives para ello, la party es distinta, y mucho más creativa. Y desde luego, la party dura todo el día, mañana y noche. A veces, el mejor momento pasa en el desayuno, a veces al ir a comprar una CocaCola... tomando unas cañas... ¡Quién sabe!

21. ¿Diskmag o portal en Internet?

IF) Hoy en día, portal; mucho más dinámico, activo, flexible e inmediato. Sin embargo, no puedo dejar de bajarme la **Hugi** de vez en cuando y rememorar los/mis viejos tiempos,

c u a n d o disponías de tiempo y te echabas varias t a r d e s enteras en leer la diskmag de turno, con el módulo de fondo, y sentado en múltiples y

In Blue (Interface)

variadas posiciones antiergonómicas. Lo de la **Ceibe** es una pena. La he disfrutado muchísimo, y no se, **creo que aún hay sitio para una diskmag española.**

DT) Si me preguntas que prefiero, pues a **personalmente me decanto por la diskmag**, porque tiene una ambientación y un trabajo que no tiene un portal de Internet. **Pero lo cierto es que ahora vivimos al día, y una diskmag no tiene sentido para las noticias.**

22. ¿A cuantas parties has ido en el último año?

IF) MMmm... la última fue la **Euskal 11**, y planeo ir a la **Xuntas** este año, más que nada

para saludar a la gente :) Me llevé una gran decepción al no ir a la **BCN'11**, ¡Vaya bajón! Tengo muchas ganas de ir a una Durango (que pena lo de la cancelación de este año, ¿verdad?)

DT) Pues no a muchas... a la **Euskal**, a la **XGN** y a la **Arrouxada**. La Arrouxada fue algo extraña este año, ya que se canceló, y se volvió a abrir, etc. Pero lo pasamos muy bien. La Euskal y la XGN fueron como siempre.

23. ¿Tienes algun otro hobby ademas de la escena? ¿Cual es?

IF) ¡Muchos!. Aunque dedique el 98% de mi tiempo al ordenador (haciendo de todo), también me encanta la literatura, los comics, la música, el cine, las *'bellas artes'* tradicionales (practicarlas y contemplarlas), charlar, viajar, y bueno, **me apunto a todo lo que tenga que ver con la palabra 'creatividad'**...¡Ah!, y aprovecho la ocasión, para vomitar en la televisión.

DT) Mi hobby principal es mi novia, con la **que comparto todo el tiempo que puedo**. Es una mujer fantástica que comprende la profesión en que estamos inmersos, y con la que se puede contar incondicionalmente.

Desde hace tiempo, podría indicar que un hobby son **los mercados bursátiles**. Leo los comentarios de la *"bolsascene"* diariamente, y cada día voy conociendo más en profundidad lo que se cuece en cada jornada. Dedico b a s t a n t e

tiempo a analizar los gráficos e intentar pronosticar que va a suceder mañana. Además de eso, me gusta pasar los fines de semana con mi familia, los bonsáis, pescar caballa, y aprender a cocinar *"rico rico"*.



www.codepixel.com

24. ¿Donsi o vodma?

IF) Zumo de naranja, Nestea, menta poleo, té, agua.. ;) (**Me niego a pensar que el emborracharse es divertido y no patético**)

DT) Mi bebida preferida es el **Café con Carolans** después de comer.

25. ¿Cuántas Gbs/Mbs de pr0n tienes en el disco duro?

IF) 65 megas, *jpgs light* la mayoría. Como bien dijo Jull, "*pa tener referencias*";D

DT) Pues aunque no lo creáis, no tengo ninguno en el disco duro... actualmente el ordenador solo lo uso para temas profesionales y no para ocio.

Más Información:

b

www.escena.org
www.codepixel.com
www.ajo.be

fe de errores

► becanne on tour

En la foto nº 23 pone que sale JCL, cuando el que sale en la foto es TolemaC.

► top secret

En la cabecera del artículo falta una palabra. La frase era "JamQue os habre las puertas virtuales de su casa".

► noticias

En la noticia del Spanish Report System, se hace referencia a que es un satélite de escena.org, cuando no tiene nada que ver y es un web totalmente independiente.

► badulake - agenda

Debido a las prisas, en los comentarios de Sole, Trace y Sergeeo faltan palabras que fueron tapadas por una capa.

Fallos y Sugerencias:

info@becanne.net

agenda

Próximas Parties

Estas son algunas de las parties más importantes con presencia scener tanto en el territorio nacional, como en Europa.

Nacional

Euskal Party 12

Del 22 al 25 de Julio de 2004.
Bilbao Exhibition Centre (BEC).
Baracaldo (Bizkaia).

<http://www.euskal.org/>

BCN Party '100

Del 29 de Octubre al 1 de Noviembre de 2004. Casinet d'Hostafrancs. Barcelona.

<http://www.bcnparty.org/>

Internacional

The Assembly 2004

Del 5 al 8 de Agosto de 2004.
Helsinki, Finland. Entrada: 35 - 75 euros.

<http://www.assembly.org/>

Buenzli 13(37)

Del 20 al 22 de Agostol de 2004.
Winterthur, Switzerland. Entrada: 27 euros.

<http://www.buenz.li/>

Evoke 2004

Del 27 al 29 de Agostol de 2004.
Köln, Germany. Entrada: 20 euros.

<http://www.evoke-net.de/>

Más Información

Podeis encontrar información actualizada acerca de la escena, producciones, noticias y próximos acontecimientos en las siguientes direcciones:

Noticias y Producciones

<http://www.escena.org/>

<http://www.partyspain.org/>

<http://www.ojuice.net/>

<http://www.pouet.net/>

<http://www.scene.org/>

<http://www.scenesp.org/euler/>

Otros Portales

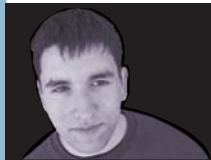
<http://gfxzone.planet-d.net/>

<http://modulez.org/>

<http://codepixel.com/>

<http://www.slengpung.com/>

<http://reports.scenesp.org/>



The product isn't white, actually, is brown

por Ricardo Cabello [trace^xplsv]

Pienso en algo que hablar y no se me ocurre gran cosa. Comentar las diferencias reales entre Finlandia y Alemania (para aclarar así la pregunta del FlashQuiz) o simplemente sobre la Suomiscene, o centrarme aun más en Tpolm... pero no me convence. Me viene a la mente Kosmoplovci, uno de los grupos con producciones más originales... Pero ni eso...

Finalmente decido centrarme en el **proceso de organización a la hora de hacer una demo**. Cómo mejorar el resultado y el llamado **feedback**.

Básicamente todo puede comenzar de dos maneras: o por mera inspiración o bien, porque se avecina alguna party. Siempre sale a relucir el típico *"podríamos hacer algo"*. Normalmente este segundo caso suele acabar en una producción bastante **mediocre, fría e inacabada**, proporcional a lo cerca que esté el momento de la decisión y la deadline.

Cada vez estoy más seguro de que es un error limitarse a los miembros del grupo a la hora de realizar una demo. No se puede pedir a tu músico que haga una canción *hard-techno*, cuando su especialidad es hacer *chiptunes*. Al final, nadie saldrá contento. **En estos casos es mejor buscar fuera del grupo** y en algunos es hasta necesario mirar fuera del canal #demoscene, en otros canales en servidores internacionales, buscar en internet, u otro tipo de contactos. **El resultado puede ser más gratificante y tener mejor calidad** y siempre se puede encontrar a alguien out of scene que al comentarle algo, se interese y pase a ser un scener más.

La idea central de una demo es muy importante. Debería ser algo totalmente original, innovador y que sorprenda... pero no nos agobiemos... El subconsciente siempre

juega malas pasadas y por mucho que se intente, se acaba copiando algo. Y si no lo estás haciendo, seguro que llega alguien que te enseñará como lo que hiciste, ya se hizo antes. Es mejor no preocuparse por ello, aunque sepas que estás haciendo algo parecido a algo ya visto. Sólo con mejorar algún aspecto o innovando un poco suele ser suficiente. Incluso cuando intentas copiar algo, suelen nacer cosas totalmente diferentes.

"Cada vez estoy más seguro que es un error limitarse a los miembros que componen el grupo a la hora de realizar una demo."

Por otro lado, **es mejor no centrarse sólo en demos**. Ver otro tipo de videos que se pueden encontrar por internet, ir a museos, escuchar música variada, etc., son buenas ideas. **Si sólo vemos demos, haremos producciones típicas**. Tal vez, sea el caso de la última IfParty en la cual, la mayoría de producciones eran *demostyle*. Producciones que seguían el mismo patrón ya fijado por otros y bastante frías.

Una vez la idea está clara, el resto de la gente involucrada en el proyecto lo tendrá más fácil. Sólo habrá que ponerse a trabajar. No quiero profundizar en métodos de trabajo, ya que hay miles y muy diferentes entre sí, pero me gustaría hacer alguna anotación:

- Según el tamaño de la producción y la cantidad de gente inmersa, **se hace imprescindible una planificación detallada de trabajo**. (Un *Schedule*)
- **Saber sacarle el máximo jugo a los medios o efectos que hay**. Si el programa-

► dor no tiene "X feature", prescinde de ella automáticamente. A menudo no salen las demos porque el grafista espera algún efecto o programación especial.

- **Intenta no poner problemas**, y si te surge alguno, no lo comentes hasta que no tengas una solución para ese problema.

- Saber controlarte. **Si quedan 2 días, es mejor no empezar a proponer ideas.** Es mejor guardarlas para otra ocasión y sólo si hay tiempo, intentar hacer alguna.

- Y por último, si algo que has hecho se considera que no encaja en la producción, **es mejor ser tolerante** y comprenderlo. Es habitual el caso en el que alguien, por hacer alguna cosa, tiende a usarla obligatoriamente o si no, **pierde el interés en el proyecto.**

Estos consejos no son para demoscene únicamente, ya que son aplicables a todo tipo de trabajos en grupo. Después de todas las horas de trabajo, la entrega (con deadline o no) y la proyección llegan las críticas y opiniones. **Quieras o no, te interesas en las opiniones de la gente acerca de eso en lo que has invertido tanto tiempo.** Luego es cosa de cada uno si te afectan más o menos. Animarse o desanimarse.

Críticas, tabúes y menosprecios, sobretodo en la demoscene española. Llevo unos cuantos años y no he dejado de escuchar críticas como "es un 3d fly-by", "usa un mp3 comercial", "lo han hecho con demoeditor" o "lo han hecho con el DemoPaja" menospreciando así todo trabajo y todas horas invertidas. State of Mind, Shad2, Medium, VIP2,... ¿No usan músicas comerciales? ¿No es obvio que Farbrausch usa su propio editor en sus producciones? **¿Por qué se critica que algún coder español tenga su propio editor y luego se trata a Farbrausch como dioses?**

Quizás estos temas ya están desfasados para comentarlos de nuevo, pero seguimos teniendo tabúes que son los que en realidad, hacen que no estemos a la altura europea. Hace un par de años en la Euskal hubo la discusión de si poner una GeForce2, una GeForce3... el típico ejemplo.

Por suerte, ahora mismo no se me ocurre ninguno actual. Es probable que haya aprendido a distanciarme de esos comentarios. Supongo que este problema se agrava más dependiendo de con quien te juntas, las opiniones que valoras o simplemente, de ti

"Quieras o no, te interesas en las opiniones de la gente acerca de eso en lo que has invertido tanto tiempo."

mismo y lo que esperas de la gente. Es verdad que en España siempre hubo cierta crueldad. **Muchos grafistas y músicos han sido acusados de ripear y muchas veces de forma injusta, minando el interés de esas personas.** Y digo en la demoscene española, porque no hay más que salir de España, ya sea a parties o por IRC, y ver que tu trabajo es valorado de una forma totalmente diferente.

"¿Por qué se critica que algún programador español tenga su propio editor y luego se trata a Farbrausch como dioses?"

Al fin y al cabo, **para la sociedad en la que vivimos es más importante que un hincha de un equipo haya agredido a otro, en comparación a que un grupo de colegas españoles haya ganado en un concurso tecnológico-artístico europeo.** Ojalá algún día cambie, pero realmente el formato de las demos es ahora mismo lo suficientemente malo e incompatible como para que siga como hasta ahora. **Es mejor tomárselo como un juego y con tranquilidad.**



"Me hacía gracia ver en la
pantalla a un tío que se llamaba
Merlucín, como mi osito de peluche."



Merlucín

Spöntz. ¿Qué tendrá ese nombre que a todos nos atrae? Después de conseguir meritorios puestos de honor en las últimas partes nacionales y ser **nominados a los Scene Awards**, charlamos con uno de sus miembros para que nos desvele el misterio.

Espero que Merlucín no sea propio de tus cualidades frente a un ordenador. ¿De donde viene el handle?

Lo de Merlucín viene de los orígenes más oscuros de Spöntz. Hace años conocí a Gabriel (**Kolian**) con el que hicimos el engine (él hizo tres cuartas partes). Como no sabíamos hacer nada formamos un grupo para presentar chorradas en las parties, y a parte de escoger **Spöntz**, me puse ese nombre porque **me hacía gracia ver en la pantalla un tío que se llamaba Merlucín como mi osito de peluche**. La maldición vino después, cuando todo el mundo te llama Merlucín.

¿Qué ocurre?

Nada. Que incurres en un nuevo nivel de tonteería al descubrir que lo que habías hecho para

reírte de la gente, se torna en tu contra cuando todos te conocen como Merlucín... ¡Este mundo está loco!... Lo peor son los diminutivos... "merlucincito" y eso...

Comentabas que Kolian realizó ¾ partes del código... ¿Quién hizo la otra?

La hice yo. Sobre todo, la parte que concierne a la compatibilidad con Mac y eso... ¡Fue asqueroso! Hasta el ultimo momento no estuvo claro si el Mac, que por aquel entonces usaba una lentísima **ATI Rage**, podría **mover** las escenas

¿De dónde viene y qué significa ese nombre tan oscuro para un grupo como Spöntz?

¡Wow, eso si que es oscuro! Estábamos en la ➤

► Fiberparty 2001. Presentábamos nuestra primera demo, con toda la ilusión del mundo y no teníamos nombre para el grupo. **Kolian, Angelss y yo nos ponemos a pensar en algo oscuro, oscuro, oscuro...** y entonces veo una bayeta de Spontex en la mesa. Miro a **Angelss** y me dice: "**Spontz**". Después le puse la diéresis.

La verdad es que queda muy... "gótico"

Si. Luego me di cuenta de que es un apellido de un general alemán, el general Spöntz, que era un poco cabroncete

Si algo os marca dentro de la escena, son vuestros ports y especial dedicación al Mac, cosa que no hace todo el mundo. ¿Por qué tomasteis esa original (y muy buena) decisión?

El motor funcionaba solo para PC, pero quería hacerlo en Mac porque ahí prácticamente no había nada de la demoscene. Así que pille el código y en una etapa en la que Gabriel estaba liado con el proyecto de fin de carrera, lo pasé a SDL y ¡hala, al Mac!. También porque yo no tenía PC en casa. Sólo tenía Mac's y Mac's y más Mac's.

¿Te resultó especialmente complicado todo el tema del port?

¡Dios, sí! Lo peor de todo fue para leer los archivos 3ds. Los PC son Little endian y el Power Pc del Mac funciona en los dos modos, pero principalmente en Big endian. Esta "chorradita" me llevó un mes entero. El día que vi algo girando, salí a la calle a correr por la noche y no toqué el código en dos semanas. ¡La adrenalina me salía por las narices!

En una conversación por IRC con alguien, comentaba el tema del grupo revelación del 2003 en España a raíz del artículo en becanne 01. Para él, era Spöntz y yo le comenté que no, que Spöntz era la "confirmación" española, por vuestra línea ascendente en las producciones. Después salieron las nominaciones a los Scene Awards. ¿Cómo os ha sentado la nominación?

La nominación esa... hmmm... **No estoy de acuerdo** ►

La familia **Spöntz** al completo.
Mas info: <http://www.spontz.org/>





- con que Die Änderung sea la demo que deba ir a la Breakpoint.

¿Por qué crees eso?

Porque está hecha a toda velocidad, una escena detrás de otra sin sentido. Visualmente tiene coherencia pero nada más. Tengo unas cuatro o cinco versiones, ¡Y en dos la música es completamente diferente! Hay demos mucho más trabajadas, como R.E.D.^RGBA que quedó primera por algo.

No sé. Supongo que habrá un grupo de gente que las elige, o habrá un encargado a tal efecto en scene.org. Es como quién elige a los nominados en los Oscar, Goya, etc. Puedes estar o no de acuerdo, pero son los nominados....

Sea como sea, ese/a es el culpable :D Creo que hubo demos mucho mas chulas. A parte de eso, ¡Fue un subidón! Nos hizo mucha

ilusión todo el rollo este. Es más, mucha gente se ofreció a colaborar y el grupo creció bastante.

Eso es bueno. ¿Cuántos miembros formáis ahora el grupo?

Activos somos siete. Hay cinco que no creo que vuelvan a hacer ninguna producción, pero me alegraría si no fuera así.

De todas maneras, sois un grupo joven. ¿Cuándo comenzasteis, más o menos, en todo esto?

Pues unas dos semanas antes de la Fiberparty de 2001. Yo había visto algunas demos desde el 93, pero no sabía siquiera que eran demos. Voy a la Euskal desde la séptima edición, pero no sabía ni lo que era la escena. Sólo iba a copiar pelis. Cuando empezaban las demos me iba porque apagaban las luces, ¡Imagínate! ►

Y cuando te enteraste de lo que era, ¿Qué te lanzó a interesarte más por el asunto?

Cuando vivía en Santander, resultó que uno de los compañeros que tenía en el trabajo era el organizador de la parte de juegos de la Euskal, **Piolvs**, que me animaba a ir a la Euskal. Pero a mi la escena me daba igual. Es más, me hacía mogollón de gracia. Entonces comenzamos a programar la tontería esta para la Fiberparty, y bueno, como parecía que aquello se movía, empecé a **picarme** con la gente que había. Y así, poco a poco es como fuimos llevando todo adelante, pero lo dicho, desde 2001 o 2002.

¿Y qué te "tira" para seguir adelante actualmente?, ¿Qué proyectos o aspiraciones tienes?

Ahora he dejado el trabajo y estoy en mi empresa vendiendo programas. Parte del tiempo libre lo dedico a coordinar todas las cosas que hacemos: música, gráficos, 3d, código, etc. También a programar el editor, porque ahora el motor lo hace solo Gabriel.

Por otra parte, lo que me tira adelante no es la escena, ni las demos, ni los flash, ni nada de eso. Es **el buen rollo**. Más que nada. Cuando ves que alguien se ha esforzado un montón por conseguir ese gráfico, ese efecto o ese objeto en 3D que lleva preparando

días y días, no puedes hacer otra cosa que quitarte el sombrero e intentar dar la talla tu también. No sé si me explico...

Perfectamente. Es más, os explicáis mejor con vuestras producciones, porque ahora estáis consiguiendo tener un estilo propio, o al menos, eso comienza a intuirse bastante claramente en las últimas producciones como The Lifeway o Die Anderung. ¿Cuál es tu producción favorita hasta ahora?

Estilo propio... ¡Uf, que miedo!... A mi me gustan todas, pero vamos a ser un poco más críticos. Mi opinión es parcial porque, junto con la demo, hay mucha gente y eso influye para decidir cuál me gusta más. Te diría que **The Lifeway ha sido la demo que más me ha gustado, porque todo el mundo dio la talla hasta el final**. Es más, a unos minutos de la deadline el motor petaba por todas partes. Llamé a Gabriel, que nunca coge el teléfono, pero ese día me lo hizo, y le digo: "¡Oye tío, esto peta por todos lados!"... ¡Y va el degenerado, y empieza a hacer un "debugging" del código de memoria, diciéndome dónde está el fallo! Lo arreglé y presentamos.

¿Por teléfono?

Sí, sí. El tío estaba en la calle, no sé dónde, ➤

Las demos de Spöntz

Quizás el reconocimiento les haya llegado en este último año, pero **Spöntz** lleva ya una buena cantidad de producciones realizadas en tan solo 2 años. Todo comenzó en la Fiberparty de 2002 con **Hepilektic** y más tarde la miembro **DixieLand** donde se daba presentación al grupo.

A partir de la Euskal Party de ese mismo año, comienza a notar-

se una subida en la calidad de sus demos gracias a **ReBorn**, en la que colaboraron con varios miembros de diversos grupos, o **Inferno**, presentada en la BCN de ese mismo año y en la que consiguen alzarse con el **tercer puesto**, gracias a su impactante temática.

Posteriormente con **The Lifeway**, una demo muy correcta y bien realizada en la cual destacan mucho los greetings inclui-



The Lifeway

dos, quedarían en **segunda posición de la Euskal 11**, para refrendar la buena marcha con **Die Änderung**, una demo con

► pero en casa no. Se escuchaban ruidos... ¡Ese tío es Dios! :D

¿Es tu "parte importante" dentro de la escena?

Sin Gabriel, no habría demos de Spöntz. Es el que está detrás del motor, el que me enseñó OpenGL y el que me dijo eso de "venga, ¿hacemos una demo?"

A parte de la programación, también has hecho la banda sonora de muchas de vuestras producciones, ¿Qué fue antes... el huevo (code) o la gallina (music)?

Generalmente lo primero que hacemos es la música. Es decir, primero se escoge la **temática** de la demo sobre la música. Luego se ponen los puntos de **sincronización**, se hacen las escenas, se sincronizan y luego el resto de cosas. Pero lo primero es la música siempre. Es como hacer dibujos animados. Primero la banda sonora y el storyboard.

¿Por qué las demos de Spöntz suenan como el gitano del mercado?

Esa es la herencia del espíritu 1. cutre y 2. salchichero que te he comentado antes :) **Después de The Lifeway, donde la música realmente llevó meses y meses, la**

"The Lifeway ha sido la demo que más me ha gustado, porque todo el mundo dio la talla hasta el final."

gente se enfadó mucho con esto del piano. Así que hubo que erradicarlo para siempre... ¡Aunque nunca se sabe!

De grupos que comienzan realizando producciones "for fun" suelen nacer grandes grupos, así que quizás ese detalle no sea tan malo.

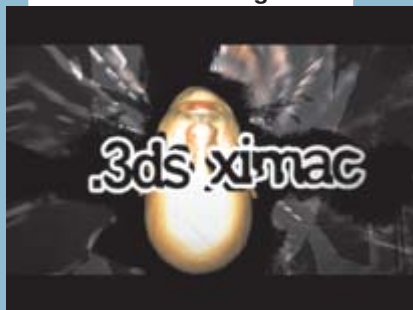
¡Ah sí! Todo esto atrae a mogollón de peña.

Está claro que habéis picado a la gente de Mac para meterse dentro de un mundo que nunca estuvo. ¿Qué crees que hace falta para que la escena en Mac crezca y no estéis tan solos?

No es que la gente de Mac no quiera hacer demos. Piensa que se trata de un ordenador para gente que o bien tiene mucho dinero, o que le gusta fardar, o es "*designer de la muerte*". **Apenas hay programadores en España de Mac o en cualquier sitio.** Lo de la escena no lo entiendo. Mi caso es raro... ¿Donde está la gente de Mac esa a la que hemos picado?

un diseño más radical y a la que imprimen una mejor ambientación con el cambio de estilo en la Banda Sonora de la misma.

Die Änderung

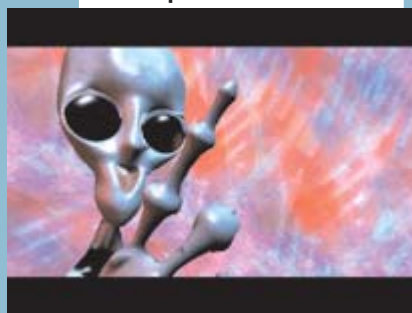


Entre medias, mostraron durante la Buenzli un **guiño** junto a Xplsv con la fast **Cow Playing an Organ in Kasparov's Parking.** A pesar de quedar sólo cuartos en la **BCN'11** con Die Änderung, el conjunto de las dos demos durante el año 2003 les ha valido la **nominación** a los últimos **Scene Awards.**

Space Invaders, otra sencilla demo para dar las gracias por la nominación, que además de ofrecer un guiño al famoso juego de los años 80 y volver a

deleitarnos con otra fantástica sesión de greetings, les ha valido el **primer puesto** en demos de Mac durante la **Breakpoint 04.**

Space Invaders





Space Invaders Coding

Quizás se vea en próximas parties, ¿No crees?

En la Breakpoint posiblemente, pero no creo que la hayamos picado nosotros.

No te olvides de Peskanov, él por ejemplo podría sacar producciones...

¡Ah sí! Pero ya lo tenía todo muy avanzado en la última Euskal. **Si este año no presenta, ¡Le arranco la tráquea!** Luis es muy suyo también... hasta que no tiene el efecto acabado...Tú piensa que estamos Mac vs PC al 50% más o menos en el grupo.

Pero tenéis fuerza para presentar la producción en la party en Mac directamente, porque el port para PC ya sabe todo el mundo que acabáis haciéndolo y aporta más diversidad ver cosas en diferentes plataformas (Amiga, Mac, PlayStation, PC)

Eso intento, eso intento. No es tan fácil. ¿Quieres el engine?

top secret ||| **b**

¡No me lées! Bastante tengo con la revista...

¡Me hace ilusión que lo use la peña!

¿Qué estáis preparando para los próximos eventos?

¿Qué pregunta es esa? ¡Eso no se puede decir!... ¡Bueno, vale! El proyecto principal es **una demo pequeñita para la Breakpoint**. Si nos nominan, qué menos que presentar una demo. Aparte, está el editor de demos multiplataforma, que va a salir pronto, no sé cuando...

¿Podré hacer demos en mi querida PlayStation 2? :D

Todo lo que soporte Sdl es susceptible de ser programado. Con multiplataforma quiero decir: Mac/Windows/Linux... aunque a la *Play* se le podía poner un teclado....

Luego tengo un proyecto muy guapo. Un **repositorio** de objetos y texturas, etc. de las que hemos ido usando o que se han hecho y nunca se han usado y que irá **integrado con el editor**. Esto *"tirá"* contra una base de datos que hay online y pagamos con el dinero de los pocos premios que hemos ganado. Todo esto por amor al arte supongo, porque no se me ocurre otra razón :D

**Como todo en la escena.
Muchas gracias Iván y suerte.**

Texto: **Jose Antonio Díaz**
[Humphrey^Centolos]

b

Fotos: **Archivo de Spöntz**

join the family!



EUSKAL12 ENCOUNTER

uztaila 22-25 julio · barakaldo 2004
www.euskal.org

bbk



Bizkaiko Foru
Aldundia
Diputación Foral
de Bizkaia

SPRI



Euskaltel



Programando una demo desde una perspectiva "ingenieril"

"por Soledad Penadés [SolePpg]"

Suena un poco **pretencioso** y quizá hasta **repelente** utilizar la expresión del título. *Perspectiva ingenieril, le faltan dos suspiros para ponerse a hablar del colegio de informáticos...* ¡Pues no! No van por ahí los tiros.

Hay una serie de **errores clásicos** al construir una demo. Todos hemos caído en ellos alguna vez, y muchos, **repetidamente**. Si aplicásemos un enfoque más *ingenieril* a la hora de llevar a cabo el proyecto, podríamos **evitar** muchos de esos errores. Éstos son los más comunes.

Emprender el proyecto sin planificarlo.

¡Probablemente éste sea el error más típico! Todos hemos empezado una producción sin nada más que una **vaga idea** de lo que queremos obtener, sin layout ni bocetos ni música ni nada. Cada miembro del grupo se pone a hacer lo que cree que le corresponde, sobre la marcha, y cuando llega el momento decisivo, el de **integración**, los problemas se van **multiplicando** al tiempo que añadimos nuevos elementos.

Ejemplo: En la Euskal 10 se dijo de hacer una demo que sería el *nova más*, la **Third Reality**. Cada uno se puso a hacer efectos por libre, al llegar a la party más coders se apuntaron a la idea, y finalmente cuando empezaron a integrar código (el sábado por la mañana), las **diferencias tan dispares** entre plataformas (unos usaron linux y otros windows, otros un modelo de cámara diferente al de los demás...), la ausencia de elementos tan básicos como una interfaz para reproducir una canción (que no estaba acabada por no saber qué efectos habrían ...) y en general el agobio de ver que se añadía algo provocaba 20 errores más, **hicieron que nunca se presentase la demo...**

El síndrome de la panacea

Este error clásico de la ingeniería del software es también muy típico en las demos. Consiste en, a mitad de desarrollo de una producción, averiguar que existe una forma de programar diferente, y decidir **cambiar a esa forma inmediatamente**, porque será mejor y más efectivo. Normalmente suele ocurrir que ese cambio hace perder un tiempo precioso adaptándose a la nueva plataforma, y finalmente no se puede acabar la demo.

"Es una lástima que la gente no sea más humilde y capaz de autocensurar sus pretensiones, al menos mientras no tenga la habilidad para materializarlas."

Ejemplo: Durante el desarrollo de la demo **be::q2** de **Necrostudios**, a alguien se le ocurrió la idea de pasar el código de los efectos a *dll's*. Como consecuencia, **perdimos un día entero de demomaking corrigiendo errores** para usar una tecnología que finalmente se desechó.

Otro ejemplo podría ser pasar de DirectX a OpenGL (o viceversa) sin la suficiente tranquilidad para permitirse el lujo de adaptarse a la nueva plataforma sin morir de estrés.

El cuento de la lechera

Esto tiene mucho que ver con el problema de **falta de objetividad personal**. Mucha gente se plantea metas demasiado altas, producto de la impaciencia. Por ejemplo, sin apenas dominar conceptos de geometría (puntos, rectas, trigonometría, transformaciones, etc) se lanzan a construir un ultra-super-mega motor 3D que tendrá vertex-shaders, siste- ➤

► mas de partículas, detección de colisiones y física en tiempo real y... ¡la lista es infinita!.

Es una verdadera lástima que la gente no sea más humilde y capaz de **autocensurar sus pretensiones** -al menos, mientras no tenga la habilidad para materializarlas-, ya que habitualmente estos castillos en el aire acaban hundiendo en su caída al coder fantasioso, que típicamente **opta por odiar para siempre a la scene y a su propia capacidad para programar**. Simplemente por ponerse metas demasiado lejanas para el momento. Hay que elegir un camino progresivo, en el cual cada paso es un poco más complicado que el anterior. Pero no insuperable. Por cierto, este tipo de delirios de grandeza suelen venir acompañados de una prisa y una falta de tiempo impresionantes.

Ejemplo: La nunca presentada **Third Reality**. Iba a tener niebla, metaballs, fuego, art2D, raytrace, blablabla, ¡Y además duraba más de 10 minutos! Todo esto se tenía que hacer en un mes (con exámenes incluidos) y sin ningún código de base previo.

Sin documentar

Suele ocurrir también que pensamos que **con tal que entendamos el código nosotros ya vale**. Lo que pasa es que vemos ese mismo código dos semanas después y a menos que sea un obvio printf, nos quedamos mirando la pantalla y pensamos: *Hum... ¿Me abducieron? ¿He sido yo?* Con lo que perdemos un tiempo hasta recordar cómo funcionaba aquello. Lo mismo ocurre si le tenemos que pasar el código a algún compañero de grupo para que nos eche un cable o para que trate de encontrar algún error que nosotros no somos capaces de dilucidar.

Ejemplo: Creo que no hace falta en este caso... Todos hemos caído ;-)

¡Probar es de tontos!

¿Cuántas veces se ha colgado una demo en la *compomachine*? ¿Y cuántas veces no funcionaba más que en el ordenador del coder? **A menudo se desprecia la utilidad de las pruebas**, sin pensar en que pueden sacar a la luz fallos realmente gordos que en otro caso quedarían ocultos o saldrían aleatoria-

mente en el momento más inesperado.

Algunos ejemplos:

- Rutas de ficheros apuntando a directorios que sólo existen en el ordenador del coder (como `c:\temp\misdemos\dibujo.jpg`).

"¿Cuántas veces se ha colgado una demo en la compomachine? ¿Y cuántas funcionaba solo en el ordenador de coder?"

- Librerías que no se incluyen en el zip de la demo (no incluir `bass.dll` o `fmod.dll...`) y aunque en el ordenador del coder están en `c:\windows\`, no tienen por qué estarlo en la *compomachine*.

- Enlazar librerías dinámicamente que no tienen por qué estar instaladas en la *compomachine* (por ejemplo, fallos de ausencia de `MFC42D.DLL` ... hasta que instalé el visual studio, que lo lleva).

- Probar sólo en tarjetas de la misma plataforma que el ordenador del coder: esto va por las **diferencias** entre ATI y Nvidia. Un ejemplo son las líneas que aparecen en los `GL_QUADS` en las demos **Decadence** de **Threepixels** y **Scene of the Girls**^Ppg cuando se ejecutan con una ATI, pero que no aparecen con una GeForce.

Otros fallos, para 1337 coders, son los bugs relacionados con **configuraciones atípicas**, como máquinas con varios procesadores que hacen fallar el engine de la demo. Esta detección y solución en tiempo récord se la dejamos a Astharoth/TLOTB, que cuenta con una dilatada experiencia en ello ;-)

¿Más errores?

Por supuesto, hay muchos más errores que se suelen dar bastante a menudo, pero creo que éstos pueden ser los más **desmoralizantes y perniciosos**. Espero que al verlos escritos os asustéis y toméis buena nota de ellos, para **no volver a cometerlos**.

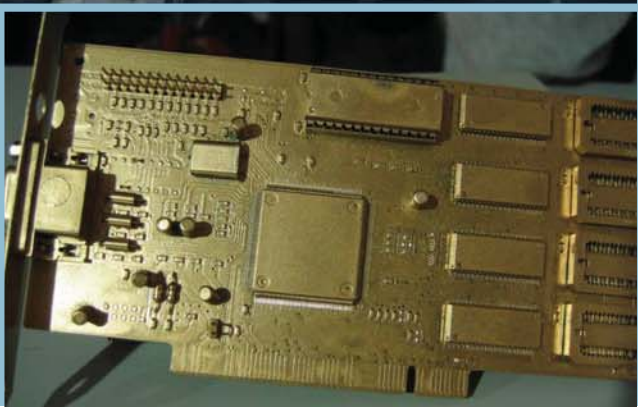


IfParty '04

A mediados de marzo del 2002, respondí a una petición de 2 casi desconocidos en la scene, Shock y Wizard. Poco después, formamos Collapse y poco a poco hemos ido haciendo varias producciones. Justo dos años después de esto, se organizaba la IfParty04, y como no habíamos celebrado nuestro primer aniversario, queríamos celebrar el segundo a lo grande. ¡El reto era difícil!, aunque vi al grupo animado a hacer unas cuantas producciones por diversión. Así que, ¡Todos en el barco!

Con estas premisas, empezamos a preparar todo lo necesario. ¡A dos días de la party (el día 11) aún **no había terminado la 64Kb** que estaba preparando en secreto. Había hecho toda la sincronización en 17 horas sin parar, ¡Pero le faltaban todas las texturas! Por suerte o desgracia, la party se retrasó 2 semanas debido al atentado del 11-M, así que quedaban 15 días para terminar las texturas y materiales de la intro, y quizás hacer una demo. El lunes día 15 quedé con **Shock** para cenar algo por el centro de Barcelona, y comentarle la demo que quería hacer, y mis **ideas** sobre su **estética**. Mis ideas ➤





- no eran muy concisas, la verdad, aunque era una base, y ví que tenía ganas de hacer un proyecto rápido, solo por diversión.

Tres días más tarde, nos juntamos **B52, Frank, Shock** y yo para comer y ver lo que llevábamos hecho. Cuando terminamos, llegaron las **sorpresas**. Saqué la memoria USB donde traía la intro, y la vimos (pasé más vergüenza que viéndola en la party). Al final pareció gustar. Shock, que había escuchado el módulo cuando se gestó (en la Durango 3) no pudo evitar una **sonrisa maliciosa** al ver por qué había mantenido el secreto, hasta para el resto de Collapse. Luego vino la **Wild de Frank y Shock**, con la que nos pegamos una panzada a reír (¿Sería el vino de la comida?). Finalmente, Shock me enseñó los layers de la demo que había hecho, y vimos los objetos de Frank. Eso sin olvidar, el 2D de Shock, en el que esta vez había empleado una **nueva técnica**. ¡Aún no tenía ni idea de cómo sería la demo, aunque ya teníamos objetos, layers y el track de forma casi definitiva! "Sólo" faltaba montar mi código...

Collapse invade mi piso

Durante la última semana, decidimos hacer 2 encuentros en mi casa, para avanzar las producciones y llevar lo máximo montado a la party. El lunes 22 estuvimos unas 6 horas terminando la intro de forma definitiva. Sólo faltaba retocar los materiales y texturas, y criticar todo lo que no gustaba. **La demo era otra cosa**. Empezamos a montar todos los layers, y objetos, aunque sin texturas... Hacia las 12 de la noche, lo dejamos, y quedamos para hacer otra sesión de montaje.

El miércoles 24, tenía una cena con mis compañeros de piso, así que nos fuimos Shock, Frank, ellos y yo a cenar por ahí. Por supuesto, el vino no faltó en la cena, así que alcoholizados decidimos pasarnos toda la noche de montaje. Tras 13 horas sin parar (acompañadas por abundantes patatas, Redbull y vodka), teníamos un guión, todos los objetos texturados, iluminados y montados, un sistema por teclado para posicionar y ejecutar los "efectos", y el script pendiente para escribir. **Ahora quedaba toda la sincronización, ¡Casi nada!**

Vanos a Valencia

Sin casi dormir, cogí el Euromed a Valencia. ¡Revisando el directorio de la demo, y haciendo un test del pack para la demo, me asalta el terror! **La demo ocupa 12,1Mb** en zip. Todo el viaje escribiendo utilidades para reducir el tamaño de la demo, que en 2 horas tampoco se puede hacer mucho más. **Siempre tenía la "tranquilidad" de recortar algún trozo si no cabía, aunque dudaba que a Shock y Frank les hiciera mucha gracia**, eso sin comentar, que era 100% imposible recortar el track, debido a que lo montó **Wizard** en su casa, con su nueva Yamaha Rm1x. ¡Ya llegaba el primer agobio de party coding, y eso que aun no estaba ni en la party!

Tras bajar en la Estación de **Valencia**, vi que el tiempo no era mucho mejor por allí. **Llovía, ni una pizca de sol, y además la señalización de la estación dejaba bastante que desear**. Busque algún sitio para comer algo rápido, pero... ¡Sorpresa! En la estación solo había bocatas, y no me apetecían mucho. Buscaba algo estilo hamburguesa. Desilusionado, pregunté donde estaba el metro a 2 policías que vigilaban fuera de la estación. Las indicaciones de la Web eran concisas, al menos para los transbordos que yo necesitaba. Tuve algún lío para llegar desde el tranvía hasta el Party Place, pues tuve que preguntar donde estaba la **Casa del alumno** de la UPV. Llame a Wizard un par de veces, él no sabía como indicarme, le pasó el auricular a un organizador, y entre el ruido de la party y mi poca paciencia, **decidí buscarlo preguntando por el Campus**.

"Wizard tuvo que hacerse un documento para aprenderse las teclas del sistema. Luego le exliqué el famoso 'Shash-script', conocido por causar dolores de cabeza y pesadillas al resto de Collapse"

Bienvenido a la party

Llegué a la party, con menos problemas de los que imaginaba. Nada más entrar al primero que busqué allí, fue por supuesto, a ➤



Sistema de Refrigeración Vital

- **Wizard.** Miré un poco por encima si veía a algún conocido más, pero no vi ni a Sole. Saludos efusivos con Wizard y a ver lo que teníamos hecho. Le enseñé la intro y me comentó que aun no tenía el track corregido (el original mostraba algún pro

blemilla con la minifmod). **En 2 minutos monté el nuevo track, vimos la intro en modo súper secreto** (yo cubriendo por un lado, y Wizard por el otro), **y a por la demo.** En ese momento, teníamos casi todo el material gráfico montado, pero casi nada de la sincronización. Por supuesto, ver una demo sin *síncro* ni montaje, con tan solo 25 segundos de 211 sincronizados era un peñazo, aunque era algo. Dejamos el modo súper secreto, porque teníamos que montar la demo en las siguientes 30 horas, aprovechando antes para comer alguna cosa. El único problema, es que **en la party no había casi nadie aun y en la universidad había mucha gente** (era viernes). Daba algo de miedo dejar los portátiles abandonados allí. Por suerte, las máquinas expendedoras nos salvaron, ya que había al menos una con sándwiches y bocatas. **Bocata de tortilla, Redbull, y a ver demos tranquilamente en el portátil** de Wizard mientras comemos. En ese momento me acordé que

Wizard aun no había visto la Wild que también traíamos, y el 2D de Shock, así que medio a escondidas, los vimos. **También es importante recordar el carrito de la compra** (estilo Carrefour) **lleno de Redbull.** No me pare a contarlos, ¡Pero había unas 5-6 cajas mínimo! (Y solo duraron hasta el sábado noche) No quiero imaginarme la opinión de los relaciones públicas de Redbull, viendo que vaciamos cajas y cajas de como si fuese agua, sentados delante de nuestros ordenadores y comiendo lo mínimo.

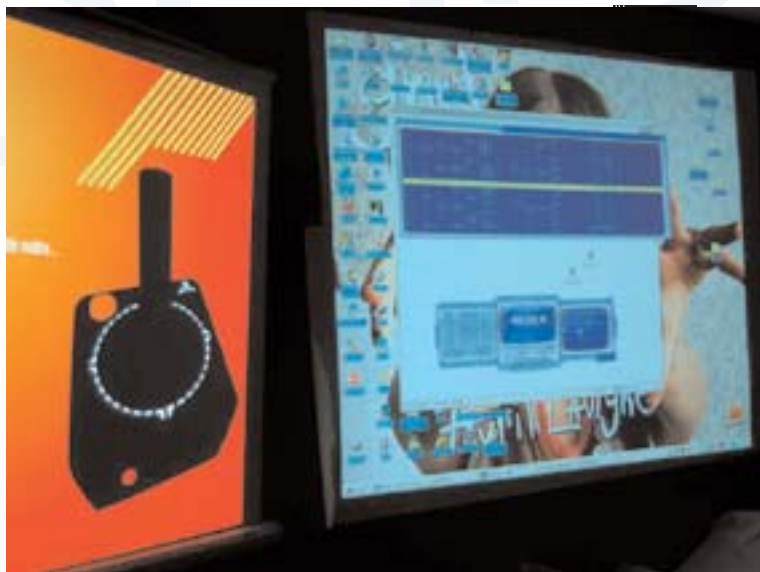
Empieza la odisea de la *síncro*

Quedaban unas 28 horas hasta la deadline. Teníamos una 64Kb y una Wild terminadas, y una demo con toda la sincronización por hacer y algunos bugs que corregir. Así que Redbull en mano (y ya iban 2) empezamos. Primero, le explique a Wizard el sistema "automático" para hacer tests con la demo, que usaba medio teclado para mover los objetos y cambiarlos, cambiar los layers, y alguna cosa más. **¡Tuvo que hacerse un documento, porque era imposible aprenderse todas las teclas!** Después le explique el famoso "*Shash-script*", conocido por dar dolores de cabeza y pesadillas a todo Collapse, con el cual se podía hacer lo mismo que con las teclas, aunque ya de forma más definitiva. Nos pusimos de forma seria, yo a corregir los bugs pendientes, y Wizard con la *síncro*. Mientras, iba vigilando como llegaba la gente, más que nada, para disimular mientras se acercaban, aunque iban llegando con cuenta-gotas. **Jcl** llego de los primeros, con 2 monitores. Se ve que había cogido uno de **Tolemac**. Saludos, las clásicas preguntas de: "*¿Traéis algo?*", a la cual respondí, como con todo el mundo, con una sonrisa. Nada, recordar que tenía muchas cosas pendientes de hacer, y volver al código.

Diría que también a esas horas, llegó **Sole** (media tarde del viernes, aproximadamente). Fui a saludarla, y a preguntarle quienes teníamos al lado, por curiosidad. Teníamos a **Zon@ Neutra** al lado y a continuación, en la siguiente fila, **Fuzzion**. Ya veía que Wizard iba a sufrir con mis charlas en catalán con ellos :) En una de nuestras excursiones al exterior a fumar vi algo en una de las



- pantallas de Jcl, mientras Sole estaba a su lado, así que era una proyección de uno de los dos. **Por los colores rosas, ya veía que las Ppg iban a estar también en la compo de demos.** ¡Esto se animaba! Un poco más tarde, llegaron **TLOTB**, que se sentaban en la primera fila (una por delante nuestro), y que por supuesto, después de saludar a conocidos, y charlar, **se pusieron en una de sus habituales demos 100% party coding.** Casi nos olvidamos de la hora de entrega de los 2D, 3D, chiptune, multicanal y high quality, así que a toda prisa a subir el 2D que traía y Wizard sus respectivas producciones para todas las categorías.



Pantalla Principal

Aproveché esa parada técnica, para ir a hablar con **Liso** o **Corsario**, no recuerdo pues hablé con los dos para lo mismo: **probar la 64Kb en la máquina de la compo**, que había vuelto a cambiar debido a problemas técnicos :(Con más miedo que otra cosa, nos sentamos delante del ordenador y ejecutamos la intro... El loading bien, funcionó a buena velocidad, la música sonaba bien (había destrozado bastante el minifmod, y no me fiaba que todo estuviera bien), aunque **había un pequeño problema:** el proyector no aceptaba 512x384, y mostraba la imagen más pequeña (¡Mira que no haberlo pensado antes!). Decidí corregirlo al día siguiente cuando la demo estuviera terminada.

Durante la tarde, **habían empapelado una pared con un mantel de usar y tirar, y encendieron el segundo proyector.** Se está poniendo de moda tener 2 proyectores.

La noche más larga

Cuando cayó la noche, ya estábamos en la dinámica de trabajo habitual de party: cada uno en su tarea, sin intercambiar ni una palabra. Llegaron **Trace** y **Amb**, saludos, y clásicas preguntas otra vez. Trace no traía nada, esperaba que trajera alguna demo... Llegaron también **Zon@ Neutra**. Ya no estábamos solos en nuestra fila. Mejor, aunque claro, ya teníamos a "espías" al lado :) En pantalla empezaron los shows retro, con la

proyección de demos de Spectrum y C64, bastante espectaculares. Puedo recordar los comentarios de Amb durante el de C64. ¡Realmente es un defensor de esa máquina!

Zon@ Neutra venían sin cenar, así que fuimos Xphere, Silenci, Pasop, MadGoblin, Wizard y yo a **buscar algo para comer**, a poder ser de mínima calidad (ni Wizard ni yo queríamos repetir de bocata de máquina). AMB y Trace nos pidieron que les trajéramos algo, así ellos vigilaban los equipos que dejábamos solos. Fuimos a preguntar a Sole **dónde** encontrar un bar donde comprar bocatas, ya que no conocíamos Valencia ninguno de los seis. Hicimos que nos explicara algún sitio 2 veces, y diría que aun así, **ninguno nos enteramos** demasiado de a donde ir, aunque en el más estricto sentido aventurero, nos fuimos de *excursión* a ver que encontrábamos. Vimos un chino a la lejanía, así que nos dirigimos a él, pensando que encontraríamos algún bar cerca. Entramos en varios bares (3 si no recuerdo mal), hasta encontrar uno en el que si nos podían hacer los 8 bocatas que queríamos. Unas cañas, una tapita, nos dieron los bocatas, y volvimos a la party. ¡A terminar la demo!

Habían llegado Fuzzion, Ithaqua y Naif. Mientras comíamos, aproveché para espiar un poco que hacía la gente. TLOTB estaban con su demo, Zon@ Neutra estaban programando la suya para CPC, Fuzzion comen-





Party Lunch

- zaban una 4Kb en su estilo habitual :) Estábamos viendo una demo de Amiga en DivX que tenía Wizard en su portátil, cuando se acercó Peskanov (al que ni Wizard ni yo conocíamos en persona), y charlamos largo y tendido sobre muchas cosas, aunque **como siempre entre coders, acabamos hablando de programación y de nuestros respectivos engines.**

Yo había entregado un gráfico en nombre de Shock, ya que Sole no tuvo problemas a que entrara en competición, así que **me tocaba hacer las veces de jurado de 2D.** Hacia las 10, proyectaron los gráficos 2D, los 3D, y luego todos las compos de música. **Me sorprendieron especialmente las 2 canciones de Trace.**

Recuerdo también cierta prueba de la gymkhana, que se podría resumir en hacer un chiptune, con unas limitaciones que daba la organización. **Silenci** decidió aceptar, pero se encontró con que **el reto llevaba sorpresa**, pues **todo su grupo tenía que permanecer de pie hasta que no terminara el tune.**

Nos pasamos toda la noche haciendo la sincro, mientras los Zon@n resistían también al pie del cañón (después de haber sufrido bastante rato de pie debido a la prueba de la gymkhana). TLOTB se fueron

a dormir y Fuzzion también si no recuerdo mal. Llegó un momento en el que estábamos casi solos los de nuestra fila. **Pasop estaba programando un sinte, y estuve toda la noche oyendo por un casco el track de la demo, y con la otra oreja los desvaríos de Silenci con el sinte de Pasop.** A las 6 y algo de la mañana, Wizard decidió que ya había hecho mucho, y que tocaba descansar, me dejó su paquete de tabaco (que yo me ocuparía de hacer desaparecer mágicamente), y se fue a dormir. Quedábamos MadGoblin, Silenci, Xphere, Pasop y yo, cada uno terminando sus respectivas tareas.

Contrarreloj es más divertido

Me quedé solo hasta la 1 del mediodía, hora en que me había dicho Wizard que se iba a despertar. Me quedaban 6 horas, así que me decidí a **terminar** todo lo posible antes de esa hora. Durante esas 6 horas, solo puedo recordar que la gente se iba despertando, que el sinte de Pasop fue la **atracción general**, con Silenci jugando con él, que me fumé todo el paquete de Wizard, que los Zon@n se fueron a desayunar, y les pedí que me trajeran algo, ya que yo quería terminar la demo.

Al final, de los 60 segundos que me había dejado Wizard, conseguí cuando se despertó (hacia la una y media) que ya estuvieran terminados 180 segundos. **¡Solo quedaban solo 31!** Además, hice el pack a toda prisa y **ya estábamos algo por debajo de los 10 megas** (Claro, que me había cargado ciertos objetos y 1 layer).

Era mediodía, y llegaron Yero, JamQue, y Atreyu. Lo primero, coger a **Yero**, y preguntarle si presentaba algo. Me dijo que si, que ya lo traía terminado, me extrañó mucho, le ➤

"Silenci decidió apuntarse a la Gymkhana, pero se encontró con que el reto llevaba sorpresa: Todo su grupo tenía que permanecer de pie hasta que terminara el tune."

► pregunté que si le parecía "*decente*" traer la producción terminada, y **miro con complicidad a Ithaqua** :) Otra demo para la compo, ¡Y esta prometía! A JamQue ni lo tuve que interrogar, ya me habían llegado rumores de que preparaba una 64Kb, y esperando que no habría más producciones en la compo de 64Kb, ya veía otro **pique Jamque vs Shash**, como en la Durango 4 :)

"La demo era nuestra tercera muestra en los pases y Sardu, al ver el ASCII de nuestro .nfo por tercera vez, no pudo reprimir un '¿Pero que pasa con Collapse?'."

Como siempre, me salté la hora de la comida, conté mentalmente los Redbull que llevaba ya (entre 14 y 18), los cigarros fumados (entre 2 y 3 paquetes), y las horas pendientes para la deadline (unas 7 o 8 horas, dependiente de si había o no retraso). Me puse a terminar ya la demo, y **Wizard estaba con el Reason, cuando AMB le dijo si quería participar en el Live con él**. Wizard dudó un poco, y aceptó. Luego, me preguntó si podía usar una versión anterior del track de la demo para el Live, y le dije que sí, sin pensarlo, pues estaba puliendo ya el final de la demo, y estaba en mi mundo, sin escucharlo. ¡Después me iba a arrepentir!

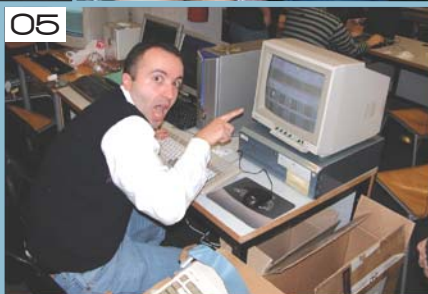
Terminamos la demo, Wizard me hizo corregir un par de detalles de la sincro, y poner un efecto que quería (un escritor de lyrics), y la fuimos a probar a la compo-machine. ¡Era la primera vez que terminábamos antes de la deadline! **Quedaban aun 3 horas**, así que mientras Wizard estaba con el Live, decidí meterme a intentar hacer una 4Kb a toda prisa (por supuesto, no la terminé). Mientras estaba reutilizando código que tenía por el disco duro, Wizard y AMB se curraban un Live, con Trace haciendo los visuals. Wizard esta menos curtido en Live's, aunque se lo curró lo suyo. Sobre los visuals de Xplsv, no sabría decir porque no entiendo demasiado de Vjing, aunque a mi me gustaron. Subí la demo, la 64Kb con la corrección que había hecho en 10 minutos, y me tranquilicé un poco (eso sí, seguí intentado de terminar la 4Kb)

Mas tarde, **Estrayk dio una charla sobre el nuevo Amiga**, a la que no presté mucha atención, por estar con la 4Kb. Además la compatibilidad con los antiguos Amigas es limitada (a nivel de demos, que es lo que a mi me mueve), según comentó, y es quizás lo único que quería saber. Luego me fui a dar una duchita al polideportivo. **Realmente esto de tener instalaciones contiguas no dependientes de la party para estas cosas esta genial**. Muy limpio todo, muy tranquilo y en buen estado. Ducha, y vuelta para la party.

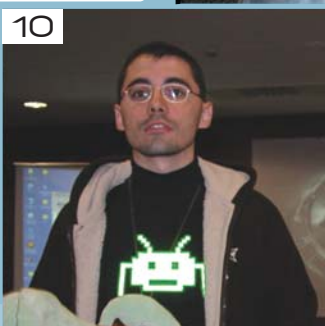
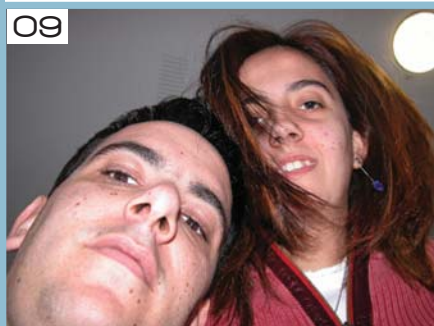
Telepizza no rulez

Se acercaba el Demoshow. Wizard y yo teníamos hambre y decidimos pillar una pizza y unas cervecitas para hacer mas amena la espera. Quien nos diría que tardarían 2 horas, y que tendría que hacer 2 viajes al exterior del Campus para que supieran donde estaba la universidad... Por suerte, **el Demoshow también sufrió retraso**, debido a que la *compo-machine* daba problemas, si no recuerdo mal. Llego nuestra pizza, zampamos a toda prisa, y al cabo de 15 minutos (buff, que suerte la nuestra) empezó el **ansiado** pase de prods.

Empezaron por las Wild. Sólo estaba la nuestra. Antes de mostrar cada producción, abrían cada fichero nfo. Imagino que para ilustrar un poco. **La verdad es que lo vi un detalle sobrante**. Mejor tener el logo en las 2 pantallas y escribir en una la información necesaria. Sobre la Wild, pasé algo de vergüenza por presentar aquella "*pocafeinada*", aunque bueno, menos da una piedra. Luego vinieron las 4Kb. **Al final Fuzzion se había quedado fuera de la compo por 1 byte** (ejem!, ejem!), pero había presentado fuera de concurso. Una 4kb muy "*flower-power*", con un track igual al de Barrio Sésamo, aunque **se notaba que se había hecho deprisa**. Luego las 64Kb. Nos tocaba primero y luego a TPM. El loading se me hizo eterno en el Videowall, pero el resto ya lo vi más tranquilo. Después vino la de TPM, que dio **algunos problemas** en el proyector principal (usaba una resolución de 320x240), aunque en el secundario no dio ninguno. Una 64Kb muy en su estilo, 100% oldschoool. Me gustó mucho más que sus anteriores ►



01. Sole hecha polvo. 02. Atreyu, tortuga y Gilka.
03. Donsi Power. 04. Ithaqua. 05. Estrayk estuvo allí.
06. IfParty T-Shirts. 07. Naif in a Donsi State of Mind.
08. Ppg Shoes. 09. JCL y Sardu.
10. JamQue Space Invader. 11. MadGoblin.



► **producciones, principalmente por el chiptune de JosSs y alguno de los efectos.**

Y quedaba la categoría grande. No sabía cuantas demos había, aunque de cabeza imaginaba que 4 o 5. Mostraban todas las producciones por orden alfabético, así que pensé que nos tocaría otra vez los primeros, pero AMB había presentado, así que le tocó abrir la categoría :) Una demo en su estilo, hecha con el DemoPaja, con un **ritmo muy agradable**. Menos algunos textos mal escalados, me gusto bastante. Luego tocaba nuestra demo, que era la tercera producción nuestra en los pases, y Sardu, al ver el ASCII de nuestro nfo por tercera vez no pudo reprimir un: **"¿Pero que pasa con Collapse?"**. A pesar de eso, yo ya estaba histérico, cigarro en mano y en la otra la cerveza que me quedaba de las 2 de la cena, esperé al loading... Por suerte todo fue fluido (no había probado en la compo-machine después de cambiar ciertas cosas). Aplausos al final, a nadie le dio un ataque de epilepsia por suerte, ya que **se me fue la mano con los flashes**, según comentó la gente.

Después vino la **Decadentia**, de **Stravaganza** y **Sector Omega**. El loading era simple, en la línea de las últimas producciones de Stravaganza. Fue genial en el Videowall, estaba convencido que iba a ganar, **el efecto de "construcción" me encantaba**. Después le tocó el turno a Ppg con **Killotrona**. Era la demo que había podido espiar a medias en el ordenador de Jcl. ¡Había acertado! Era una demo mucho mas **"killa"** que las últimas, con su línea de **usar rosa en todos sitios**, aunque **el código era mucho mejor**, en mi opinión. **El efecto de los "tubos" se salió en el Videowall**. La penúltima demo fue la de **TLOTB**. Como siempre fieles a su estilo. **Mucha sincroni-**

"Estaba seguro que ganaban Stravaganza & Sector Omega, y que nosotros habíamos quedado cuartos o peor, pero empatamos con ellos'."



Durante la Proyección en la Party

zación, algo de **coder-colors**, y **efectos para ver la demo varias veces mirando los detalles**. Dejaron para el final la demo de **Zon@ Neutra**, ya que necesitaba un emulador de CPC. La demo estaba chula, aunque **Silenci se quejó de la perdida de uno de los canales del módulo**.

Acabado el pase, nos fuimos de fiesta por ahí. Nosotros fuimos a pie, hasta un local llamado **"El polvo"** donde fuimos entrando todos. La verdad, para mi gusto, demasiado **"pachanguero"**, así que tomé 2 o 3 copas, y fui a fuera a tomar el aire (hacia 48 horas que no dormía, así que empezaba a estar cansado). Hubo un grupo que se fue de fiesta a una discoteca, cuyo nombre ni recuerdo, mientras que algunos de nosotros (Liso y su novia, Corsario, JamQue, Atreyu, Wizard y yo, si no me dejo a nadie) nos volvimos a la party. Estuvimos charlando un rato en la sala contigua, donde **había unos sillones geniales**, y nos fuimos a dormir, que, al menos yo, tenía mucho sueño.

Ultimo día

Me despertó JamQue hablando por el móvil, así que salí del saco, y me fui a votar para la compo de demos, y a disfrutar de las ultimas horas de party. ►



Los ganadores del Concurso de Demos. De Izq a Dcha:
Yero^Sector Omega,
Ithaqua^Stravaganza,
Shash y Wizard de Collapse.

- Cuando bajé, había ya algo de animación (con razón, era la una del mediodía). **Shine pinchaba música y Trace estaba haciendo visuals.** La verdad es que estuvo genial, yo tenía que comprar tabaco (sí, otra vez), y me esperé a que terminaran para no perderme. Le dije a Wizard de ir a comer algo por ahí, antes de la entrega de premios, y como Yero también quería ir a comer, nos fuimos los 3 a un self-service / tapas cercano. Había más hambre que otra cosa, así que la charla fue casi nula. Luego llegaron Fuzzion y TPM, pero ya nos íbamos. Comenté un par de temas con ellos, y volvimos a la party.

No puedo recordar que hice esperando a la entrega de premios, **estaba muy nervioso** y solo daba vueltas arriba y abajo. ¡Ni siquiera estoy seguro del orden de los premios por los dichosos nervios! Primero se entregaron los de la gymkhana, luego los Gfx 2D (ganó Shock, y segundo Yero). En 3D ganó MadGoblin.

En 4Kb ganaron Fuzzion a pesar de haber presentado fuera de competición. En 64Kb ganó TPM, y quedamos segundos. **En demos fue donde más me sorprendí.** En tercer lugar quedaron PowerPuff Girls. **Estaba seguro que ganaban Stravaganza & Sector Omega, y que nosotros habíamos quedado cuartos o peor, pero empatamos con ellos.** Ahora me extraña aún más. Se les había olvidado la Wild compo, así que tuve que levantarme por cuarta vez

a recoger un premio, aunque nunca sabe mal :) **Como premios, daban piezas de ordenador pintadas de oro o plata, aunque sin barnizar, y al cogerlas te quedaban todas las manos pintadas :(**

Recogimos las cosas, y esperamos la hora de largarnos, charlando tranquilamente con los organizadores. Cuando tuve que irme, las típicas despedidas y recuerdos hasta la próxima party, y luego Noaz me acompañó un trozo hasta la parada del tranvía. El viaje de vuelta no tuvo nada memorable, menos **una loca** que me gritaba algo en la estación de trenes y que en la estación me obligaron a pasar mi querido portátil por los rayos X.

Conclusión

La party me pareció genial, lo bueno fue, en mi opinión, el **buen rollito general**, que siempre hubiera algo en pantalla, las **gananzas de la organización a ayudar** y las instalaciones. Lo malo fue la **falta de separación** con el resto de la primera planta, un **sistema de sonido mal configurado**, y el mal tiempo (aunque eso no se le puede achacar a la party :P). Ahora, pensándolo, **estoy seguro que el próximo año volveré a asistir.**

Texto: **Bernat Muñoz García**
[Shash^Collapse]

Fotos: **Spanish Report System**
[<http://reports.scenesp.org/>]



Más Info:
<http://ifparty.scenesp.org/>

becanne
número 02 - junio 2004

www.becanne.net - info@becanne.net
