

El adelantado de los videojuegos

El avilesino Paco Menéndez es considerado como el autor del mejor programa de la historia en España



FERNANDO DEL BUSTO
✉ fdelbusto@lavozdeaviles.com

AVILÉS. Entre 1983 y 1992, España se convirtió gracias al talento de un grupo de jóvenes, muchos de ellos autodidactas, en el segundo productor mundial de programas informáticos de entretenimiento, sólo superado por el Reino Unido que, junto con Estados y Japón, representaban los tres mayores mercados. Desde entonces, esa época es conocida como «la Edad de Oro» del software español. Y de todos los nombres que aportaron su talento en el desarrollo para juegos de 8 bits, destaca uno sobremanera: Francisco Menéndez González, nacido en Avilés en el año 1965 y al que todo el mundo llama Paco Menéndez.

Pero, sobre todo, es reconocido por ser el autor, junto con su amigo Juan Delcán, de 'La abadía del crimen', un juego que recibe el adjetivo de «inmortal» y que hoy, 23 años después de su programación, sigue manteniendo una legión de admiradores y de jugadores. De hecho, aún cuenta con una página web propia gestionada por Antonio Giner González. Y el pasado mes de marzo, Manuel Pazos presentó su versión en lenguaje java después de varios años de trabajo, traduciendo el programa creado por Paco Menéndez a la nueva tecnología. Es decir, sería como si un libro con la traducción de la Piedra Rosetta se convirtiese hoy en día en un 'best-seller'.

Paco Menéndez nació en Avilés de pura casualidad, según explica su hermana, Malena Menéndez. La actividad profesional de su padre, César Menéndez Roces, provocó un gran número de mudan-

zas y traslados de su familia que se traducen en la variada geografía donde nacieron sus hijos.

Con todo, su esposa, Magdalena González Fernández, era natural de El Entrego. El propio César Menéndez era de raíces asturianas. «Paco siempre estuvo muy orgulloso de haber nacido en Asturias. Lo decía siempre», recuerda su hermana. A pesar de haber vivido sólo unos meses en Avilés, en su biografía, el nombre de su ciudad natal aparece siempre citado como recuerdo de una tierra que siempre sintió de una forma especial hasta su trágica muerte en Sevilla.

«En ocasiones volvía a Asturias, pero con nuestra familia en El Entrego. Siempre disfrutó mucho en Asturias», rememora su hermana.

La importancia de su obra

En la historia de los videojuegos en España, Paco Menéndez aparece como una referencia obligada en tres momentos claves, lo que le convierte en un auténtico adelantado de lo que hoy es una de las industrias más importantes en el

sector del ocio.

Tres juegos explican la huella y el cariño que aún hoy se le rinde a Paco Menéndez: 'Fred', 'Sir Fred' y 'La abadía del crimen'.

'Fred' fue su primer programa que desarrolló en un equipo donde se integran también Carlos Granados, Fernando Rada y Camilo Cela. Llamó la atención de todo el mundo por la facilidad para jugar y cómo cautiva a los jugadores. Era un juego de plataformas, con un personaje que avanza en horizontal superando diferentes fases, pero ya demostraba a todo el mundo su talento con apenas 17 años.

En teoría, su continuación era 'Sir Fred', pero iba más allá. Introducía elementos que nunca se habían planteado en España y que representaron la consagración de Paco Menéndez. Pero su obra maestra aún no había llegado.

Como otros tantos, la lectura de 'El nombre de la rosa' cautivó a Paco Menéndez hasta el punto de lanzarse a crear un juego inspirado en él. Así comenzaba a gestarse 'La abadía del crimen', obra que le valía premios como el mejor programador del año en 1988 y el reconocimiento de todo el sector. Francisco Menéndez asumió la tarea de programación en solitario. En el apartado gráfico, contó con el apoyo de Juan Delcán, uno de sus mejores amigos. Hoy en día, Delcán es un publicista de éxito en Estados Unidos, autor de vídeos para U2 pero que, para cientos de personas, sigue siendo el autor de los gráficos de 'La abadía del crimen'.

El éxito del juego fue inmediato e imparable. Introducía elementos desconocidos hasta la fecha, como la autonomía de los personajes. Paco Menéndez no logró que Umberto Eco autorizase la utilización del título de la novela. El escritor se encontraba decepcionado por la película estrenada en 1986 y desconociendo lo que era



Paco Menéndez en una de sus fotos más divulgadas. :: LVA

Un genio creativo al que no le gustaba jugar

✉ F. B.

AVILÉS. Paco Menéndez era una persona especial. Un tipo generoso y desinteresado, comprometido con sus amigos. Hay una anécdota reveladora en ese sentido. En todas las fotos que se hacían en la época a los grupos de programadores (en empresas míticas como Made in Spain, Zigurat u Ópera), Paco Menéndez nunca sale, él siempre se ofrecía a disparar la cámara a ayudar a sus amigos.

Su hermana recuerda que llegó a la programación como afición y que, en realidad, no era nada «jugón». «A mí me reñía por perder el tiempo jugando con La Abadía del Crimen», comenta.

En la intimidad, era una persona sencilla, cariñosa. No le importaba dedicar las horas necesarias al trabajo donde siempre se ganaba a todo el mundo con su buen carácter, como lo prueba las largas amistades que conservó en su vida.

un videojuego, declinaba la invitación.

Con todo, Menéndez homenajeó al escritor utilizando el nombre que Eco había desechado para titular su famosa novela.

Después del éxito del videojuego, Paco Menéndez se apartó del mundo de la programación. En diferentes entrevistas reconoció que se encontraba cansado de un negocio donde «primaba el marke-

ting», sobre otros elementos.

Y es que, en cierta manera, era un romántico, que prefería «el reconocimiento de la gente a ganar dinero».

Ingeniero de Telecomunicaciones, dedicó los últimos años de su vida al proyecto de una «memoria matricial inteligente», que buscaba el proceso de datos en paralelo. «Estaba muy ilusionado con el proyecto. Los profesores de la

TEATRO JOVELLANOS
JUEVES 12 Y VIERNES 13 AGOSTO 2010

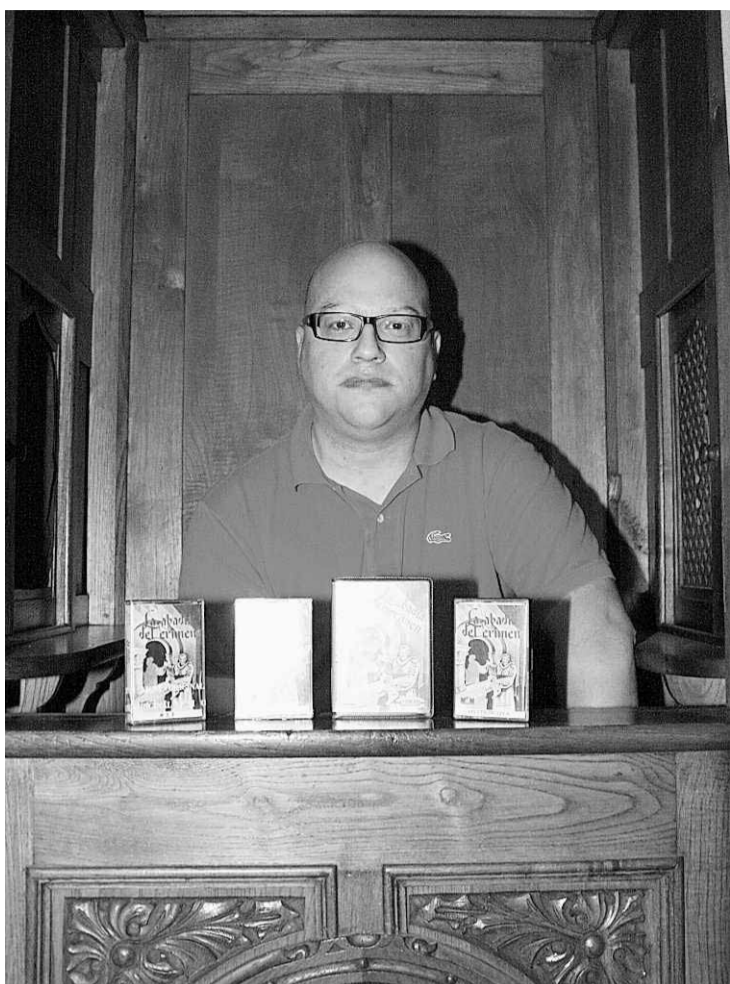
JUANJO SEOANE PRODUCCIÓN Y DISTRIBUCIÓN S.L.

EL PISITO

DE RAFAEL AZCONA Y DIRECCIÓN DE PEDRO OLEA
con Pepe Viyuela, Teté Delgado, Asunción Balaguer, Manuel Milán,
María Felices, Diego Pizarro, Jorge Merino y José M^a Álvarez

T Teatro Jovellanos | gijón Ayuntamiento





José Manuel Braña rinde su homenaje a Paco. :: ADRI QUINTANA

«Avilés debería rendirle homenaje con una calle»

:: F. B.

AVILÉS. «Avilés debería rendirle un homenaje con una calle, se lo merece». José Manuel Braña es, como muchos avilesinos, un admirador de la obra de Paco Menéndez y pide un reconocimiento popular en su ciudad.

De hecho, su particular homenaje es la colección de las diferentes versiones que se han realizado de 'La Abadía del Crimen' y numerosos material sobre el programa.

mador. «Era un genio», en lo que es un lugar común al hablar de Menéndez y destaca su «lugar clave en la historia de la programación en España. Aparece en los tres hitos fundamentales», añade José Manuel Braña.

No es el único. Gonzo Suárez, otro de los grandes programadores de España, dedicó su exitoso 'Commandos 2' a «su amigo», Paco Menéndez, al que conoció y trató personalmente en Opera Soft.

Universidad le habían animado mucho y consideraban que era una idea muy buena», comenta Malena Fernández.

Su repentina muerte en Sevilla, en el año 1999, fue un mazazo para todo el mundo. En diferentes foros de internet han circulado versiones que atribuyen su suicidio a la presión empresarial para sacar el proyecto de memoria matricial o por el agobio

provocado por los créditos. «Todo eso es falso. Fue una sorpresa para todo el mundo, nada hacía pensar lo que iba a pasar», explica Malena Menéndez.

Juan Delcán, su mejor amigo y casi un segundo padre para él, también ha reconocido en diferentes entrevistas su sorpresa por el trágico final. Para él, «Paco es lo más cerca que he estado de un genio».

La ciudad acogió a un colectivo de programadores único en Asturias

Aunque no llegaron a integrar un grupo formal, Avilés vivió de una forma intensa la 'Edad de Oro' del software español

:: F. DEL BUSTO

AVILÉS. «Éramos muy jóvenes, no sabíamos lo que estábamos haciendo». José Ramón Suárez sonríe al recordar los años 80, cuando equipos como el Spectrum, Commodore o Amstrad pedían un hueco en los domicilios.

Él, junto con Agustín Bellido y Daniel Román Bermúdez, creó 'Underground', uno de los éxitos de la época. «Las distribuidoras nos engañaban. Decían que vendíamos 2.000 unidades e igual era el doble, pero éramos unos críos y no le dábamos mucha importancia a lo que hacíamos», comenta. De hecho, él no guardó ni una copia del juego que programó. «Lo compré recientemente en internet, me costó 60 euros», comenta.

La retroinformática reivindica el talento de esa época de pioneros. Muchos de esos juegos se pueden descargar en la actualidad en diferentes foros y páginas especializadas. «Encontré que 'Underground' lleva más de 12.000 descargas. A veces me llaman para ir a dar charlas, pero nunca acepto», desvela José Ramón Suárez.

Todo un logro para una persona que, como tantas otras, empezó de forma autodidacta. Después de un primer contacto con un ordenador, se compró un libro para aprender a programar.

Lo cierto es que su vida profesional se aportó de la programación de entretenimiento a pesar del éxito alcanzado en su momento. No es el caso de otros avilesinos como Marcos Jourón Berzosa, que, con apenas 19 años, cambió Avilés por Madrid para iniciar una carrera profesional plagada de éxitos como el PC Fútbol.

«Mirándolo en la distancia, resulta sorprendente. En España, en ese momento, habría un centenar de personas, de las que media docena nos encontrábamos en Avilés», comenta José Ramón Suárez. Al final, entre el mundillo todos se acabaron conociendo entre sí y, por ejemplo,



José Ramón Suárez, con un ejemplar de su juego. :: ADRI QUINTANA

GENERACIÓN '8 BITS'

► **Marcos Jourón Berzosa.** Uno de los grandes programadores actuales; entre sus éxitos, dirigir el equipo que continuó PC Fútbol. Actualmente reside en Madrid.

► **Venancio Álvarez González, 'Nancho'.** Programó una versión del comecocos que no se llegó a comercializar. Se orientó hacia la docencia universitaria que, actualmente, imparte en la Universidad de Málaga.

► **José Ramón Suárez.** Programó el juego 'Underground', un éxito de la época y que se sigue comercializando. Actualmente es el gerente de Astarte Informática.

► **Daniel Bagüés Álvarez.** Varios de sus programas se publicaron en revistas de la época. Actualmente es el gerente de Flextrade, una empresa de informática.

► **Juan José Bagüés Álvarez.** Hermano del anterior, trabajó en Rato, punto de encuentro por ser el único comercializador y se orientó más hacia la electrónica.

► **Agustín Bellido.** Colaboró en el desarrollo de 'Underground'.

► **Daniel Román Bermúdez.** También trabajó en 'Underground'.

Suárez, trabajó con Menéndez. «No sabíamos que era de Avilés, nos enteramos más tarde. Nos pagó un millón de pesetas para programar rutinas», comenta.

Y, lógicamente, también en Avilés, aunque nunca llegaron a formar un colectivo organizado. El punto común era Rato que, desde su comercio en Versalles, era el distribuidor exclusiva de Spectrum en Avilés. Allí pasaban las tardes de los sábados, según recuerda Muñiz.

En el comercio trabajan los hermanos Bagüés Álvarez. Juan José se orientó pronto hacia la electrónica y la informática fue más para Daniel. De hecho, varios de sus programas se editaron en revistas de la época, como 'Micromanía'. También le publicaron un escrito en el que lamentaba los altos precios de los juegos y defendía conceptos próximos a los actuales programas libres.

«La existencia de este grupo fue una casualidad. Se puede explicar por la existencia de un lugar de encuentro, como Rato, donde se podían intercambiar ideas, charlar, programas, comentar cosas», reflexiona Daniel Bagüés Álvarez. De esa manera, él conoció un comecocos ideado por Venancio Álvarez. «Es el mejor comecocos que he conocido. Intenté moverlo por varias editoriales de Madrid y no lo logré. Era muy bueno, pero en ese momento el mercado estaba saturado de comecocos y no veían salida en él. Me decepcionó ese mercado», comenta. Su autor, Venancio Álvarez orientó su talento hacia otras pasiones como las matemáticas o la música.



Iniciamos Construcción

La GUÍA

Avd. Jardín Botánico

◆ Chalets adosados de 3 y 4 dormitorios, salón, cocina, plaza de garaje y jardín privado.



construcciones
fercavia, s.a.

Fernández Vallín, 1 - Gijón • Tel.: 985 35 51 45

www.fercavia.com

11 ÚNICAS NAVES

ROCES - PORCEYO

De 220 m² a 430 m²

Aparcamiento
privado 105 plazas

750€/m²

Abstenerse agencias/intermediarios



985 13 19 13

629 11 11 88