

DS

DeSábado



CUMPLEAÑOS DE DOÑA SOFÍA
La Reina, muy activa en causas sociales, cumplió ayer 80 años

PÁGS. 6-7



DESFILES DE MODA
Alexandre de Betak, el organizador más espectacular

PÁGS. 8-9



EL BUEN JARDINERO
Va de setas: así de sencillo es cultivarlas en casa

PÁG. 10

Suplemento de HERALDO DE ARAGÓN | Número 252 | Sábado 3 de noviembre de 2018



El videojuego sorprende no solo por sus gráficos, con luz cuidada y realismo absoluto, sino por las más de 65 horas de historia principal a las que se añaden microaventuras.

'RED DEAD REDEMPTION 2'

Aventura infinita

En solo tres días el videojuego 'Red Dead Redemption 2' ha recaudado 635 millones de euros. Es la recompensa de una superproducción que ha costado 8 años realizar y que incluye hasta 65 horas de aventuras en las que han participado 700 actores de doblaje

PÁGS. 2 y 3

|| De videojuegos ||



Una exposición en Zaragoza recuerda las cuatro décadas desde la aparición de 'Space Invaders', el videojuego que revolucionó el sector y creó una generación de adictos a las consolas. Pero su creador ni pretendía diseñar marcianos, ni se planteó la dificultad del juego. Lo cierto es que todo se debió a una casualidad

En realidad, el programador Tomohiro Nishikado ni quería crear un videojuego de naves espaciales ni pretendía que fuera tan difícil ganar una partida. De haber sido por él, los jugadores habrían disparado contra soldados y tanques y, en un universo paralelo, no habría existido 'Space Invaders', el videojuego de arcade más famoso de todos los tiempos (con permiso de PacMan y Super Mario) y cuyos 'marcianitos' se han convertido ya en un icono pop de los años 80.

«Fue una fiebre total, como nunca se había visto, con hordas de chavales acaparando las máquinas y dejándose las 10 pesetas de la propina. El dinero que tenía que durar toda una semana se iba en apenas un minuto de partida. Pero un minuto apasionante», sonríe Eduardo Mena, profesor titular del Departamento de Informática e Ingeniería de Sistemas y miembro de Retroacción, asociación nacional sin ánimo de lucro que se encarga de la gestión técnica del Museo de Informática Histórica (MIH) de la Universidad de Zaragoza. Retroacción pone en marcha el

próximo lunes 5 de noviembre una nueva edición de RetroMañía, evento anual de retroinformática que tiene lugar en la Escuela de Ingeniería y Arquitectura y que este año dedica su exposición al videojuego 'Space Invaders'. «Cuando surgió, en 1978, ya había videojuegos, pero todos eran reflejo de actividades del día a día: el tenis, el fútbol, una carretera hecha con dos palitos... 'Space Invaders' no solo creó un espacio imaginario en el que había que matar unos marcianos que querían invadir la Tierra, es que además te tiraban bombas. Tenías que atacar, pero también que defenderte».

Ese gran salto imaginativo, unido a la fiebre por la ciencia-ficción del momento, con el gran tirón de 'La guerra de las galaxias' (estrenada un año antes) hizo que 'Space Invaders' se convirtiera en un fenómeno y diera lugar incluso a verdaderas adicciones, como describió en 1982 el autor británico Martin Amis en su libro 'La invasión de los marcianitos'. El escritor confesaba su obsesión por el juego, explicaba que en sus viajes tenía que buscar un arcade donde jugar y alertaba del impacto psicológico en los más jóvenes.



El marcianito, un llavero. HERALDO

«Fue una fiebre total, con los chavales dejándose en la máquina sus 10 pesetas de la propina»

Además, incluía trucos para lograr ganar al menos una partida, tarea muy complicada por la dificultad del juego.

¿Por qué esa obsesión? ¿Qué llevaba a los chavales a dejarse la propina si era tan complicado ganar? Según explica Eduardo Mena, «este videojuego dio con la clave para conseguir millones de seguidores. Es cierto que ganar era difícil, pero siempre sabías que la culpa había sido tuya, que no habías sido lo bastante rápido, que en vez de moverte a la derecha lo habías hecho a la izquierda... Culpabilizando al usuario creas un reto, se repetirá la partida para, esta vez, hacerlo bien». Otra de las claves del éxito fue la posibilidad de grabar el nombre con los puntos conseguidos en cada partida. «El que tenía más puntuación era un héroe en los recreativos».

La revolución tecnológica de 'Space Invaders' también era evidente: por un lado el juego tenía sonido. Y un problema en la programación creó, de nuevo por una asombrosa casualidad, una tendencia que hoy en día se repite en todos los videojuegos en el mercado: cuantos más marcianitos matas, más rápido se mue-



'Maño invaders', la versión creada en Zaragoza

Los asistentes a Retromaña podrán jugar a 'Space Invaders' desde diferentes soportes, tanto en arcade como en consola. Y también se podrá disfrutar, de forma presencial, a través del dispositivo móvil o desde casa del Torneo 'Maño Invaders', una divertida versión zaragozana del videojuego creada en 2016, con motivo del décimo aniversario de Retro Maña.

'Maño Invaders' fue un pro-

yecto de fin de carrera de un alumno de la Universidad de Zaragoza, que decidió cambiar algunos de los componentes para hacer la partida más divertida. El primer nivel es la ciudad de Zaragoza, con tranvías como invasión y autobuses como defensa. El segundo, la Expo. Y el tercero, está dedicado a Belloch. Los que tengan la pericia de superar la primera fase se encontrarán con una ilustración del excalde Juan Alberto Belloch, que lanzará textos legislativos. En la segunda, el protagonista es Fluví. En la tercera, Supermaño.



El juego en formato móvil.

ven los restantes. «'Space Invaders' fue el primer videojuego en utilizar un microprocesador, que trabajaba muy lento cuando el juego empezaba con decenas de naves. No tenía capacidad para más. Así, la música tenía una cadencia lenta y el movimiento iba a la par. Pero, conforme las naves minguaban, todo iba más rápido: movimiento, música... De manera que al quedar solo una, la melodía iba a toda pastilla, el marcianito también. Eso creaba estrés y hacía el conjunto aún más divertido».

Otra curiosidad respecto al microprocesador era su escasa capacidad para manejar gráficos en color por falta de memoria. «El juego era en blanco y negro, pero en la máquina se veían al-

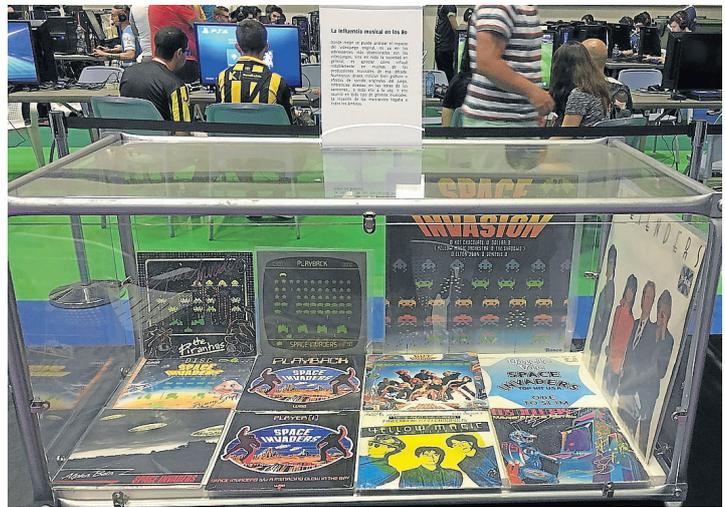
gunas naves en color. ¿Cómo era posible? Con celofán -se ríe Mena-. La máquina tenía celofán en la parte superior, para que la nave nodriza se viera roja; y en la inferior, uno verde».

El impacto cultural de 'Space Invaders' forma parte de las vitrinas de la exposición. Se podrá ver la influencia en diseño, música, libros y películas. Estará expuesto el álbum del grupo británico 'Pretenders', que incluye el tema 'Space Invaders', o de los aragoneses Los Colegas, cuya canción 'Marcianitis total' fue casualmente interpretada por el grupo Honorios Causa en las últimas fiestas del Pilar. También carteles de película como 'Pixels' o 'Rompe Ralph' y todo tipo de mercadotecnia. «Son 40 años, pero el juego se puede comprar todavía para cualquier consola disponible en el mercado. Hasta ese punto sigue siendo popular».

¿Cuánto habrá podido generar, peseta a peseta, yen a yen, en estas cuatro décadas? Pues un monto de 500 millones de euros. Una cantidad de dinero que, sin duda, seguirá aumentando, «porque no hay indicio de que la fiebre de los 'marcianitos' haya llegado a su fin», concluye Mena. Después llegarían 'Galaxian', 'Asteroids'..., pero siempre hubo un lugar para las naves de Tomohiro Nishikado, convertido, casi a su pesar, en el creador del videojuego más famoso del mundo.

DAVID NAVARRO

Un viaje informático en Retromaña



Una de las vitrinas en una de las recientes exposiciones de Retromaña. RETROMAÑA

La muestra anual de historia de la computación y los videojuegos será del 5 al 9 de noviembre en la Escuela de Ingeniería

El 40 aniversario de la 'marcianitis' ocupará la principal exposición de la XII edición de Retromaña, la muestra anual de historia de la informática y de los videojuegos, que podrá visitarse a partir del lunes y hasta el viernes en la Escuela de Ingeniería y Arquitectura de Zaragoza, con entrada libre.

Se trata de la muestra de retroinformática de mayor duración de toda España: cinco días de concursos, charlas, exposiciones, torneos y música. Además del recuerdo a 'Space Invaders', se celebrarán otras onomásticas, como el 30 aniversario de la consola Sega Drive o los 35 años del protocolo MIDI, que será excusa para un concierto el próximo miércoles.

La máquina Enigma

Retromaña se hará eco también de los 100 años de la máquina Enigma y los 75 años del ordenador Colossus. Enigma fue usada en los primeros años de la guerra para encriptar los mensajes de la Alemania nazi, mientras que Colossus fue construido por los aliados para poder descifrar

los dichos mensajes en cuestión de horas cuando Enigma fue sustituida por una máquina mucho más compleja. Para celebrar ambos aniversarios, tendrá lugar en el Fórum de FNAC Plaza de España la charla 'La máquina Enigma y el ordenador Colossus: La ciberseguridad en la Segunda Guerra Mundial', en la que los ponentes explicarán el procedimiento de encriptado de mensajes y las técnicas usadas para descifrarlos, además de mostrar una reproducción de la mítica máquina Enigma

Música electrónica

Además, este año distintos dispositivos de electrónica musical están de aniversario, entre ellos el sintetizador analógico Moog (1963); el chip de sonido AY-3-8910 (1978), que hizo sonar a tantos ordenadores de los 80; el protocolo MIDI (1983), que desde entonces se usa para la comunicación entre dispositivos musicales electrónicos, y los míticos sintetizadores digitales Yamaha DX-7 (1983) y Korg M1 (1988), dos imprescindibles en cualquier grupo de música pop y techno de los 80 y 90.

Por ello, Retromaña ha programado el concierto Rock'n'Midi en el Café DPch Rock (calle Telesforo Peromarta, 5), donde el músico Matt 'Gasman' Westcott hará 'trabajar' al chip AY-3-8910 de un ordenador Sinclair ZX Spectrum controlado por MI-

DI desde un teclado portátil. La entrada para el concierto es gratuita.

Por otra parte, hace 30 años que salió al mercado una de las consolas más recordadas, la Sega Mega Drive (1988), y por ello se ha organizado en la muestra un concurso de programación de videojuegos para Sega Mega Drive, ya lanzado en mayo. Hasta el día 5 de noviembre los participantes pueden enviar sus creaciones inéditas y participar en un concurso que premiará con regalos los dos mejores videojuegos.

Además, para celebrar también el aniversario, tendrán lugar dos torneos de 'Tapper' (1983), el recordado juego de servir jarras de cerveza sin parar, y de 'World Rally Championship' (1993), una de las producciones españolas más exitosas. Cualquiera podrá participar y llevarse diferentes premios.

En Retromaña, además, también se podrá visitar un juego de mesa donde diversas máquinas recreativas, ordenadores, consolas, y videojuegos que en 2018 cumplen un aniversario destacado estarán disponibles para el disfrute de los visitantes. En la muestra se podrá ver una exposición con las efemérides retroinformáticas de este año y disfrutar, además, de una visita al Museo de Informática Histórica (MIH), y poner a prueba las dotes como pixel-artist en la zona Píxel a Píxel.