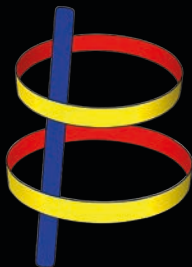


BIT MANAGERS, aprendiendo a ser empresarios



Isidro Gilabert 'Zydro'

Asterix fue el último juego de New Frontier y el que supuso que New Frontier dejara de existir como marca, sello o chiringuito, llámalo como quieras. El siguiente, que fue Pitufos, ya sale con Bit Managers.

New Frontier en realidad era como una marca, sello, pero no estamos contratados ni tampoco éramos socios. Estamos hablando de chavales de 18 y 19 años que tenían pasión, ilusión por todo, pero que no tenían ni idea de en qué se estaban metiendo. Sólo sabían que querían hacer videojuegos.

Una empresa que vendía SAls³² nos adoptó, un señor mayor, que tenía experiencia empresarial, dijo que nos podía ayudar a que eso creciera y se acabara convirtiendo en una empresa. El sello era New Frontier, pero la empresa a través de la cual se facturaba era otra.

Con Asterix nos dimos cuenta de que había un pago que no llegaba. Hablábamos con Infogrames:

- *¿Qué pasa? ¿Por qué no llega?*
- *Sí, sí. Ya os hemos pagado.*

Pero no llegaba y el gerente de la empresa que facturaba no hablaba claro. Al parecer la empresa se iba a la quiebra. Al hablar con el banco nos explicaron que Infogrames había hecho la transferencia al número de cuenta que utilizábamos nosotros, el equipo, pero el titular de la cuenta era esa empresa y tenían una deuda con el banco. El banco nos dijo:

- *El número de cuenta es otro, pero al estar a nombre de esta empresa, me lo quedo.*

En aquella época éramos ya un poquito más mayores, pero seguíamos siendo unos niños de 22 años que no habíamos estudiado, no habíamos ido a la universidad. Nuestros padres eran personas humildes que no

32. SAls: Sistema de Alimentación Ininterrumpida, es un dispositivo que proporciona energía temporal mediante baterías a equipos electrónicos cuando falla el suministro eléctrico, protegiéndolos de apagones.

1992 Adios 8 bits

BIT MANAGERS, aprendiendo a ser empresarios



nos habían podido orientar ni guiar en estos temas. Ya llevábamos unos años haciendo juegos pero todavía no teníamos una entidad legal.

Después de aquello y de quedarnos sin el dinero dijimos:

- *Si nos queremos dedicar a esto, hay que dar un paso adelante. Hemos aprendido a programar, hemos aprendido a hacer juegos, pues habrá que aprender a llevar una empresa. Hay que hacerse mayores, chavales.*

Con 23 años, en el 93, constituímos Bit Managers.

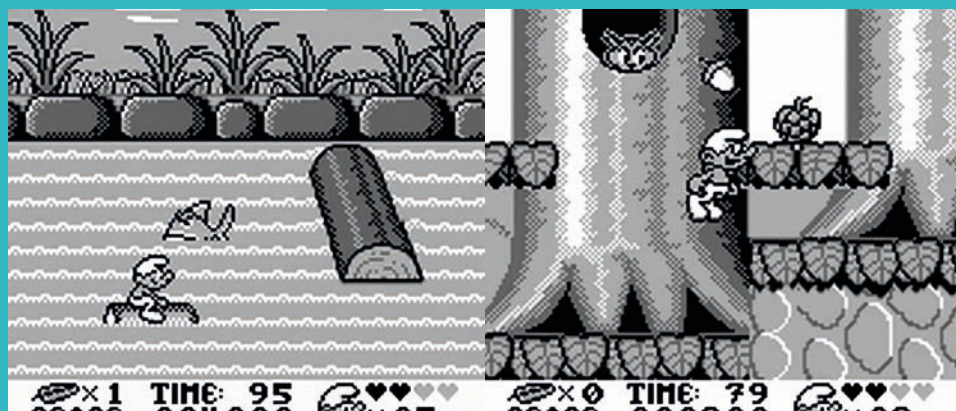
El gerente de la empresa que nos había servido de puente con Infogrames hasta entonces se iba a venir con nosotros para llevar todo el tema administrativo, porque nos daba un poco de miedo, pero el último día nos dijo:

- *Es que si no me garantizáis un sueldo fijo, yo no puedo ir.*
- *Pero, ¿cómo te vamos a garantizar un sueldo fijo? Estamos montando una empresa...*
- *Entonces no me puedo ir con vosotros.*

Así que montamos la empresa entre los cuatro.

Llegamos a un pacto con Infogrames. Ellos sabían lo que nos había pasado y nos pidieron que termináramos el Asterix, ellos nos pagaban un dinero fijo y renunciábamos a los royalties y, con ese dinero, montábamos la empresa. Hasta ese momento Infogrames nos pagaba muy poquito por el desarrollo y después nos llevábamos un porcentaje por copia vendida.

Creo que nos pagaron unas 300.000 pesetas (**algo más de 4.000 euros de 2026**), te lo estoy diciendo de memoria, y con ese dinero montamos la empresa, nos dimos de alta como autónomos, buscamos una oficina, e hicimos los Pitufos.



Imágenes de Los Pitufos para Game Boy.



Alberto José González 'McAlby'

Yo me encargaba de hacer los gráficos y las músicas de cada proyecto, pero los juegos crecían cada vez más en tamaño y contenido. Los Pitufos tenía 22 temas musicales de distintas duraciones.

Cuando terminé la banda sonora quedaba muy poca memoria disponible, yo siempre la optimizaba al máximo, ocurrió un desastre: un virus destruyó mi disco duro y perdí todos los archivos fuente de la música. Justo en ese momento, Info-grames me comunicó que había que añadir tres canciones más.

La solución fue poco convencional: tuve que hackear el código de mi propio trabajo. Afortunadamente había espacio suficiente y logré incorporar los tres temas adicionales, que fueron piezas muy breves, para rescatar un pitufo, completar una fase bonus y situaciones similares.

Creo que es el juego de Game Boy con más canciones. Todo estaba comprimido en 6K junto con la rutina de reproducción musical. Esos 6K eran siempre mi área de trabajo en Game Boy, una limitación constante.

A diferencia de Asterix, donde los personajes eran pequeños, decidimos hacer personajes grandes. Esto planteó un desafío. El juego corría a 60 frames por segundo a diferencia de Asterix que iba a 30 por el scroll parallax, lo que hacía la técnica aún más exigente. Si juegas con atención, a veces puedes notar que, al girar bruscamente, la cabeza aún mira hacia un lado mientras que los pies apuntan a otro, debido a que dividimos los personajes en varias partes. Hay que fijarse mucho para notarlo, en el flujo normal del juego pasa desapercibido. Todos los juegos tienen historias curiosas detrás, cosas que surgieron por accidente pero que quedaron bien y se mantuvieron.

Este fue un proyecto muy grande. En 1993 contratamos a Sergio Palacios como grafista, que me ayudó con los gráficos de Los Pitufos y, posteriormente, se encargó de colorear las versiones de Master System y Game Gear de NES.

Cada proyecto tiene sus propias historias, y seguramente tú también tienes las tuyas.

Y ya que habíamos montado la empresa, pues seguimos trabajando una temporada más.



1992 Adios 8 bits

BIT MANAGERS, aprendiendo a ser empresarios

Isidro Gilabert 'Zydro'

Bit Managers tuvo una vida de más de 20 años. Yo creo que ha sido la empresa española sobre estos temas más longeva con el mismo nombre.

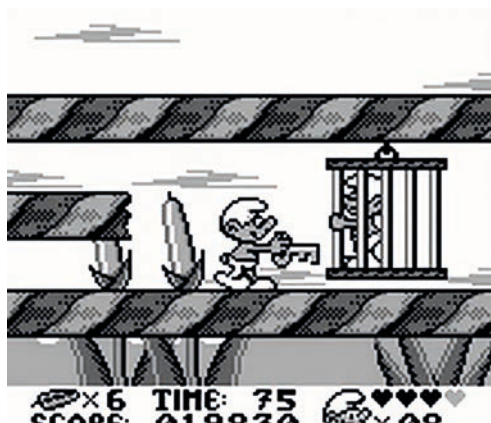


Imagen de Los Pitufos para Game Boy.



Caja de la versión inglesa de Los Pitufos para Game Boy.

Escanea el código QR con tu móvil para escuchar la música.
Autor: Alberto José González 'McAlby'

