

Conferencia

Extremadura, cuna de la Industria del Videojuego Español. 30 años de Bugaboo (La Pulga).

*Lugar: Escuela de Ingenieros. Avda.de Elvas s/n · Badajoz
Jueves, 14 de Noviembre de 2013 · 20 h*

Cuando al principio de la década de los 80 empezaron a llegar a España los primeros ordenadores domésticos muy poco era el conocimiento que se tenía de ellos, y no ya en la calle donde eran casi repudiados, sino en la propia Universidad donde sólo se trabajaba con grandes equipos montados con componentes discretos. Estos equipos, también ubicados en los llamados centros de cálculo y algunas grandes empresas, eran muy dependientes de los programas que facilitaban las propias marcas de ordenadores que generalmente estaban desarrollados fuera de España.

Es en esta época cuando los extremeños **Paco Suárez y Paco Portalo** se embarcan en descubrir los entresijos de estas máquinas y emprenden una aventura que daría lugar al primer gran hito del software en nuestro país, dado que hasta esa fecha hay muy pocas referencias a programas desarrollados en España, y menos aún que fueran exportados con éxito al mercado exterior, como fue el caso del videojuego **Bugaboo**.

La fase inicial de investigación, realizada en Badajoz, fue tan innovadora que se adelantó incluso al lanzamiento de la prensa especializada en nuestro país, por lo que el mayor número de referencias al juego, en esa primera época, se encuentra en las revistas británicas del sector, llegando a ser Nº 1 en las listas de éxitos de las más renombradas. Más concretamente, Portalo en su obra "*Bugaboo, un hito en la Historia del Software Español*" (www.bugabootheflea.com) ubica el inicio de esta empresa en la **Escuela de Ingeniería Técnica Industrial de Badajoz**, donde siguiendo las enseñanzas de **Don Benito Mahedero** sobre lógica programada y simulación física con computadores, presenta el primer proyecto hecho en la **Universidad de Extremadura** con un microordenador y posteriormente Suárez, en la línea de simulación física iniciada por Portalo, envía a la empresa **Indescomp** el esbozo de un videojuego para el ordenador ZX81 llamado **La Pulga**.

Durante el verano de 1983 ambos, como **Paco&Paco**, realizan en las instalaciones madrileñas de Indescomp la adaptación de La Pulga a un nuevo ordenador que aún no había sido comercializado en España, el mítico **ZX Spectrum**. Finalmente en noviembre de ese mismo año **Quicksilva** publica en Inglaterra **Bugabo (The flea)**, iniciándose la **Industria del Videojuego en España** ya que tras el éxito de su lanzamiento en el Reino Unido se abrió el mercado británico y mundial al software lúdico español, dando lugar a lo que se ha dado en llamar *La Edad de Oro del Software Español*.

Ahora, 30 años después de su publicación y organizado por la **Escuela de Ingenierías de la Uex** y la Asociación que lleva el nombre de su Maestro, Francisco Portalo quiere rememorar este acontecimiento, recordando cómo fueron los orígenes del videojuego en nuestro país y reivindicándolo como parte del acervo cultural y científico de Extremadura. Acompañando a la conferencia se realizará una exposición donde se muestran algunos de los elementos y máquinas originales del diseño y desarrollo de Bugaboo. Se pretende, de esta forma, apoyar la futura creación del **Museo de la Ciencia** en la ciudad de Badajoz, uno de los objetivos de la **Asociación para la Fundación Benito Mahedero**.



Conferencia:

Extremadura, cuna de la Industria del **videojuego** Español

30 Años de Bugaboo (La Pulga)
1er Videojuego realizado en España



por Francisco Portalo Calero

Asociación para la Fundación Benito Mahedero

Escuela de Ingenierías Industriales · Uex

Badajoz, 14 de Noviembre de 2013



www.bugabootheflea.com