

RETROEUSKAL 2024

Celebrando los 40 años del Amstrad CPC y del Tetris

Exposiciones, torneos y nostalgia tecnológica se unieron en un evento para recordar.

Texto de Julen Zaballa García

Del 25 al 27 de julio, RetroEuskal 2024 volvió a ser un punto de encuentro imprescindible dentro de la Euskal Encounter 32, la mayor LAN party del sur de Europa. A pesar de contar con un espacio reducido en comparación con ediciones anteriores, el evento no defraudó, ofreciendo 14 actividades que abarcaron desde exposiciones hasta torneos y charlas.

“Si bien el espacio de este año se vio reducido con respecto al de ediciones anteriores, esto no fue impedimento para desarrollar las actividades”, afirmó Josetxu Malanda, director de RetroEuskal. Las exposiciones fueron las verdaderas protagonistas del evento, con tres muestras que destacaron por su diversidad e impacto. La primera, “40 años del Amstrad CPC”, no solo celebró la historia de este icónico ordenador, sino que también mostró desarrollos actuales para la máquina.

La segunda exposición, “40 años de Tetris”, rindió homenaje al que posiblemente sea el videojuego más popular y adictivo de todos los tiempos: *Tetris*. La muestra incluyó una impresionante colección de versiones del videojuego creado por Aleksey Pajitnov, desde las más primitivas hasta las más recientes. Por último, “30 años de 3Dfx” ofreció un nostálgico repaso a la empresa que revolucionó los gráficos 3D en los PCs domésticos, mostrando tarjetas gráficas y videojuegos que marcaron una época.

Otra actividad destacada fue la charla “LX aniversario del IBM System/360” impartida por Urtzi Larrieta, que conmemoró los 60 años de este mainframe fundamental en la historia de la informática, comparando su impacto con otros sistemas anteriores y posteriores.

Además de estas actividades didácticas, RetroEuskal 2024 no olvidó el entretenimiento. Los torneos ofrecieron competiciones en juegos clásicos

que desataron la nostalgia entre los asistentes. Desde el Rubik gigante hasta *Tetris* en su versión de 1984 para el ordenador Elektronika 60, pasando por la trepidante acción de *Daytona USA* y las frenéticas partidas en red de *Unreal Tournament*, los jugadores compitieron por el título de campeón en sus respectivas categorías.

El Juegódromo, una de las actividades más queridas por los asistentes, volvió a ser un éxito. Este espacio permitió disfrutar de consolas y ordenadores clásicos como el Amstrad CPC, el Apple Macintosh en su 40 aniversario, y juegos emblemáticos como *Marble Madness* y *Duck Hunt*, donde el trackball y la pistola óptica fueron protagonistas.

Finalmente, “La hora de los 8, 16 y 32 bits” mostró las mejores demos del último año en las pantallas gigantes de la Euskal Encounter, mientras

que “la Morgue del Dr. Retro” ofreció reparaciones en directo y el concurso “Disfrázate de Patxibot”, como todos los años, añadió un toque de humor al evento. ✨



» En el torneo de *Daytona USA*, el equipo de RetroEuskal utilizó un PC clásico equipado con volante y pedales para ofrecer una trepidante experiencia de velocidad.



» El Juegódromo es una de las actividades que más entusiasma a los visitantes de RetroEuskal.



» La colección de *Tetris* incluía su versión más primigenia de 1984, para el ordenador Elektronika 60.