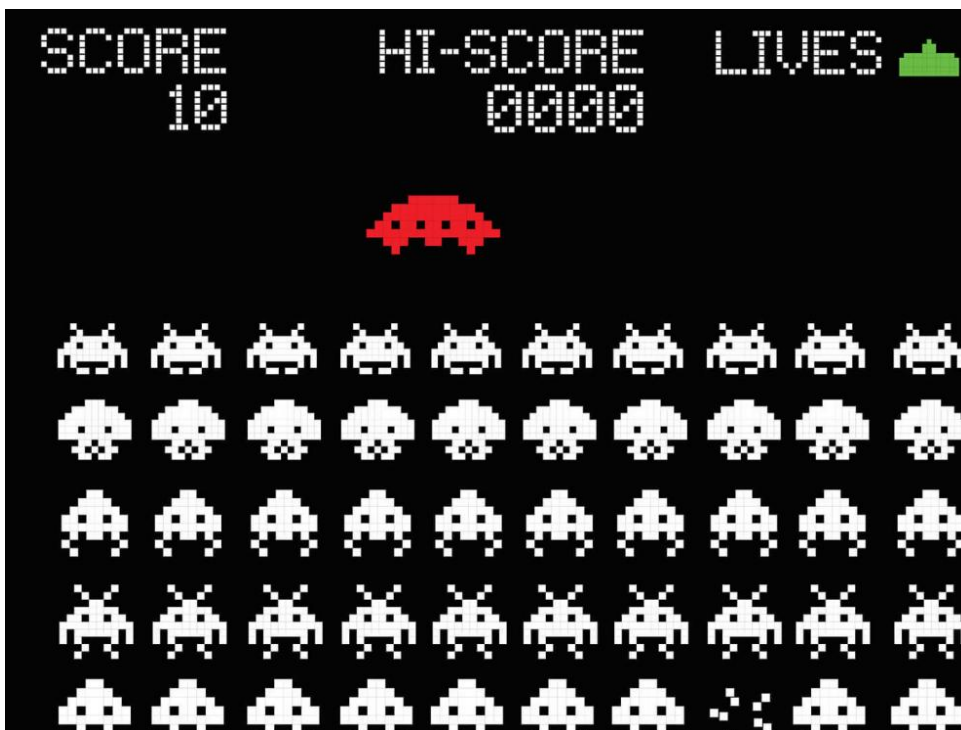


'Marcianitis total'. El videojuego 'Space Invaders' cumple 40 años

Una exposición en Zaragoza recuerda las 4 décadas desde la aparición de 'Space Invaders', el videojuego que revolucionó el sector y creó una generación de adictos a las consolas. Pero su creador ni pretendía diseñar marcianos, ni se planteó la dificultad del juego. En realidad, todo se debió a una sorprendente casualidad.

ACTUALIZADA 31/10/2018 A LAS 16:26

DAVID NAVARRO



Pantallazo de una partida de 'Space Invaders' | HERALDO

En realidad, el programador **Tomohiro Nishikado** ni quería crear un videojuego de naves espaciales ni pretendía que fuera tan difícil

ganar una partida. **De haber sido por él, los jugadores habrían disparado contra soldados y tanques y, en un universo paralelo, no habría existido 'Space Invaders'**, el videojuego de arcade más famoso de todos los tiempos (con permiso de PacMan y Super Mario) y cuyos 'marcianitos' se han convertido ya en un icono pop de los años 80. **"Fue una fiebre total, como nunca se había visto, con hordas de chavales acaparando las máquinas y dejándose las 10 pesetas de propina.** El dinero que tenía que durar toda una semana se iba en apenas un minuto de partida. Pero un minuto apasionante", sonríe Eduardo Mena, profesor titular del Departamento de Informática e Ingeniería de Sistemas y miembro de [Retroacción, asociación nacional sin ánimo de lucro](#) que se encarga de la gestión técnica del Museo de Informática Histórica (MIH) de la Universidad de Zaragoza.

Retroacción pone **en marcha el próximo lunes 5 de noviembre** una nueva edición de [RetroMañía](#), evento anual de retroinformática que tiene lugar en la Escuela de Ingeniería y Arquitectura (EINA) y que este año dedica su exposición al videojuego 'Space Invaders'. "Cuando surgió, en 1978, ya había videojuegos, pero todos eran reflejo de actividades del día a día: el tenis, el fútbol, una carretera hecha con dos palitos... **'Space Invaders' no solo creó un espacio imaginario en el que había que matar unos marcianos que querían invadir la tierra, es que además te tiraban bombas.** Tenías que atacar, pero también que defenderte". Ese gran salto imaginativo, unido a la fiebre por la ciencia-ficción del momento, con el gran tirón de 'La guerra de las galaxias' (estrenada un año antes) hizo que 'Space Invaders' se convirtiera en un fenómeno y diera lugar incluso a verdaderas adicciones, como describió en 1982 el autor británico Martin Amis en su libro 'La invasión de los marcianitos'. El escritor confesaba su obsesión por el juego, explicaba que en sus viajes tenía que buscar un arcade donde jugar y alertaba del impacto psicológico en los más jóvenes. Además, incluía trucos para lograr ganar al menos una partida, tarea muy complicada por la dificultad del juego.

Enganchados a la máquina

¿Por qué esa obsesión? ¿Qué llevaba a los chavales a dejarse la propina si era tan complicado ganar? Según explica Eduardo Mena, "este videojuego dio con la clave para conseguir millones de seguidores. Es cierto que ganar era difícil, pero siempre sabías que la culpa había sido tuya, que no habías sido lo bastante rápido, que en vez de moverte a la derecha lo habías hecho a la izquierda... Culpabilizando al usuario creas un reto, se repetirá la partida para, esta vez, hacerlo bien". **Otra de las claves del éxito fue la posibilidad, a partir de la segunda versión del juego, de grabar el nombre con los puntos conseguidos en cada partida.** "El que tenía más puntuación era un héroe en el salón recreativo. Era habitual pasarse por allí solo por ver si alguien había superado tu puntuación y, en caso de haber perdido el primer puesto, jugar otra vez para conseguir de nuevo la corona".

"Culpabilizando al usuario creas un reto, se repetirá la partida para, esta vez, hacerlo bien"

La revolución tecnológica de 'Space Invaders' también era evidente: por un lado el juego tenía sonido. Y un problema en la programación creó por una sorprendente casualidad una tendencia que hoy en día se repite en todos los videojuegos en el mercado: cuantos mas marcianitos matas, mas rápido se mueven los restantes. "'Space Invaders' fue el **primer videojuego en utilizar un microprocesador, que trabajaba muy lento cuando el juego empezaba con decenas de naves.** No tenía capacidad para más. Así, la música tenía una cadencia lenta y el movimiento iba a la par. Pero, conforme las naves menguaban, todo iba más rápido: movimiento, música y bombas, claro. De manera que al quedar solo una, la musica iba a toda pastilla y, por supuesto, el ultimo marcianito también. Eso creaba un enorme estrés y hacía el conjunto aún más divertido".

"El que tenía más puntuación era un héroe en el arcade. Era habitual pasarse por allí solo por ver si alguien había superado tu puntuación"

Otra curiosidad respecto al microprocesador era su incapacidad para manejar gráficos en color por falta de memoria. "El juego era

en blanco y negro, pero en la máquina se veían algunas naves en color. **¿Cómo era posible? Con celofán** -se ríe Mena-. La máquina tenía celofán en la parte superior, para que la nave nodriza se viera roja; y en la inferior, un celofán verde para las defensas.

El impacto cultural de 'Space Invaders' forma parte de las vitrinas de la exposición en EINA. **Se podrá ver la influencia en diseño, música, libros y películas.** Estará expuesto el álbum del grupo británico 'Pretenders', que incluye el tema 'Space Invaders', o de los aragoneses Los Colegas, cuya canción 'Marcianitis total' fue casualmente interpretada por el grupo aragonés Honorios Causa en las últimas fiestas del Pilar". También carteles de película como 'Pixels' o 'Rompe Ralph' y todo tipo de mercadotecnia. "Son 40 años, pero el juego se puede comprar todavía para cualquier consola disponible en el mercado. Hasta ese punto sigue siendo popular". **¿Cuánto habrá podido generar, peseta a peseta, yen a yen, en estas cuatro décadas? Pues un monto de 500 millones de euros.** Una cantidad descomunal que, sin duda, seguirá aumentando, "porque no hay indicio de que la fiebre de los 'marcianitos' haya llegado a su fin", dice Mena. Después llegarían 'Galaxian', 'Asteroids' y 'Defender', pero siempre hubo un lugar para las naves de Tomohiro Nishikado, convertido, casi a su pesar, en el creador del videojuego más famoso del mundo.

Concursos, juegos y conciertos en Retromañía

El 40 aniversario de la 'marcianitis' ocupará la principal exposición de la XII edición de RetroMañía, y podrá visitarse del 5 al 9 de noviembre en la Escuela de Ingeniería y Arquitectura en el Actur.

Los asistentes podrán matar naves desde diferentes soportes, así como la versión maña del juego. En 2016, un estudiante de la UZ creó como proyecto fin de carrera el [videojuego 'Maño Invaders'](#), con tranvías atacando la ciudad y el exalcalde Juan Alberto Belloch. También salían Fluvi y Supermaño.

Además, se dedicará un espacio a otros aniversarios a través del **RetroConciertazo 'Rock'n'MIDI'**. Se cumplen 55 años de la aparición del sintetizador analógico Moog y 40 del chip de sonido

AY-3-8910, que lograba poner sonido a los ordenadores de los años 80. Además, cumplen años los sintetizadores digitales Yamaya DX-7 (35 aniversario) y Korg M1 (30 aniversario), imprescindibles para cualquier grupo de música pop en esa década. El concierto tendrá lugar el miércoles día 7 de noviembre a las 21.00 en el Café DPch Rock (Telesforo Peromarta, 5), con entrada libre.

Además, RetroMañía propone torneos de videojuegos... **El 30 aniversario de la consola Sega Drive ha sido una buena excusa** para un original concurso de programación de juegos para este soporte. Desde el mes de mayo, programadores han creado sus propuestas, que se mostrarán en la exposición, donde se elegirá a dos ganadores.

NOTICIAS RELACIONADAS

Red Dead Redemption 2: La aventura más grande jamás jugada

Etiquetas

Zaragoza

Videojuegos

David Navarro

COMENTARIOS |

Iniciar sesión



Escribir un comentario

1 Comentario

Suscribirse • RSS



Johnny Farrell

Hace 496 días

Jajajajaja hace poco hablaba con mis amigos (de nueva generación) sobre este tema y les contaba que incluso había una canción titulada "Marcianitis Total"

Me gusta · Responder · Compartir



HENNEO

© HERALDO DE ARAGON EDITORA, S.L.U.

Teléfono 976 765 000 / - Pº. Independencia, 29, 50001 Zaragoza - CIF: B99288763 - Inscrita en el Registro Mercantil de Zaragoza al Tomo 3796, Libro 0, Folio 177, Sección 8, Hoja Z-50564

Queda prohibida toda reproducción sin permiso escrito de la empresa a los efectos del artículo 32.1, párrafo segundo, de la Ley de Propiedad Intelectual

[Política de privacidad](#)

[Condiciones generales de contratación](#)

[Política de cookies](#) [Enviar cartas al director](#)

[Enviar noticia a redacción](#) [Publicidad](#)

Pº Independencia, 29, 50001 Zaragoza

 Teléfono 976 765 000

OTRAS WEBS DEL GRUPO ▼