

## Carlos Abril, padre del PC Fútbol, visitó RetroEuskal 2017

Julen Zaballa / julio 30, 2017



El desarrollador de videojuegos Carlos Abril, uno de los padres del exitoso simulador PC Fútbol, acudió el sábado, 22 de julio, a la RetroEuskal, el evento de informática clásica que se desarrolla en paralelo dentro de las actividades de la Euskal Encounter. Invitado por la Asociación RetroAcción, el madrileño ofreció una charla en el BEC de Barakaldo sobre los pioneros de la industria del videojuego en España.

Desde su lanzamiento en 1992, 'PC Fútbol' ha sido uno de los videojuegos con mayor éxito del mercado español, convirtiéndose en todo un fenómeno cultural. Elaborado para PC, el título que lideró **Carlos Abril** durante las siete primeras entregas, se basaba en la gestión deportiva de un club de fútbol.

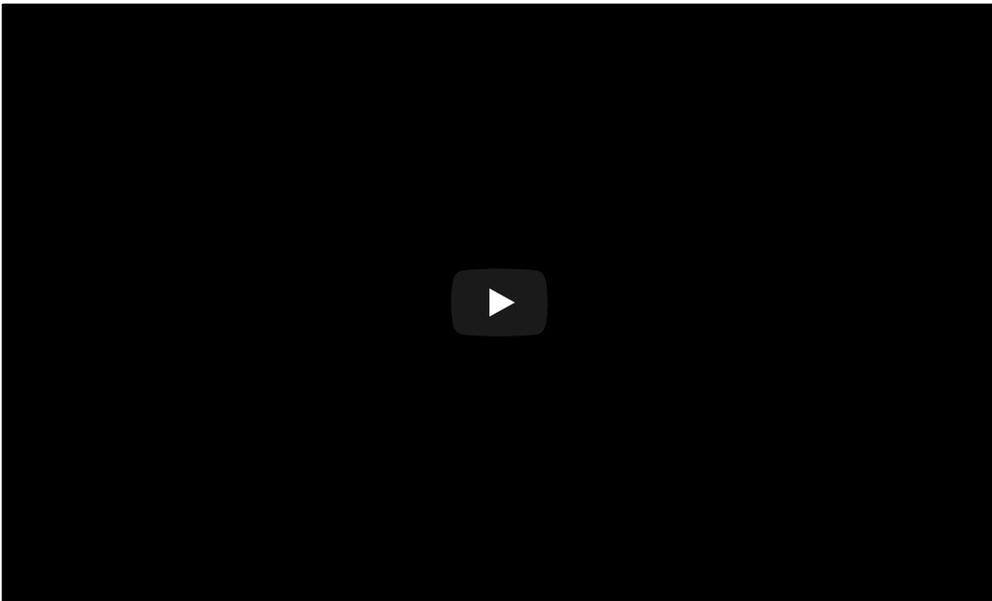
El madrileño comenzó desarrollando y publicando sus primeros juegos en revistas como Microhobby o Micromanía, para después dar el salto con su primer producto comercial 'Phantis' (1987) publicado por Dinamic. Cinco años más tarde se puso al frente del equipo que lanzaría al mercado el emblemático 'PC Fútbol' para ordenadores. El libro de **Jaume Esteve**, ['Promanager: PC Fútbol, droga en el quiosco'](#) recoge el desarrollo histórico de la franquicia hasta nuestros días.

En la última edición de RetroEuskal, evento paralelo incluido dentro de la [Euskal Encounter](#), la Asociación RetroAcción invitó a Carlos Abril a desglosar sus experiencias como desarrollador de videojuegos y detallar el proceso de creación de uno de los videojuegos españoles más importantes, y que marcó a toda una generación de jugadores.

Asimismo, estuvo acompañado por el antiguo equipo de Zeus Software, formado por **Ricardo Puerto** y **Raúl López**, pioneros en el desarrollo de videojuegos en Euskadi. Estos donostiarras, responsables de videojuegos como ['Hundra'](#) (1988), ['Risky Woods'](#) (1992) y ['Biomechanical Toy'](#) (1995), coincidieron con Carlos Abril durante su época en la empresa Dinamic Multimedia. En una charla a tres bandas, debatieron y reflexionaron sobre cómo era el sector del videojuego hace 30 años.



RetroEuskal 2017 completó su lista de ponentes con el compositor malagueño **Javier García, alias Gryzor87**. Creador de música para los videojuegos ['Hydorah'](#) (2010) o ['Maldita Castilla'](#) (2012) dirigió un taller musical donde explicó la evolución de la composición de bandas sonoras a través de los distintos ordenadores y sintetizadores clásicos, y enseñó a elaborar melodías con toque retro utilizando equipos nuevos.



Las charlas y el taller organizados por RetroEuskal fueron de acceso libre y gratuito para todos los que acudieron a la OpenGune, la zona abierta tanto para los asistentes a la party como al público general.

### Amiga lo hace posible

Los ordenadores Commodore Amiga 500 y 2000 coparon todo el protagonismo del resto de actividades de RetroEuskal con motivo del 30 aniversario del lanzamiento de estos dispositivos al mercado. Dos ordenadores que contaban con unas capacidades gráficas y sonoras muy adelantadas para su época. Tanto que, los PCs necesitaron más de cinco años para igualarlas.



Además, fueron el germen de la actual party vasca cuando 36 *amigueros* decidieron reunirse, un 6 de agosto de 1994, en el frontón de Urretxu (Gipuzkoa) para compartir conocimientos y su afición por el Commodore Amiga, en la que fue la primera edición de la Euskal Amiga Party.

RetroEuskal 2017 se sumó a esta efeméride con una extensa y documentada exposición, abierta al público y de acceso gratuito, sobre esta familia de ordenadores dentro de las labores de divulgación que realiza la [Asociación RetroAcción](#). “Desde nuestra creación, estamos concienciados con la conservación y preservación de todo el conocimiento sobre la informática

*clásica, con el objetivo de que las nuevas generaciones puedan conocer, de primera mano, cuáles son los orígenes de la tecnología que actualmente manejan y disfrutan cada día*”, destacó su máximo responsable, **Jose txu Malanda**.

### RetroTalents

Esta edición 2017 de RetroEuskal contó con diversas novedades, como el espacio RetroTalents situado en el propio stand. Un lugar donde los más de 8.000 asistentes a la Euskal Encounter pudieron descubrir videojuegos y dispositivos de nueva creación “diseñados por y para exprimir las capacidades de antiguas máquinas”, aseguró Malanda.

Desde la organización explicaron que “es como si un taller de coches aún diseñase piezas de recambio o mejoras para un SEAT 600, usando herramientas de fabricación actuales; una muestra más de que el retro aún sigue vigente y no está reñido con las nuevas tecnologías”.

Allí pudieron verse ‘The Sword of Ianna’ de [Retroworks](#), un nuevo videojuego que bebe directamente del clásico ‘Rastan’ y ‘Barbarian’, además de ser el *demake* del clásico de 2001 para PC “Blade, Edge of Darkness” de Rebel Act. El equipo de [Retro Sumus](#), cuyo núcleo lo forma una parte del staff de ‘Pier Solar’, llevo a RetroEuskal Xenocider, una aventura al más puro estilo de ‘Space Harrier’ para Dreamcast.

El desarrollador bilbaíno [Imanol Barriouso](#) expuso ‘Rocket Man’, un videojuego para Game Boy que comenzó siendo un proyecto de fin de carrera. Inspirado en ‘Megaman’, ‘Rocket Man’ se instaló en el periférico Super Game Boy. Por último, se presentó el [flashcart NeoSD](#), el único que permite cargar juegos de NeoGeo en la consola original.



### Torneos, jugódromo, demoscene y mucho más

Durante la celebración de la Euskal Encounter se pusieron en marcha en el stand de RetroEuskal torneos de videojuegos clásicos

Privacidad y cookies: Este sitio utiliza cookies de WordPress.com y de socios concretos.

Para obtener más información y saber cómo eliminar o bloquear elementos como este, entra aquí: [Our Cookie Policy](#)

jugando a los ordenadores y videoconsolas de todas las épocas es posible. Tampoco faltaron máquinas recreativas similares a

las que hace una década poblaban los bares y salas de juego.



Un año más la Asociación Retroacción se encargó de la sesión de proyección de demos (creaciones audiovisuales técnico-artísticas) de la Euskal Encounter. En esta ocasión, con motivo del aniversario del Commodore Amiga, se proyectaron una selección de los trabajos más representativos realizados en todas las ediciones del encuentro informático vasco.

En definitiva, RetroEuskal ofreció, un año más y con esta van 14 ediciones, la oportunidad de revivir los ordenadores, consolas y videojuegos que marcaron una época, además de **aprender mediante charlas y talleres cuáles fueron los predecesores de los actuales ordenadores** que habitualmente usamos en casa o en el trabajo.

RetroEuskal 2017 fue organizada por la Asociación RetroAcción y Euskal Encounter, con el patrocinio de la Fundación Euskaltel, la FISS-Facultad de informática de San Sebastián (UPV/EHU), el Departamento de Informática e Ingeniería de Sistemas y el Museo de informática histórica de la Universidad de Zaragoza, BadLand Games y Renfe.

RetroEuskal es un evento anual de RetroInformática y videojuegos clásicos organizado por la Asociación RetroAcción que nació en 2004 con la idea de **fomentar y difundir la cultura tecnológica**, y con el objetivo de **llegar a todos los públicos de nuestra sociedad**. De mayor duración del país y una de las más longevas, en 2017 celebrará su decimocuarta edición. RetroEuskal se celebra al amparo de una de las concentraciones informáticas decanas en España, la party Euskal Encounter, que viene celebrándose en el País Vasco desde el año 1994, lo que la convierte en la LAN party más veterana de España y una de las más longevas de Europa.

Comparte sin miedo



★ Me gusta

Sé el primero en decir que te gusta.

julio 30, 2017 en Eventos, Retro. Etiquetas:Euskal Encounter, RetroEuskal

## Entradas relacionadas

**El MSX, la NES y 'Doom' celebran su 30 cumpleaños en la Euskal Encounter**

**RetroEuskal 2011 repasa los 30 años del IBM PC**



**La creadora del videojuego 'World of Warcraft' llevará a la Euskal Encounter su expansión 'Cataclysm'**

[← Hunters of Magic cierra una ronda de inversión de 162.000 euros](#)

[Estudios de videojuegos vascos firman un manifiesto para mejorar el sistema fiscal y de ayudas al sector →](#)

Buscar ...

## Lo Más Leído

[Unforgiven VR de Delirium Studios, ahora también para Samsung GearVR](#)

[El Fun and Serious Game Festival vuelve a Bilbao del 8 al 11 de diciembre](#)

[Un serious game vasco para la rehabilitación de discapacitados, a la conquista de Rusia](#)

[La verdadera historia de Los Justicieros](#)

[Kiram VR, la Realidad Virtual aplicada al diseño y decoración de interiores](#)

[Barcelona contará con un nuevo museo de videojuegos y ordenadores clásicos](#)

[Empresas vascas del videojuego viajaron a Corea para internacionalizar su negocio](#)

[La universidad del videojuego Digipen Bilbao incorpora dos nuevos profesores](#)

Privacidad y cookies: Este sitio utiliza cookies de WordPress.com y de socios concretos.

Para obtener más información y saber cómo eliminar o bloquear elementos como este, entra aquí: [Our Cookie Policy](#)