



Evolución de los Videojuegos en España

(de los 8 bits a los teléfonos móviles)

Ponentes: Marcos Jourón, Fernando Sáenz Pérez y Ricardo Puerto

Organizan: RetroEuskal & Euskal Encounter

Marcos Jourón «Markintosh»



- Desarrollador de numerosas conversiones de videojuegos tanto nacionales como internacionales a diferentes plataformas de 8 y 16 bits para diferentes compañías de software.
 - Colaborador de la revista Micromanía.
 - Desarrollador de programas para máquinas “tragaperras” en Recreativos Franco.
 - Productor, diseñador y programador de PC Fútbol y productos derivados en Dinamic Multimedia.
 - Jefe de proyecto en Championet Networks.
 - Jefe de proyecto de PC Fútbol 2005 y 2006 en Gaelco, S.A.
-
-

Marcos Jourón «Markintosh»



Marcos Jourón «Markintosh»

MICRO Mania
Año 1 - N 7 Sólo para adictos 250 Ptas.

ELIGE TU FORMATO
*L*os "modos" de presentación visual en el AMSTRAD CPC 464

SPECTRUM: COMO SE PROGRAMA UN JUEGO

MSX: El imperio contraataca

ENCUENTRA EL BYTE ENMASCARADO

Y GANA UNA CAMARA POLAROID

JET SET WILLY: ANALIZADO A TOPE

los Criticones

- Pedro Pérez Redactor de Micromania
- Francisco Verdú Colaborador de Micromania
- José Emilio ~~Barba~~ Redactor de Micromania
- Marcos Jourón** Colaborador de Micromania



Marcos Jourón «Markintosh»



PC Fútbol 4.0



PC Fútbol 2001



Marcos Jourón «Markintosh»



PC Fútbol
2005



ATLÉTICO DE MADRID
★★★★★ 78
Gaelco Planeta

Atético - Levante [29/03/05]

FINANZAS
ENTRENADOR

SEGUIMIENTO
CLASIFICACION

Calendario Clasificación Resultados Estadísticas

CLASIFICACIÓN LIGA 1ª DIVISIÓN DE ESPAÑA
29 ABR 2005
14:35

Nº	Equipo	TOTAL					CASA					FUERA						
		Puntos	PJ	PG	PE	PP	GF	GC	PG	PE	PP	GF	GC	PG	PE	PP	GF	GC
1	Barcelona	45	28	20	5	3	53	18	12	2	1	30	6	8	3	2	23	12
2	R. Madrid	54	28	17	3	8	48	25	11	0	3	31	9	6	3	5	17	16
3	Villarreal	47	28	13	8	7	48	26	10	3	1	29	8	3	5	6	19	18
4	Espanyol	45	28	13	6	9	35	33	9	3	1	21	10	4	3	8	14	23
5	Betis	45	28	12	9	7	45	36	9	4	1	26	14	3	5	6	19	22
6	Sevilla	43	28	12	7	9	32	33	8	4	2	20	14	4	3	7	12	19
7	Valencia	43	28	11	10	7	41	29	8	4	2	23	12	3	6	5	18	17
8	At. Madrid	42	28	12	6	10	32	25	10	3	1	20	8	2	3	9	12	17
9	Deportivo	42	28	10	12	6	38	35	5	6	3	21	20	5	6	3	17	15
10	Athletic	38	28	10	8	10	43	38	8	4	2	30	18	2	4	8	13	20
11	Zaragoza	38	28	11	5	12	33	40	9	0	4	21	16	2	5	8	12	24
12	Getafe	35	28	9	8	11	29	32	8	3	4	19	12	1	5	7	10	20
13	R. Sociedad	35	28	10	5	13	36	40	7	3	4	17	19	3	2	9	19	21
14	Levante	34	28	9	7	12	33	40	6	4	4	18	15	3	3	8	15	25
15	Málaga	34	28	10	4	14	27	36	7	3	5	16	17	3	1	9	11	19
16	Racing	31	28	8	7	13	29	40	6	5	3	20	16	2	2	10	9	24
17	Osasuna	31	28	8	7	13	35	51	6	4	4	21	20	2	3	9	14	31
18	Mallorca	24	28	6	6	16	28	48	4	3	6	20	22	2	3	10	8	26
19	Albacete	24	28	5	9	14	25	40	3	6	6	10	15	2	3	8	15	25
20	Numancia	20	28	4	8	16	19	44	3	6	4	11	14	1	2	12	8	30

Michael Robinson
ASISTENTE
★★★★★
Tienes 4 mensajes

ESPAÑA
LIGA 1ª DIVISIÓN
Jornada 28

Máximo goleador de la competición

	Eto'o	Barcelona	18 goles
2	Forlán	Villarreal	17
3	F. Torres	Athético	15
4	Oliveira	Betis	15
5	Nihat	Real Sociedad	13
6	Baptista	Sevilla	13
7	Ronaldinho	Real Madrid	12
8	Riquelme	Villareal	12
9	Luis García	Mallorca	11
10	Maxi Rodríguez	Espanyol	11

PC Fútbol
2006





Fernando Sáenz Pérez



- Colaborador en la revista ZX
- Diseñador y programador del videojuego para ZX Spectrum, Vega Solaris
- Profesor titular del dept.de Sistemas Informáticos y Programación de la Universidad Complutense de Madrid
- Miembro del GUEIM (Grupo de interés en desarrollo de videojuegos)
- Profesor en los máster de bases de datos y de desarrollo de videojuegos de la U.C.M.

Fernando Sáenz Pérez



No te quedes fuera de juego

La liga ha empezado. Es el momento de preparar el Spectrum y rellenar sus boletos directamente con el ordenador. Para ello disponemos de dos opciones: utilizar un programa comercial (ver ZX número 22) o cargar el siguiente programa remitido por Fernando Sáenz. Animo y... ¡Buena suerte!



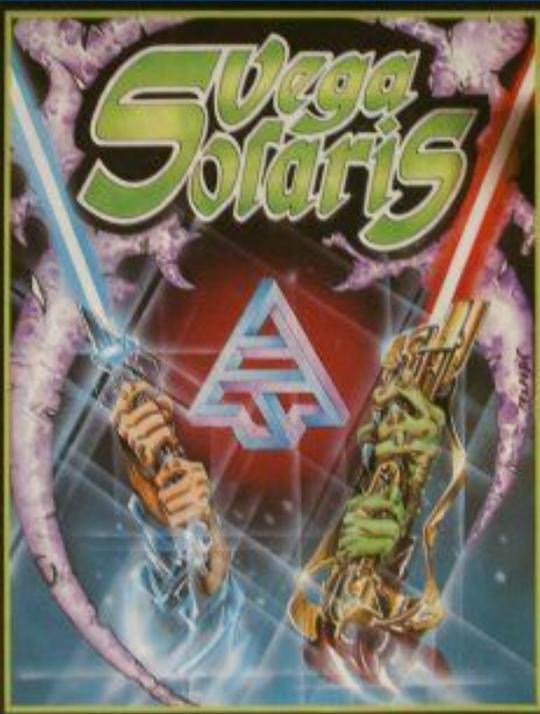
Demasiado trabajo para hacerlo a mano. Esto es lo que pensó Fernando Sáenz cuando tuvo que rellenar 100 boletos semanales. La primera solución fue utilizar su viejo New Brain, pero problemas con los códigos de impresión le llevarían más tarde al Spectrum: «Es más rápido de programar y los errores se detectan antes».

Cuando se piensa rellenar dos boletos de quinielas no es necesario echar mano del ordenador para solventar este trabajo. El problema aparece cuando el número de boletos es superior a una cifra determinada (digamos del orden de decenas) y no se rellenan al azar. Esto es, se sigue una lógica que haga más probable acertar el máximo número de partidos. Se nos pueden presentar varias alternativas, como son: resultados fijos (sabemos casi seguro cuál va a ser este), estamos indecisos entre dos opciones, quizá pueda ocurrir cualquier resultado, pero nos inclinamos más hacia una en particular. Podemos también exigir que no haya muchos o pocos unos, doses, equis y/o variantes (número total de doses y equis). En suma, cálculos muy pesados para un simple humano.

Una vez decidido cómo va a resultar la quiniela y hacemos unos cálculos, podríamos comprobar que el número de columnas es mayor que nuestra pasión por el juego. Se impone, pues, hacer una eliminación de varias columnas al azar. Como nosotros no podemos asumir esa responsabilidad (basta

ZX / 75

Fernando Sáenz Pérez



<http://www.speccy.org/vegasolaris>



Fernando Sáenz Pérez



Simulador de Helicóptero



Videojuego

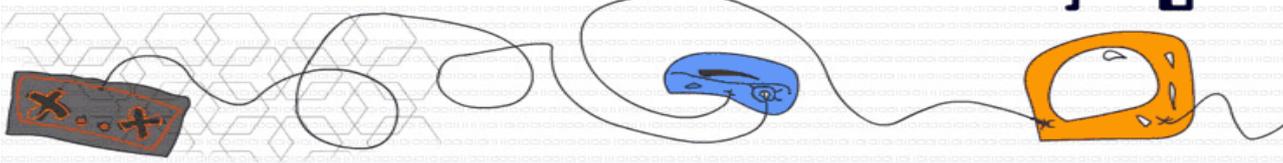


Mad Magnet



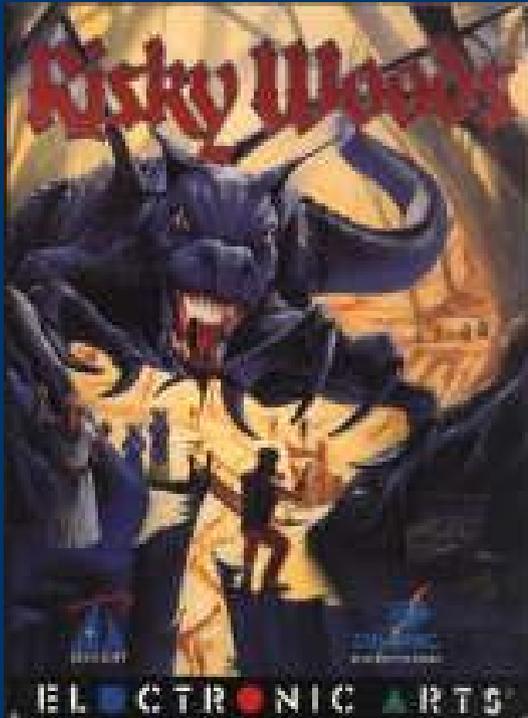
Fernando Sáenz Pérez

Master en Desarrollo de Videojuegos





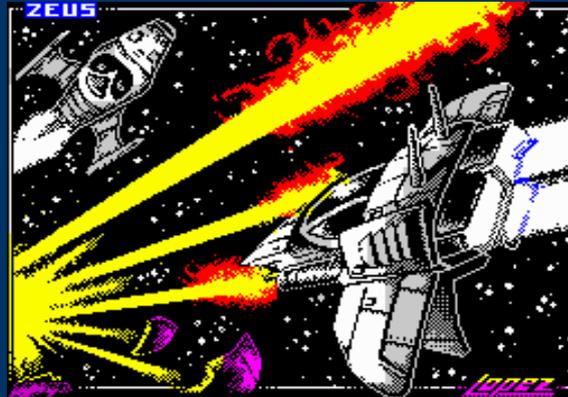
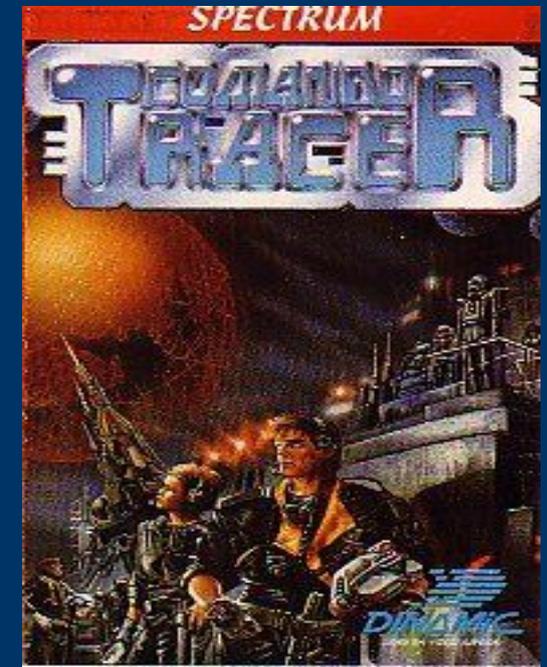
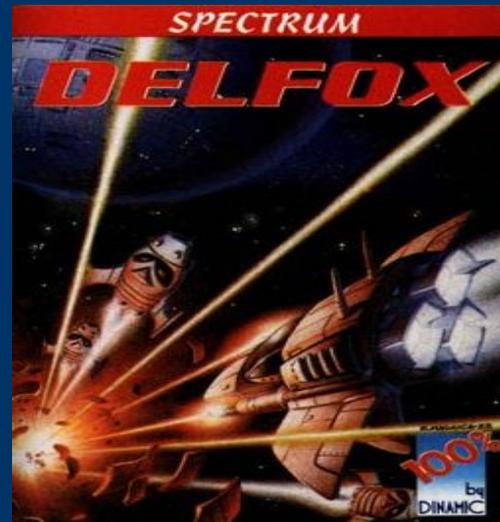
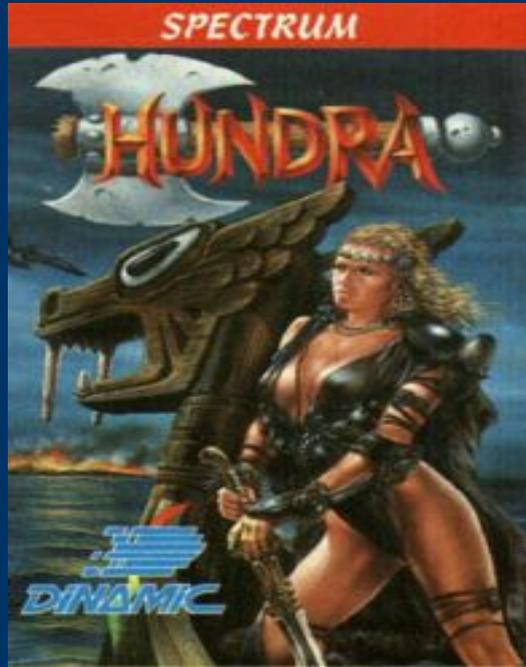
Ricardo Puerto



- Programador de videojuegos de 8 y 16 bits en Zeus Software para Dinamic.
- Programador de máquinas recreativas en Zeus Software para Gaelco, S.A.
- Director de una empresa de venta online de artículos de ocio.



Ricardo Puerto



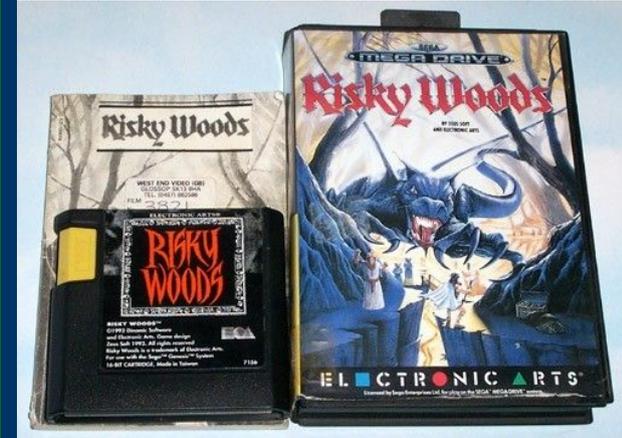


Ricardo Puerto

RISKY WOODS



IBM/PC



Atari ST



CBM Amiga



Sega Megadrive



Ricardo Puerto





Evolución de los Videojuegos en España

(de los 8 bits a los teléfonos móviles)

Ponentes: Marcos Jourón, Fernando Sáenz Pérez y Ricardo Puerto

Organizan: RetroEuskal & Euskal Encounter
