

GALERIA

"La historia es un incesante volver a empezar". Tucídides, historiador y militar griego (460 a.C.-396 a.C.)

Tecnología | Volver a sentir el 'joystick' del Spectrum, el teclado de los Amstrad de disquette o los mandos de las antiguas consolas Megadrive es posible en Retromaña, una peculiar iniciativa apta para todos los públicos

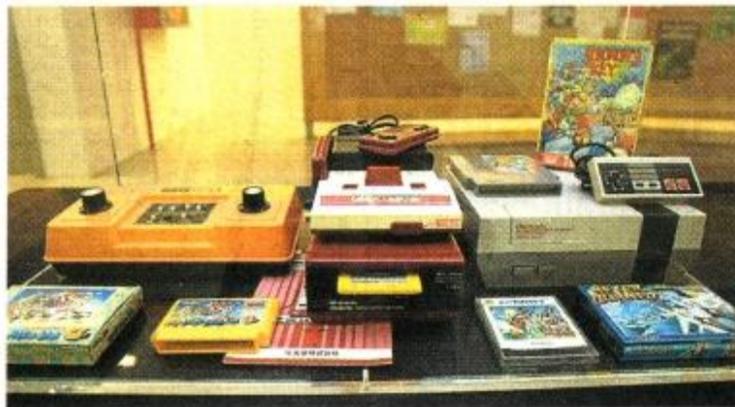
Los marcianitos 'reviven' en el CPS



Un par de visitantes, delante de una de las vitrinas expuestas en el Centro Politécnico Superior (CPS). JOSÉ MIGUEL MARCO

Todas las videoconsolas expuestas funcionan. Incluso las más antiguas. Desde la ya lejana Magnavox Odyssey, que data de 1972 y se considera el primer sistema doméstico de videojuegos, hasta la última Wii de Nintendo, pasando por piezas míticas como las Megadrive o Master System. Están en el Centro Polivalente Superior (CPS) de Zaragoza y forman parte de la segunda edición de Retromaña, una iniciativa que rescata las viejas consolas del siglo XX para deleite de aficionados y nostálgicos. O de quienes sean ambas cosas.

La exposición, organizada por la asociación RetroAcción, se enmarca dentro de la I Semana de la Ingeniería de la Universidad de Zaragoza y ocupará los pasillos del edificio Ada Byron hasta el próximo viernes, día 14. Muchos de los aparatos exhibidos pertenecen a coleccionistas privados que los han cedido para la ocasión. La entrada al recinto es libre, de nueve de la mañana a nueve de la noche, y alrededor de las 50 vitrinas ya han circulado decenas de chavales y jóvenes que han disfrutado con las prestaciones de aquellos antiguos videojuegos, porque, aten-



Antiguas videoconsolas. JOSÉ MIGUEL MARCO

ción, se puede jugar con ellos. Al menos, con algunos. Para eso está el 'juegódromo', un espacio retrotraído a otra época con ordenadores y consolas que dejaron de verse hace décadas. Pero, a juicio de los organizadores, eso no importa. "Hay juegos actuales que son meras versiones de los antiguos", explica Eduardo Mena, profesor de Ingeniería Informática y uno de los organizadores de la iniciativa.

Quienes disfrutaban como enanos son, precisamente, los más pequeños, que acuden por las mañanas como actividad escolar para apren-

der la historia de la informática. "A los niños les llaman la atención los videojuegos antiguos porque son de concepción simple y colorista, y eso les llega más que los actuales", añade Mena. A su lado, Juan Pablo López, otro de los organizadores de Retromaña y miembro de RetroAcción, asiente. "Si a un chaval le explicas que este cuadrado es un coche y que los que vienen de frente son otros coches que debe esquivar, y que las líneas paralelas son la carretera, de la cual no debe salirse, con eso ya le vale para jugar y pasarlo bien", asegura.

Los niños también lo pasan bien dibujando, aunque, en esta ocasión, en vez de hacerlo con pinturas o rotuladores, pueden hacerlo píxel a píxel, que para eso es una iniciativa informática. Se trata de una actividad especialmente orientada a los más jóvenes, que pueden construir personajes de videojuegos clásicos colocando píxeles magnéticos en un panel. "Por la mañana había montones de niños arremolinados alrededor de las cajas llenas de imanes de colores", cuenta Juan Pablo López. Un Supermario a la carrera y un marcianito flanquean la puerta del 'juegódromo' para dar fe de los trabajos matutinos.

Una salida profesional

Las cinco de la tarde es una hora tan buena como otra cualquiera para pasar el rato delante de un videojuego, sea del año que sea. Una decena de chicos (ninguna chica, al menos en ese momento) disfruta matando marcianitos entre clases. "Puede que ni siquiera piensen asistir", ríe Mena. Son alumnos del centro, pero el profesor se queja de que muchos de ellos ven el videojuego "como algo lúdico, no como una salida laboral", y eso que

EL DÍA

14

La segunda edición de Retromaña estará abierta al público de nueve de la mañana a nueve de la noche hasta el próximo viernes, día 14, en el Centro Politécnico Superior de la Universidad de Zaragoza, edificio Ada Byron (calle María de Luna, 1). La entrada es libre.

ACTIVIDADES

■ **Exposición 'Historia de las videoconsolas'**. Unas 50 videoconsolas muestran su evolución desde los años 70 a la actualidad, desde la Magnavox Odyssey hasta la Wii, PS3, y Xbox 360.

■ **Charla. 'Máquinas recreativas, emulación y MAME'**. Miguel Ángel Horna hablará de los fundamentos de la emulación de sistemas y el caso de MAME, el emulador de máquinas recreativas. Día 13, a las 19.15.

■ **Charla. 'Desarrollo de videojuegos: La experiencia Navy Moves'**. Ignacio Abril, desarrollador de las versiones de 8 bites de este 'software' español y jefe de diseño del 'remake' oficial para PC. Día 14, a las 17.00.

■ **Mesa redonda. 'Tres hombres y un soldador: Nuevos interfaces para viejos ordenadores'**. José Leandro Novellón, Miguel Ángel Rodríguez y Eduardo Falces. Día 14, a las 12.00.

■ **'Juegódromo'**. Sala para disfrutar de ordenadores y videoconsolas clásicas.

el de las consolas es un mercado que mueve muchísimo dinero y precisa de profesionales versados en programación o diseño. Pero es que la Universidad, dicen Mena y López, ha estado muchos años alejada de la informática, aunque ahora trata de recuperar el tiempo perdido. "Ya hay incluso un master en videojuegos", explican.

En la planta baja del edificio, los visitantes también pueden contemplar algunas de las máquinas más representativas de la historia de la informática: ordenadores domésticos de 8 y 16 bites, equipos Apple de los años 80, estaciones de trabajo Sun y Silicon Graphics, dispositivos y rarezas. "Como esta memoria de núcleos de ferrita, que se incorporaba a los ordenadores de los años 60. Era de 1200 bites...", explica López.

Como colofón, charlas con los protagonistas de esta peculiar historia de la informática, como Miguel Ángel Horna, experto en convertir máquinas recreativas clásicas como el 'Pang' en juegos para ordenador, o Ignacio Abril, quien desarrolló el 'Navy Moves', el videojuego español más conocido de la historia. Pasen, y disfruten.

ELENA RODRÍGUEZ