

‘Euskal Encounter’ El paraíso de la informática abre sus puertas en Barakaldo

La sección RetroEuskal propone un recorrido por la historia de las videoconsolas en la nueva edición de la feria de la informática que se celebra hoy y mañana en el BEC

# Va de retro

CIRO GALANTE BILBAO

Como las oposiciones a Osakidetza. Es asombrosa la vista del pabellón de la feria de muestras donde tiene lugar el ‘Euskal Encounter’, la fiesta de la informática vasca, con sus 4.000 equipos informáticos tirando de red como locos. «De noche es impresionante ver tantos ordenadores encendidos. Hay más luces que en Petronor». Eduardo Mena es profesor de Informática en la Universidad de Zaragoza y miembro de RetroAcción, la asociación responsable del área nostálgica de la ‘party’: RetroEuskal. Mientras sus vecinos se conectan a Internet a ocho ‘gigas’ por segundo, los ‘retros’ muestran la evolución de las videoconsolas desde la Magnavox Odyssey de 1972 y rinden homenaje a uno de los juegos más populares de todos los tiempos, ‘Space Invaders’, que acaba de cumplir treinta años.

RetroAcción se constituye oficialmente en 2006. El germen de la asociación data de tres años atrás, cuando los futuros socios improvisan un ‘museo’ de ordenadores antiguos en una muestra sobre la propia ‘Euskal Party’. Cada cuatro o cinco años, toda una generación de máquinas pasa a la historia. Sus errores y aciertos de diseño dan forma a un relato fascinante de estrategia empresarial y desarrollo tecnológico. Está pasando ahora mismo con la enésima guerra de las consolas, la decadencia del PC como estación de entretenimiento o el abaratamiento (es un decir) de las conexiones rápidas a Internet.

Este año, el museo de RetroEuskal está dedicado a la historia de las videoconsolas. «La vida de las consolas es ahora más corta. Se parecen cada vez más a los PCs, con sus puertos USB, acceso a Internet, actualizaciones de software...», señala Mena. Las empresas apuestan fuerte en este campo. A Microsoft le ha costado siete años que la Xbox empiece a dar beneficios. Se calcula que Sony lleva dos años perdiendo entre 130 y 300 dólares por cada PlayStation 3 que pone en el mercado. Nintendo, que va en cabeza de la última guerra de las consolas con sus modelos portátil (DS) y de sobremesa (Wii), emergió a mediados de los ochenta como la reina del sector.

Los nombres de los pioneros de los años setenta dicen poco en nuestro país, que vivió el ‘boom’ de las consolas de la mano de Sega y Nintendo, al mismo tiempo que el de los ordenadores domésticos. La primera videoconsola no representa tanto un logro técnico como el triunfo de una visión. En 1966, el ingeniero de origen alemán Ralph Baer decidió aprovechar la penetración de la televisión en cuarenta millones de hogares nor-



ENGANCHADOS. Los participantes en una edición anterior de la ‘party’ abarrotan la feria de muestras. / EL CORREO

teamericanos diseñando un dispositivo de juego que podía conectarse directamente al receptor. La producción a escala no comenzó hasta 1972, con la ‘Odyssey’ del gigante de la electrónica Magnavox. En los años sucesivos se presentaron una decena de sistemas.

Las consolas de primera y segunda generación fueron un canto a la austeridad. Las primeras carecían de color y sonido y su catálogo de

juegos se reducía a un puñado de variaciones del tenis al estilo ‘Pong’.

## Grandes desconocidas

La segunda generación introdujo una feroz competencia en términos de hardware y software que llevó entre otras cosas a la aparición de la división actual en géneros, los primeros gráficos en tres dimensiones, dispositivos de control como los primeros ‘joysticks’ y los cartu-

chos intercambiables, que abrieron la puerta al desarrollo de una industria del videojuego independiente de los fabricantes. La crisis de creatividad de 1978 y la financiera de 1983 laminaron la industria norteamericana, abriendo la puerta a un predominio nipón que perdura.

«Consolas tan populares a principios de los noventa como Mega Drive (1988) o Super Nintendo (1991) son grandes desconocidas para las generaciones más jóvenes. Incluso puede que empiece a haber gente que no conoce que existe una primera PlayStation (1994)», apunta Javi Vispe, profesor de Primaria y miembro de RetroAcción. Otros fabricantes japoneses como NEC y SNK, cuyos títulos se venden hoy en descarga por Internet dentro del catálogo de la Virtual Console de Nintendo, obtuvieron un éxito limitado con TurboGrafx-16 (1989) y Neo-Geo (1990) antes del advenimiento de la máquina de Sony, la primera que superó la barrera de los cien millones de unidades vendidas, sólo superada por la portátil GameBoy de Nintendo (1989), con 118 millones, y la reina de las consolas, la PlayStation 2 (2000), que lleva 127 millones. Con ella nos plantamos en el presente: sus ventas anuales superan todavía hoy a su hermana mayor, la PlayStation 3 (2006), el modelo más avanzado del mercado.

«El juego de drome de RetroEuskal suele ser el arma perfecta para de-

## Puesta a punto

C. G. BILBAO

El Euskal Encounter espera este año más de 5.700 asistentes, que pondrán en red hasta 4.096 ordenadores, con una conexión a Internet de 8 Gb/s. El encuentro, que abarca a profesionales y aficionados, busca el intercambio de conocimientos. No es un propósito distinto del que reúne a los miembros de RetroAcción y demás aficionados a la informática clásica. La nostalgia y el encanto de lo obsoleto no bastan para explicar la elección de un ‘hobby’ tan peculiar. Un coche de época sirve para desplazarse tan bien como un moderno utilitario, pero un ordenador de hace diez años es un trasto que

a menudo no vale la pena ni actualizar. El problema es todavía más acuciante si nos salimos de los estándares modernos, como PC o Macintosh, y pensamos en sistemas que hace décadas se dejaron de fabricar.

«La reparación de ordenadores antiguos es una suerte de artesanía», señala Iñaki Grao. «El problema es encontrar recambios de piezas que a veces han dejado de fabricarse». Los organizadores de RetroEuskal animan a los asistentes a desempolvar sus ordenadores de 8 bits (los Spectrum, Amstrad, MSX y Commodore) y llevarlos a ‘La morgue del doctor Retro’ para una revisión y, si hay esperanza, hasta una puesta a punto.

## RETROEUSKAL ‘08

### Lo que hay que saber

- **Horario:** hoy y mañana, de 10.00 a 20.00 horas. Sábado 26, de 10.00 a 19.00. Domingo 27, de 10.00 a 12.00.
- **Actividades diarias:** museo de la consola, juego de drome de 8 a 16 bits, partida gigante de ‘Space Invaders’, taller de reparación y modificación de máquinas de 8 bits.
- **Sábado:** proyección de ‘Hobby’, de Ciro Altabás (13.00 h.), taller de modificación de consolas PAL (16.00 h.), presentación del libro ‘Mundo Píxel Vol. 1’ (17.00 h.), charla sobre el estándar MSX (18.00 h.), mesa redonda sobre la cultura de las videoconsolas (19.00 h.).
- **Entrada de día:** 10 euros
- **Saber más:** [www.retroaccion.org](http://www.retroaccion.org)

satar viejas sensaciones y jugar a aquel juego que recordaban de chiquillos», anima Juan Pablo López, también profesor de Informática en la Universidad de Zaragoza. «Existe un hambre enorme de retroinformática. Es sorprendente la cantidad de gente dispuesta a participar en este tipo de proyectos». A partir de hoy y hasta el domingo, usuarios de ayer y hoy tienen una cita en el Bilbao Exhibition Centre con los tiempos heroicos de la programación en lenguaje BASIC, los ‘pads’ de sólo dos botones y los monitores de fósforo verde.