

**CALL**

# MSX

Número 4 • Mayo 2005

Especial  
**Reuniones**

Artículo  
**Moonsound  
a fondo (II)**

Mapa fotográfico  
**Starquake**

La joya de Kralizec  
**Bombjack**



# RETROEUSKAL

## (Euskal Encounter 12)

Esta edición de la Euskal Party (el Euskal Encounter 12) incluía una sección sobre sistemas vintage denominada RetroEuskal. No era una sección oficial sino que respondía al trabajo desinteresado de varios usuarios de estos sistemas que se empeñaron en que los sistemas vintage, sus sistemas de toda la vida, estuviesen presentes en la Euskal Party, la gran reunión de la escena y la informática de este país. Y no sólo consiguieron poner un stand vintage en la euskal sino que también consiguieron introducir una conferencia sobre sistemas vintage en las conferencias de la Euskal Party.

Realmente creo que el resultado ha sido muy digno y esperanzador y os animo a uniros a nosotros y colaborar en que retroeuskal vuelva a estar presente un año más en la Euskal Party y que llegue a ser una sección oficial de la misma. Para ello os invito a pasar por la página web de retroeuskal:

<http://www.uvedoble.org/retroeuskal>



y poneros en contacto con nosotros.

### LA LLEGADA

Después de un viaje divertido desde Galicia en el que paramos a recoger a algunos amigos llegamos por fin a Barakaldo, al BEC (Bilbao Exhibition Centre) donde se celebraba esta edición de la Euskal Party.

El sitio es un lugar inmenso, se nota enseguida que es de Bilbao, aunque no destaca precisamente por su diseño, parece una cajón enorme, donde destaca una torre lateral bastante alta que estaba en proceso de construcción y que todavía no sabemos exactamente para qué vale, nosotros creemos que será destinada a colgar carteles simplemente porque no les debe llegar la altura de las paredes.

Los accesos no estaban muy bien indicados (o nosotros estábamos demasiado atontados) el caso es que veías a la gente despistada, sin encontrar el parking y aparcando a lo largo del recinto, donde estaba prohibido aparcarse por lo que también veías grúas y municipales poniendo cepos a coches



... nosotros nos libramos y logramos encontrar el parking a tiempo.

### LA PARTY

Si el exterior ya daba idea de lo grande del recinto, el interior no defraudaba y eso que una de las salas se dedicaba íntegramente a parking.

La primera grata sorpresa ya a la entrada, el stand de la retroeuskal se encontraba justo al lado de la entrada principal, una ubicación perfecta pues todo el que entraba pasaba por delante y se paraba a curiosear.

La organización era muy buena, como en todas las euskal a las que he ido, y enseguida tuvimos todo colocado en nuestros sitios. Como siempre había mucha gente y muchos patrocinadores y publicidad (aspecto que no me gusta especialmente pero que es inevitable).



Enseguida se veía que el ambiente y la orientación es totalmente distinta a las RU de MSX. Destacaba el equipo de audio y las pantallas centrales donde se proyectan las presentaciones de todos los concursos de la party, demos (auténticas estrellas de la misma), gráficos, música, etc. También se utilizó el equipo de audio para pinchar música durante todo el tiempo, lo cual no era muy agradable y llegaba a cansar e incluso a irritar. Esto provocó en un momento dado una pequeña rebelión a modo de protesta cuando un grupo de gente se dirigió al escenario con las sillas en la cabeza protestando por la música que sonaba en ese momento.



La calidad de las producciones fue bastante alta incluyendo mi debilidad, el pixelado, os invito a que echéis un vistazo a las producciones en la web de la euskal party ([www.euskalparty.org](http://www.euskalparty.org)). El sábado es día de demos en la party, se proyectan durante toda la noche y este año conseguimos realizar un pase de demos de sistemas vintage. Estaba previsto proyectar demos 8 bits tras las proyecciones oficiales, finalmente no pudo ser el sábado y se proyectaron el domingo por la mañana. Se proyectaron demos de MSX, C64, spectrum y amstrad, despertando todas ellas gran interés por parte de los sceners y algunas arrancaron aplausos y ovaciones. Buena señal. A mí particularmente me impresionaron las de spectrum. Las de MSX eran las ya conocidas de gran calidad y alguna de commodore 64 era muy buena. La presentación de las mismas corrió a cargo de Injaki y debo decir que estuvo muy bien pues no se limitaba a proyectar la demo y decir el nombre que es lo tradicional, sino que realizaba una breve explicación e introducción a las mismas que ayudaba a situarlas en su contexto. Fue un momento muy importante puesto que

se proyectaron en la pantalla gigante de la euskal ante todo el mundo, aunque el evento no captó la atención de la gran mayoría de asistentes debido fundamentalmente al día y hora de la proyección (cuando ya algunos empezaban a recoger), ya que la mayoría de la gente que asiste a una party hoy en día no está interesada en la escena.

## LA RETROEUSKAL

Los objetivos a cumplir eran la realización de un museo de sistemas vintage en una especie de stand que incluyese sistemas y publicaciones relacionadas para muestra y venta. Asimismo se pretendía realizar alguna conferencia y un taller para hacks, arreglos varios y todo tipo de cacharreo y proyectos interesantes para nuestros sistemas. Este último objetivo no pudo llevarse a cabo por falta de tiempo e infraestructura, ¡esperamos contar con vosotros para incluir en la retroeuskal de este año! ;)

El stand que teníamos estaba en la mejor ubicación posible y eso contribuyó enormemente a una gran afluencia de público. Se trataba de un stand circular donde estaban expuestos



varios sistemas vintage, ordenadores de 8 bits y consolas fundamentalmente, aunque también contabamos con algún



Amiga, un apple y una Atari 2600. Podíamos apreciar auténticas joyas como un ZX81, un sinclair QL, un ZX con interface1 y microdrives, una consola Amstrad, una consola videopac y un fantastico MSX2+ Sanyo Wavy 70FD2 cedido por Lehenak entre otros muchos.



La afluencia de público nos sorprendió gratamente a todos, tanto a los stands como a la conferencia, rebasando nuestras expectativas. Hay que decir que la gente no se limitaba sólo a mirar

sino que se interesaba por los sistemas, muchos de ellos por mero interés sentimental pero otros mostrando sorpresa por encontrarse con sus antiguas maquinitas e interés en reintroducirse en el mundillo. A mí me sorprendió especialmente ver a niños jugando con un amstrad, un spectrum o un apple. Me quedé con la imagen de un niño



flipando con un juego de Mac en un monitor de blanco y negro cuando a cien metros tenía la zona gamegune con maquinones pentium subisimos de GHz y los últimos juegos del mercado para PC y consolas. Entre lo expuesto también había periféricos que forman parte de la historia informática como acopladores acústicos (para quien no



los recuerde eran los ancestros de los modems, aparatos en los que se introducía el auricular del teléfono de forma que el ruido era captado o generado por un altavoz y modulado o demodulado para ser transmitido o recibido) o calculadoras más o menos potentes y más o menos antiguas.

Al lado del stand se situaba una mesa donde estaban expuestas las revistas y libros relacionados con la retroinformática y los juegos. Entre las revistas y fanzines figuraban viejas glorias como Microhobby, ZX o Lehenak y algunas actuales como ZX Magazine, SD Mesxes y la estupenda revista que tenéis en vuestras manos, Call MSX. Sin embargo, en este punto tengo que

decir que he lamentado algunas ausencias y he echado en falta algo más de participación y motivación por parte de revistas y fanzines que no respondieron a la llamada.



Este año también hubo una conferencia de la Euskal Party enmarcada en lo que es la Retroeuskal. La conferencia llevaba por título '¡Viven! - Panorama actual de los 8 bits' y estaba estructurada en 3 charlas impartidas por los tres conferenciantes: Horace (webmaster de [www.speccy.org/espectrum](http://www.speccy.org/espectrum) y uno de los organizadores de retroeuskal), Rafa Corrales (de sobra conocido por todos vosotros, organizador de MadriSX) y

S.T.A.R (también de sobra conocido, miembro de MATRA, autor del [desgraciadamente extinto] webzine MATRANET y que ahora está metido de lleno en el proyecto First Generation, una publicación en papel de venta en



kioskos dedicada a los sistemas vintage y resentada en la reciente RU de Barcelona). Esta conferencia, como todas las de la Euskal, se grabaron para una radio de euskadi y están disponibles en la web

[http://www.euskadigital.net/enredando\\_net/euskal\\_12](http://www.euskadigital.net/enredando_net/euskal_12) dentro de 'otros temas' donde también se dan instrucciones para poder oír las dado que están grabadas en formato speex, en concreto el enlace a la conferencia de retroeuskal es

[http://www.euskadigital.net/enredando\\_net/euskal\\_12/audio/12.mp3](http://www.euskadigital.net/enredando_net/euskal_12/audio/12.mp3) asegurados de grabarlo con extensión spx en lugar de mp3 porque si no, no os lo reconocerán como tal los programas indicados.

La conferencia comenzó con una pequeña introducción y presentación de los conferenciantes a cargo de Injaki. El



encargado de abrir boca fue S.T.A.R con una pequeña charla en la que situaba el término vintage y daba sus razones para preferirlo sobre el término retro, quizá más utilizado actualmente.

A continuación comenzó la charla de Rafa Corrales que versaba sobre la historia del MSX desde los comienzos en 1980 a cargo de K. Nishi hasta su muerte comercial allá por el 1995 (aprox.) explicando qué es MSX (el primer estándar de ordenadores) y defendió la importancia de los sistemas vintage, de los home computers, como explicación de la informática actual y como verdaderos ordenadores para el hogar, haciendo ver que para muchos de nosotros la informática es precisamente esos ordenadores, donde sabías cómo funcionaban y podías llegar a entenderlos, controlarlos y programarlos. Defendió también la apertura a todos los sistemas vintage más allá de fanatismos ya que actualmente es la misma lucha y el mismo objetivo, la permanencia en el uso cotidiano de estos sistemas. Para ello defendió la vigencia de las RUs, las parties y los encuentros de usuarios de todo tipo, así como los proyectos de usuarios (revistas, fanzines, desarrollo, etc). Paso revista a los proyectos actuales que han llevado al MSX más allá de sus límites como UZIX, controladores de todo tipo (IDE, SCSI...), etc.

El siguiente en tomar la palabra fue Horace, con una charla que trataba sobre la escena actual de spectrum (tanto software como hardware) y los proyectos relacionados con él, como el escaneo de todas las revistas de microhobby ([www.microhobby.org](http://www.microhobby.org)) junto con el repositorio de cintas de microhobby, el proyecto para preservar todo material existente de sinclair o todo el software español, así como el mayor portal de spectrum en español ([www.speccy.org](http://www.speccy.org)) o proyectos hardware como +3e y proyectos para añadir disquetes y discos duros.

Llamó la atención sobre el hecho de que muchos proyectos nunca se acaban pasando a engrosar las listas de vaporware por ser individuales en lugar de buscar colaboraciones.

Por último, llegó el turno de S.T.A.R en

la que para mí fue la mejor charla y donde se evidenciaron los conocimientos y las dotes de comunicador de S.T.A.R. Su charla intentaba analizar la situación actual de los sistemas vintage y del desarrollo para estos sistemas.



Señaló las diferencias entre los modelos de desarrollo de juegos para sistemas actuales y la manera 'antigua' o tradicional de desarrollar juegos, indicando que hoy en día un programador de juegos tiene muchas utilidades, librerías y sistemas de desarrollo de juegos que hacen muy fácil el desarrollo de los mismos, recortando ampliamente el tiempo de desarrollo, como ejemplo mencionó que un juego para un móvil o una consola actual requiere 3 días de desarrollo por un equipo de tres personas (grafista, músico y coder) mientras que un juego para un sistema vintage implica un desarrollo de meses e incluso años.



Analizó también la cuestión de la calidad de un juego, indicando que cualquier juego lanzado actualmente suele ser la réplica de un juego anterior mientras que anteriormente esto no era así de tal manera que un juego tenía un valor intrínseco, una calidad en sí, sin ser relativa a otros juegos. Además los juegos para sistemas vintage exigían un gran conocimiento de la máquina objetivo, debido a las limitaciones de la máquina que eran restricciones impuestas al diseño del juego y también una medida de la calidad, en la medida en que uno fuese un paso más allá de los límites, en que llevase las capacidades de la máquina un poco más allá de lo teóricamente posible el juego obtenido era mejor, tenía mayor calidad. Esto obviamente suponía un gran esfuerzo en tiempo de desarrollo y en conocimientos. El problema, según S.T.A.R, es que no existe un criterio objetivo para determinar la calidad de un juego sino que es una cuestión subjetiva y de esta forma no se llega a ninguna parte porque todo el mundo tiene su propio criterio y su gusto personal. El criterio de calidad sería explotar la máquina, aprovechar todas sus funciones, si tú compras una playstation2 será porque los juegos aprovechan todo su potencial, pero ¿por qué comprarse la playstation2 si todavía no se ha exprimido la playstation? ¿para qué pagar más por un hardware que no vas a usar porque los juegos que vas a usar no lo usan, no lo aprovechan? Esto precisamente ha sucedido con los sistemas vintage que murieron comercialmente antes de tiempo, no han tocado su techo (salvo, según S.T.A.R, quizá el spectrum).

Para comparar los juegos actuales con los juegos para sistemas vintage, S.T.A.R. utilizó la analogía de la Sagrada Familia y el BEC, al que comparó con una demo del autocad, los dos son arquitectura, pero no tienen nada que ver, pero ambos valen lo mismo, entonces la cuestión es ¿qué queremos tener, una Sagrada Familia o un BEC, una nave industrial? Si queremos una Sagrada Familia, ¿por qué estamos dispuestos a pagar 60 euros por un juego de playstation pero no estamos dispuestos a pagar lo mismo (o nada en absoluto) por un juego de MSX o spectrum? de esta forma

S.T.A.R nos indicaba la necesidad de que el mercado se autoalimente, que haya feedback entre consumidores, usuarios y productores, desarrolladores de juegos y ponía el dedo en la llaga al señalar que somos usuarios de sistemas vintage pero mientras estén guardados en el armario, somos fans de MSX o spectrum pero no los utilizamos, los tenemos en el armario y usamos nuestros PCs y playstations. Si queremos que los sistemas vintage vivan tenemos que implicarnos en ellos y ser auténticos coleccionistas e invertir dinero en nuestro hobby. En resumen la pregunta es, somos usuarios de sistemas vintage, es nuestro hobby, MSX rules, Amiga rules, Speccy forever, nos hemos reenganchado con el sistema pero... ¿cuánto vamos a durar? ¿cuándo nos vamos a aburrir?

Al final, tristemente, la realidad, las estadísticas confirman que esto es una moda y depende de nosotros que sea más allá de una moda, que sea un auténtico hobby en el que invirtamos porque nos gusta, que tengamos las últimas producciones, los últimos juegos. El sistema necesita de todos para funcionar, para sostenerse y alimentarse a sí mismo. Si no se vende, si no hay nadie al otro lado los desarrolladores no harán software, si no hay software no habrá usuarios que los usen. Todos nos necesitamos y no



sólo se trata de mantener una postura pasiva, de consumidor (que también) sino que se pueden hacer muchas cosas, hacer fanzines, colaborar con revistas, con RUs, etc. Una cuestión interesante que se planteó en las preguntas y respuestas fue la aplicabilidad del modelo de software libre a los sistemas vintage, es decir, la disponibilidad de desarrolladores que produzcan software por amor al arte, la opinión de S.T.A.R es que la diferencia

fundamental es que en software libre el tiempo de desarrollo no es muy largo y hay disponibles muchas utilidades y librerías que facilitan que uno puede perder unos días o semanas en hacer algo altruistamente pero si un desarrollo implica meses o años entonces se trata de perder mucho tiempo de tu vida, no es comparable. Yo personalmente no creo que esta diferencia explique que no exista apenas software libre en sistemas vintage, más bien yo creo que el problema es que en el software libre la calidad no se exige, todo el mundo es consciente de que está hecho como está y que es gratuito, que no puedes exigir encima sino tan solo dar las gracias porque alguien haya decidido ponerlo a disposición pública, mientras que en sistemas vintage la calidad se exige, el comprador es un cliente más que un fan y funciona con una mentalidad comercial, como pago exijo y si estoy pagando por algo tiene que ser bueno, tiene que tener una mínima calidad. Para poder exportar el modelo de software libre a los sistemas vintage tiene que cambiar esta mentalidad, tenemos que pasar de una mentalidad de mercado a una de comunidad, y no creo que actualmente sea posible este cambio, pero es tan solo una opinión personal.

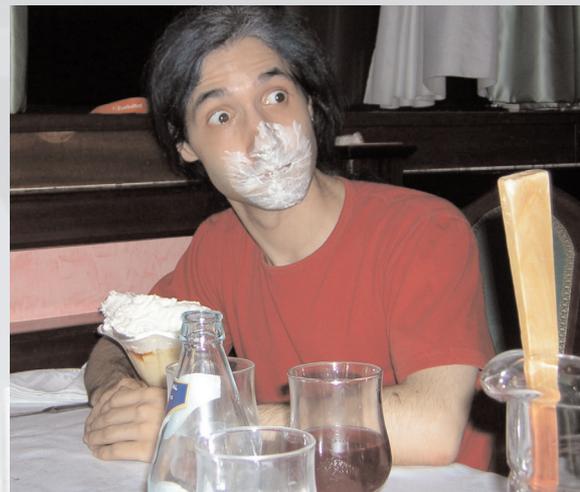
La afluencia de personas a esta conferencia fue bastante grande, sobre 25 personas, llenando prácticamente el aforo, aunque muchos eran ya 'adep-tos' y no creo que hubiese mucha gente nueva. Esto demuestra, a mi modo de ver, el interés por estos sistemas y nos anima a continuar trabajando en la retroeuska.

## LA CENA EN EL CHINO

Después de la conferencia nos fuimos a cenar a un chino, como ya es tradicional en las RUs de MSX. Aprovechamos la ocasión para seguir hablando y conversar con los participantes en las charlas, entre ellos estaba Miguel Durán, coleccionista de todo tipo de sistemas vintage y que mantiene 'el museo de los 8 bits' ([www.museo8bits.com](http://www.museo8bits.com)), varios usuarios de spectrum y la gente de Lehenak.

El chino al que íbamos a ir estaba hasta

los topes de gente y tuvimos que ir a otro que estaba a una buena distancia, pero mereció la pena porque el sitio era muy acogedor y la musiquilla muy vivaz y tintineante. En plena cena celebramos el cumpleaños de Injaki cantando el cumpleaños feliz a pleno pulmón lo que tendría consecuencias al final, cuando la 'mamma' china regaló unos 'algos' al afortunado cumplidor de años.



## EL REGRESO

El día siguiente, después de la entrega de premios (en la que no gané nada) recogimos todo y nos reencontramos con la carretera y los curiosos paneles informativos con contadores de accidentes, que era como estar viviendo una partida del Spy Hunter.

Quisiera agradecer a todos los que han hecho posible esta retroeuska y a los conferenciantes invitados. ¡¡Si queréis contactar conmigo, no lo dudeis!! ;)

Pep Diz (neko)

kuma\_ym@hotmail.com