

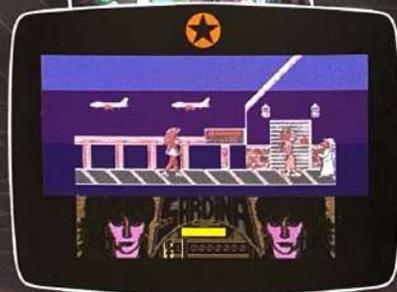
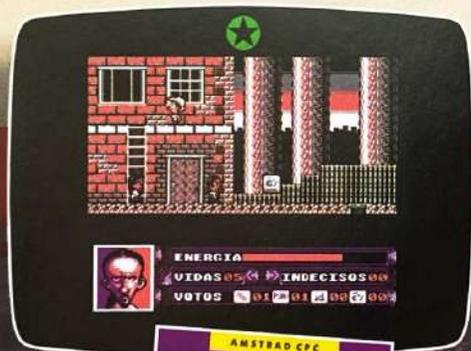
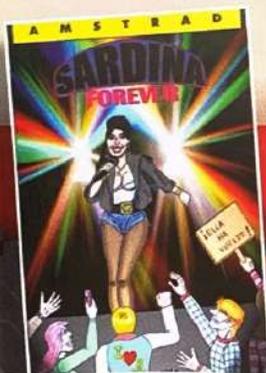
Pensar en 4MHz es hacerlo, irremediablemente, en su fundador, **Javier García Navarro**. Como ya sabemos, el programador madrileño fue autor de las versiones de CPC de los criticados *Sabrina* y *Ormuz* de Iber Soft, pero llegó un momento en pleno siglo XXI en el que a **Javier** le picó el gusanillo de regresar con el objetivo de demostrar que no era tan malo como la gente pensaba, sino que todo había sido por culpa de la mala gestión de la propia Iber. Y así, en 2012, publicó *Sardina Forever* 🌟, una especie de *remake* del *Sabrina* original programado desde cero, cuyo apartado gráfico corrió también de su cuenta, pero que apareció bajo el sello de **Gen Soft**, el mismo nombre de grupo que se encargó de la versión original de Amstrad CPC.

Además, el malagueño **John McKlain** fue el autor de la música del juego, suponiendo uno de sus primeros trabajos para CPC. *"Fue un reto mejorar el Sabrina después de 20 años. No recordaba absolutamente nada de nada, pero a medida que iba metiéndome en el desarrollo, iba comprobando lo potente que es nuestro cerebro y cómo recordaba datos y sucesos de hacía 20 años perfectamente. Sólo hay que hacerlo trabajar un poco..."* confesaba **Javier** en la entrevista publicada por *Un Pasado Mejor* en febrero de 2016.

Preguntado acerca del porqué hacer un *remake* de aquel juego, **Javier** respondía así: *"Yo no sabía que estaba considerado uno de los peores juegos de la historia y, cuando me enteré, decidí que tenía que pagar mi*

*penitencia y rehacerlo. Eran mis inicios en el mundillo de la escena CPC y de lo retro, y no quería ser recordado por eso, así que me puse manos a la obra y, durante dos años, intenté mejorarlo, cosa que creo que conseguí"*.

Justo tras este juego, el grafista sevillano **Toni Gálvez** se unió a **Javier** y **McKlain** para formar 4MHz como grupo desarrollador exclusivo de Amstrad CPC. De esta unión surgió *Juan Carmona, en busca del CPC Perdido*, un juego de plataformas que se estuvo desarrollando hasta 2014, pero que finalmente no vio la luz. Todo lo contrario que *Adiós a la Casta: Episode 1* 🌟, publicado en 2015 ya con el mallorquín **DaDMaN** como grafista en sustitución de un **Toni Gálvez** que había emigrado a Inglaterra.



El primer juego publicado bajo el nombre de 4MHz fue todo un éxito gracias a la mezcla entre jugabilidad clásica y un tema político actual de fondo, pero también por culpa del genial apartado gráfico en modo 1.

La buena acogida del juego hizo que se realizara una segunda parte tan solo un año después, cuando *Adiós a la Casta: Episode 2 – De Buen Rollo* se presentó en sociedad. El nuevo juego supuso un nuevo cambio de grafista, entrando a formar parte de 4MHz el ibicenco **Juan Esteban** (sad1942). El segundo episodio de *Adiós a la Casta* no sólo contaba con una excelente banda sonora compuesta por **McKlain** (al igual que en el original), sino que hacía gala de un apartado gráfico precioso realizado en su mayoría en modo 0.

4MHz subió el listón una vez más con su siguiente trabajo, *El Tesoro Perdido de Cuauhtémoc* una obra maestra dentro de las aventuras de plataformas que colocó al grupo en lo más alto de las producciones para **Amstrad CPC** del año 2017.

De 2017 es también *Profanation 2: Escape From Abu Simbel*, la continuación del *Abu Simbel* que **Dinamic** publicó en 1985, surgida de la mente del grafista **Daniel Celemín**, que acabó incorporándose a 4MHz, tras finalizar su desarrollo. Con unos espectaculares gráficos y una soberbia ilustración de portada realizada por **Lorena Azpiri**, obtuvo el segundo puesto de la **CPCRetroDev** de 2017 y fue galardonado con varios premios en la tercera edición de la feria **Amstrad Eterno**.

Por otro lado, **Rafa Castillo** (azicuetano), programador y grafista del galardonado *Baba's Palace*, se incorporó también al equipo de 4MHz, siendo su primer proyecto *Operation Alexandra*, realizado para presentarse en la edición de 2018 de la **CPCRetroDev** y del cual era el grafista y guionista. Se trataba de una aventura de acción ambientada en la **Segunda Guerra Mundial** que supuso un nuevo éxito en la competición alicantina para el multitudinario grupo.

Sus próximos proyectos, el matamarcianos *Lady Phoenix* (con gráficos de sad1942) y la aventura de plataformas *Malasombra* (cuyo apartado gráfico es obra de Celemín), elevarán al **Amstrad CPC** a un nuevo nivel de calidad.

