

MEJUNO!

LA PUBLICACIÓN DEFINITIVA SOBRE VIDEOJUEGOS CLÁSICOS

retro GAMER

Nº 45



SUPER MARIO BROS.
1985 NINTENDO
PLAYER GAME
PLAYER GAME
TOP - 125.100

MARIO

LAS MARAVILLAS DE SUPER MARIO
DESDE SUS ORIGENES 2D A SUPER MARIO BROS. WONDER



OutRun 2

TODOS LOS SECRETOS DEL TITULAZO DE SEGA

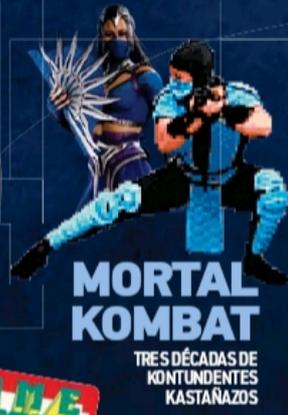


40 AÑOS DEL MSX



ocean

UN HOMENAJE A LA MAYOR COMPAÑÍA DE LOS AÑOS OCHENTA



MORTAL KOMBAT

TRES DÉCADAS DE KONTUNDENTES KASTAÑAZOS



**CELEBRAMOS EL ANIVERSARIO DEL ESTÁNDAR
REPASANDO UNA PINCELADA DE SU PASADO,
PRESENTE E ILUSIONANTE FUTURO**



DENTRO DE LA NES LA MAGIA DEL HARDWARE DE LOS CHIPS PRODIGIOSOS




MALDITA CASTILLA EX

EDICIÓN FÍSICA, LIMITADA Y EXCLUSIVA!

Consigue el juego para PC en formato Disquete USB ¡Solo para suscriptores de Retro Gamer!

ADEMÁS GUN.SMOKE - CLOCKWORK KNIGHT - WORLD RALLY - KARATEKA - RETROWORLD Y RETROEUSKAL 2023 - LA SERIE CRUIS'N - SHINYUDEN - TOAPLAN - GHOSTBUSTERS



» Los visitantes pudieron crear y fotografiar su propio Anteshar, la ciudad perdida en *Ant Attack* (1983).

» La party Euskal Encounter acogió 4096 puestos de ordenador y más de 6700 participantes.



» Esta edición sirvió para poner en valor el trabajo de los últimos 20 años de RetroEuskal.

RETROEUSKAL 2023

CELEBRANDO 20 AÑOS DE INFORMÁTICA, VIDEOJUEGOS Y TECNOLOGÍA VINTAGE

Texto de Julen Zaballa

Del 22 al 25 de julio, Bilbao Exhibition Centre (BEC) en Barakaldo (Bizkaia) acogió la vigésima edición de RetroEuskal, el evento sobre informática clásica, los videojuegos antiguos y la tecnología vintage más importante del norte de España y uno de los más veteranos de la escena retro.

Desde 2004, RetroEuskal viene celebrándose en paralelo y en colaboración con la Euskal Encounter —anteriormente conocida como Euskal Party o Euskal Amiga Party—, un encuentro informático multitudinario dedicado a las nuevas tecnologías, inteligencia artificial, robótica, videojuegos en línea y contenido en streaming. Dentro de este espacio, los 170 metros cuadrados que ocupó RetroEuskal fueron considerados por los aficionados como un refugio; una pequeña isla donde el encanto del pasado continuaba resonando con fuerza. “La ubicación fue inmejorable —ha destacado a Retro Gamer Josexu Malanda, director del

evento y miembro de la Asociación RetroAcción— porque era un punto de paso obligado” para los cientos de personas que se acercaron a la Euskal Encounter.

El eje de la última edición de RetroEuskal giró en torno a su vigésimo aniversario a través de quince actividades. “A nivel organizativo no tiene nada que ver con lo que hacíamos en sus inicios”, ha explicado. En este sentido, Malanda desglosó algunos hitos, detalles, anécdotas y confidencias a través de la charla “20 ediciones de RetroEuskal: celebrando una retrospectiva del retro”; que se complementó con una exposición de hardware, software y otros materiales, testimonios tangibles de las últimas dos décadas.

En este sentido, RetroEuskal ha acumulado una ingente cantidad de acciones a favor de la difusión y el conocimiento de la informática clásica y los videojuegos retro. En 20 años han organizado mesas redondas dedicadas a la revista *MicroHobby* —con Domingo Gómez y Primitivo de Francisco—; a videojuegos como *La Pulga* —con presencia de Paco Suárez y Paco Portalo—; al arcade *World Rally Championship* y la saga *PC Fútbol*; a las aventuras conversacionales —con Andrés Samudio como ponente—; y otras enfocadas en los clásicos de LucasFilm Games, esta vez con el programador David Fox.

Tampoco hay que olvidar las exposiciones y encuentros con los ilustrado-

res ya fallecidos Alfonso Azpiri y José María Ponce; la visita del cofundador de Atari Nolan Bushnell; además de talleres musicales con Javier García ‘Gryzor87’ y Matt Westcott ‘Gasman’, entre otros. “El secreto para sobrevivir es hacer lo que queremos. Eso es esencial”, ha dicho Malanda.

Para esta edición, además del recorrido histórico de RetroEuskal, el equipo de la Asociación RetroAcción quiso rendir tributo a la trascendencia en la historia musical del estándar de comunicación entre instrumentos electrónicos MIDI, mediante una exposición interactiva. También el estándar MSX, con cuatro décadas bajo el brazo, tuvo su merecido reconocimiento con una conferencia ▶



» La presencia de Azpín en RetroEuskal 2010 atrajo a una horda de seguidores del trabajo del maestro.



» El cofundador de Atari Nolan Bushnell es miembro de honor de la Asociación RetroAcción desde 2015.

» Samudio aprovechó su visita a RetroEuskal en 2016 para visitar el municipio Zamudio (Bizkaia), con el que tiene e vínculos familiares.



» Con más de 100 portadas diseñadas para MicroHobby, Jose María Ponce hizo en 2012 un repaso a su historia profesional.



» Paco Suárez y Paco Portalo estuvieron en 2010 contando toda suerte de detalles y anécdotas de *La Pulga*.

► del programador cántabro Manuel Pazos, quien dio a conocer curiosidades, secretos y fallos que ha encontrado al desensamblar y analizar el código de juegos clásicos de Konami para esta emblemática plataforma.

La nostalgia y la innovación convergieron en el Juegódromo de este año, un espacio con diecisiete equipos dedicados al videojuego clásico y actividad estrella para el gran público. "La edad media de nuestros asistentes está entre los 30 y los 35 años", ha detallado Josetxu Malanda y, ha añadido que "a muchos de ellos les conoce-

mos desde la primera edición de RetroEuskal. Ahora vienen con sus hijos para enseñarles a qué jugaban ellos de pequeños".

Juegos para todos

Dentro de la travesía nostálgica que supone el Juegódromo, *Tennis for Two* (1958) reclamó su lugar como uno de los pioneros en el mundo de los videojuegos. Su imagen en el osciloscopio atrajo a los curiosos y a los apasionados por igual. También pudo verse *Maze War* (1973), considerado el primer videojuego 3D en red que marcó el siguiente hito en la evolución al conectar equipos a tra-

vés de cables y adelantando el nacimiento de la interconexión digital.

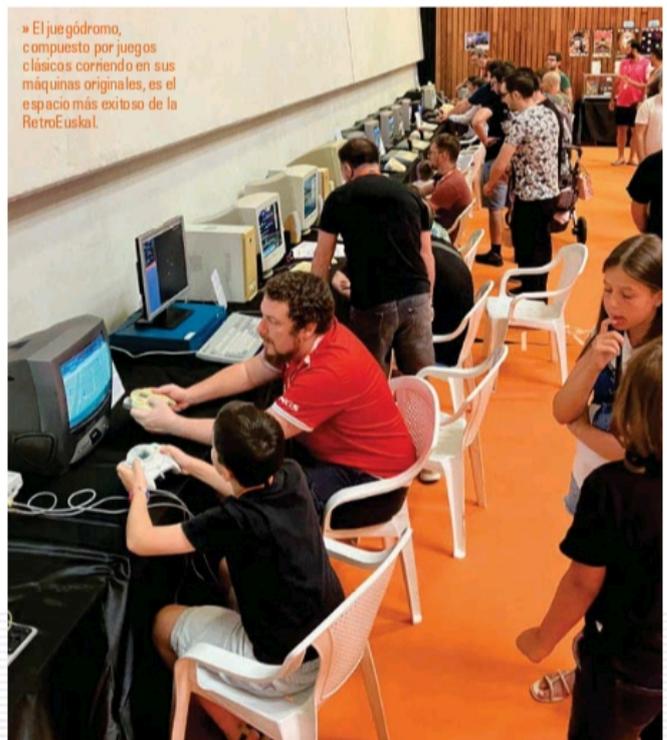
Como es lógico, no faltaron a la cita los microordenadores de 8 bits y juegos como *Ant Attack*, *La Pulga*, *Deathchase*, *Manic Miner* o *Jet Pac* que podían cargarse de manera instantánea en un Sinclair ZX Spectrum +2A a través del interfaz de red Spectranet. Sin olvidar el

MSX con los modelos Spectravideo SVI-728 y el Sony HB-FS9 (MSX2) y los juegos *Yie Ar Kung-Fu* (1984) y el homebrew del creador Fran Tellez, *Pampas & Selene* (2023).

También estuvo disponible el videojuego *Midi Maze* (1987) que permite jugar partidas en red usando el puerto MIDI de los ordenadores Atari ST; el popular videojuego *Hugo* (1992) en



» El cántabro dejó con la boca abierta a los asistentes tras descubrir algunos secretos de los juegos de Konami para MSX.



» El juegódromo, compuesto por juegos clásicos corriendo en sus máquinas originales, es el espacio más exitoso de la RetroEuskal.



» Grandes y pequeños echaron de menos a Carmen Sevilla y sus ovejas cuando jugaban al *Huga*.



» Poder jugar al mítico *Tennis for Two* en un osciloscopio es un auténtico lujo.

un Commodore Amiga que atrapó la atención del público con su jugabilidad única. Utilizaba un teléfono fijo como control, evocando los días dorados del Telecupón de Carmen Sevilla.

XPilot (1991) acompañado por la estación gráfica *Silicon Graphics Indy* (1993), *Doom* (1993), *Los Justicieros* (1993) de Dinamic Multimedia, *Dance Dance Revolution* (1998), *Soul Calibur* (1998) y el primer *Call of Duty* (2003) completaron este espacio de ocio junto a la zona Retrotalents. "Esta iniciativa surgió hace unos años con la idea de mostrar los nuevos desarrollos de hardware y software para ordenadores y videoconsolas antiguas", ha detallado Malanda. En este espacio pudieron verse el juego *Seraphima* (Zosya Entertainment - ZX Spectrum), *Specy Soccer* (Voxel Tower - ZX Spectrum) y los ya mencionados *Pampas & Selene* (Fran Tellez 'Unepic' - MSX2) y el uso del teléfono fijo como mando para el videojuego *Hugo* creado por Mikel Erauskin 'KaosOverride'.

Más allá de las exposiciones y conferencias, los asistentes a RetroEuskal pudieron disfrutar de competiciones de videojuegos clásicos como *Dragon's Lair* (1983), *NBA Jam* (1993) y *Soul Calibur* (1998); del podcast en directo de 'La Hora Retrona', el demoshow 'La hora de los 8, 16 y 32 bits', las Retrolimpiadas y el photocall *Ant Attack*.

Josetxu Malanda ha mostrado su satisfacción con la asistencia del público y la evolución que RetroEuskal ha realizado durante los últimos 20 años. Asimismo, ha reiterado su compromiso con continuar "sin fecha de caducidad" este evento retro. "Mientras estamos aquí, seguiremos resaltando y dando importancia a los orígenes de la informática y los videojuegos", ha afirmado convencido.

Para obtener más información sobre RetroEuskal 2023, visita su sitio web: <https://www.retroaccion.org/retroeuskal-2023>. ★

ENTREVISTA A MANU PAZOS

■ ¿Por qué te dio por destripar los juegos?

Desde niño he tenido curiosidad por saber cómo funcionan las cosas. Esa curiosidad es la que me llevó a desensamblar juegos para ver cómo estaban hechos.

■ ¿Qué creías que te ibas a encontrar?

Inicialmente mi intención era entender al detalle cómo funcionaba cada parte del juego. Pero sabía que había probabilidades de encontrar alguna curiosidad como gráficos, textos o pantallas descartadas. Otro aliciente era que una vez tuviera todo el código del juego y entendiese cómo funciona, podía portarlo a otra plataforma o crear una versión remozada con mejores gráficos y algún extra.

■ ¿Por qué sólo juegos de Konami para MSX?

Realmente empecé desensamblando juegos como *La abadía del crimen*, *Knight Lore* o *Alien 8*. Luego me centré más en Konami porque

fue la empresa que hizo muchos de los mejores juegos que hay para MSX. Además, casi todos sus juegos usan una estructura muy similar y reutilizan partes de código común como puede ser el pintado del logo de Konami, la lectura del teclado y joystick, o el que calcula el movimiento de los disparos.

■ ¿Qué es lo más asombroso que has encontrado?

Lo que más me llamó la atención fue que el *Gryzor/Contra* no lo hubiese hecho Konami. Era algo

que daba por seguro hasta entonces, a pesar de que es un juego que no parece tener la calidad de otros juegos publicados por Konami.

Examiné la rutina que controla las interrupciones y la que lee los controles para buscar fragmentos de código similares en otros juegos. Pero justo el *Contra* lo hace todo de forma totalmente diferente. Tras compararlos con otros títulos, descubrí que juegos como el *Nyanche* (1988), *Famicle Parodic 1* y *2* (1988

y 1990, respectivamente) o *Quinpl* (1988), todos desarrollados por Bit2, tenían rutinas prácticamente exactas al *Contra*.

También me llamó mucho la atención las opciones de depuración/ debug que tiene el *Metal Gear 2*.

■ ¿De los juegos que has analizado, cuál es el que más te ha sorprendido?

Si tuviera que elegir uno solo me quedaría con *La abadía del crimen*. Me sorprendió mucho cómo Paco Menendez implementó la búsqueda de caminos, la lógica de los personajes, la construcción de pantallas... y todo en tan poco espacio.

■ ¿Tienes algún juego fetiche al que quieras meterle mano?

No tengo uno en concreto. Pero sí que me gustaría desensamblar todos los Konamis. Aunque soy consciente de que no voy a poder hacerlo por falta de tiempo. Quizá cuando me jubile, si la cabeza y las fuerzas me dan para ello. ★



Empecé desensamblando juegos como *La abadía del crimen*, *Knight Lore* o *Alien 8*. Luego me centré más en Konami porque fue la empresa que hizo muchos de los mejores juegos que hay para MSX