



# **RETRO** **MAJORCA** **2010**

25 de septiembre





► Exposición . . . . 3



► Juegos . . . . . 7



► Torneos . . . . . 9



► Ponencias . . . . 9

# RETRO MALLORCA 2010

## 1. Presentación

RetroMallorca es un evento creado por y para los amantes de la informática y los videojuegos que vieron la luz durante las décadas de los 70, 80 y 90. El primer evento de este tipo que se realiza en Mallorca y que tuvo lugar el pasado 25 de Septiembre de 2010.

Con el objetivo de acercar la tecnología a curiosos y nostálgicos, el equipo que forma RetroMallorca consiguió reunir a cientos de personas en el Centre de Cultura "Sa Nostra" (Palma de Mallorca), quienes pudieron disfrutar de una exposición de 60m2 con más de 60 ordenadores y consolas. Todos ellos modelos distintos de los equipos más representativos de tres décadas, de los cuales muchos no llegaron a comercializarse en nuestro país.

La exposición estuvo complementada con un espacio destinado al ocio

donde los asistentes pudieron recordar el tacto de los primeros teclados y el espíritu de aquellos juegos que tantas horas de diversión nos proporcionaron. En esta misma área se llevó a cabo un torneo de Street Fighter II en una consola Super Nintendo y un segundo torneo de Manic Miner en un valiente Spectrum que 25 años después aún se resiste a ocupar un segundo lugar en la casa de su afortunado dueño.

Durante el día, en la sala de conferencias del mismo centro se pudo disfrutar de las ponencias de Víctor Fernández, Néstor Soriano, Jordi Mejías y Marco Táboas, quienes nos adentraron en la historia de la informática y nos hicieron vibrar -a los allí presentes y a los usuarios que seguían RetroMallorca a través de streaming- con las posibilidades que aún hoy nos ofrecen estos entrañables ordenadores.

Como despedida de una jornada a la que asistieron alrededor 900 personas, tuvimos la participación del grupo "Retoyon", quien haciendo uso de la electrónica contenida en juguetes a modo de instrumentos no dejó indiferente al personal.





## 2. Áreas

### 2.1 Exposición

Para la exposición contamos con una sala de 60 m2, en la que se desplegó el mobiliario diseñado y construido para la ocasión, con el fin de aprovechar de la mejor manera el espacio disponible.

Las paredes se decoraron con vinilo, destacando especialmente la representación del famoso juego “Space Invaders” en una de ellas.



En la sala se pudieron distinguir varios conceptos diferenciados:

a) Una representación de lo que se podía encontrar en un salón de los años 70/80 daba la bienvenida a los visitantes. Un conjunto de sillones, lámpara de pie, mueble, televisor y videoconsola Atari 2600 del año 1977, la máquina más antigua de la exposición, invitaban a sentarse y fotografiarse como recuerdo de la visita al evento, o simplemente a leer alguna de las revistas de la época que había disponibles.





b) La exposición de ordenadores y videoconsolas propiamente dicha. Todos ellos colocados sobre muebles idénticos, pero diferenciados por colores según la época a la que pertenecían las máquinas: años 70, 80 y 90. Aquí se pudieron contemplar las máquinas de las que típicamente podía disponer un usuario doméstico en el siglo pasado, además de algún otro modelo no tan corriente, que llamaba la atención de los más entendidos en este tipo de coleccionismo. Cada equipo contaba con su ficha técnica, en la que se incluía un código QR para facilitar el acceso a su información completa en la Wikipedia, de manera instantánea desde cualquier dispositivo móvil.

#### El material expuesto fue el siguiente:

- 3D0 FZ10 (1993)
- Amstrad CPC 464 (1984)
- Amstrad CPC 6128+ (1990)
- Apple IIe (1983)
- Atari 1040 STFM (1985)
- Atari 400 (1979)
- Atari 800 xl (1983)
- Atari Jaguar (1993)
- Atari Mega ST1 (1987)
- Commodore 128D (1985)
- Commodore 64G (1989)
- Commodore Amiga 500 (1987)
- Commodore Amiga 600 (1992)
- Commodore Amiga CD32 (1993)
- Dragon 32 (1982)
- Epson HX-20 (1982)
- Mattel Aquarius (1983)
- MSX Sony HB-55P (1984)
- Neo Geo (1990)
- Nintendo 64 (1996)
- Nintendo Entertainment System (1985)
- Nintendo Famicom (1983)
- Oric 1 (1982)
- Oric Atmos (1984)
- Philips CD-I 210 (1991)
- Philips Videopac G7000 (1978)
- Sega Dreamcast (1999)
- Sega Master System II (1990)
- Sega Megadrive (1990)
- Sega Megadrive II (1994)
- Sinclair QL (1984)
- Sinclair ZX 81 (1981)
- Sinclair ZX Spectrum +2 (1986)
- Sinclair ZX Spectrum 128k (1985)
- Sinclair ZX Spectrum 48k (1982)
- Sinclair ZX Spectrum+ (1984)
- Spectravideo SV 318 (1983)
- Spectravideo SVI 728 (1985)
- Texas Instruments TI-99/4A (1981)
- Thomson MO6 (1986)
- Thomson TO8 (1986)
- Video Technology Laser 50 (1985)

c) Tres pedestales independientes, en los que se colocaron sendos ordenadores Apple que incluían monitor. Equipos lejanos, en relación a los que actualmente tanto se han popularizado de la misma marca.



Apple Macintosh Classic (1990)



Apple IIc (1984)



Apple Macintosh Plus (1986)



d) Una vitrina con material realmente curioso, como catálogos, disquetes, videojuegos, periféricos; todos ellos tenían algo especial.

Este fue el contenido de la vitrina:

- Juego Q\*Bert para Atari 2600 aun precintado
- ZX Interface 1 + unidad de almacenamiento Micro-drive
- Pack de aplicaciones en formato cartucho de Micro-drive
- ZX Interface 2 para la conexión de joysticks y cartuchos ROM
- Procesador de textos Tasword Two para ZX Spectrum
- Discos vírgenes de 8 pulgadas en caja aun precintada
- Music Module Philips - Sound Card
- Pink Sox - MSX2
- GFX9000 - Video Card
- Dragon Slayer VI - MSX2
- Dragon Slayer VI BGM - 2xCD Audio
- YS III - MSX2
- Illusion City - MSX Turbo-R
- Juego en cinta de casete para Spectrum, Spectrum+ y +2
- Juego en disco de 3" para ordenadores Spectrum +3
- Juego en cartucho ROM para Philips Videopac G7000
- Interfaz Centronics y RS232 de Spectrum para impresoras, etc.
- Micro cinta Wafer de 16K para Wafadrive Rotronics (Spectrum)
- Joypad QuickShot tipo Kempston para Spectrum
- Manual de usuario del ordenador Sinclair Spectrum 48K
- Manual de usuario del ordenador Commodore Amiga 500
- Colección de discos de 3,5" de 32 colores diferentes para Amiga
- Catálogo publicitario de los ordenadores Atari 400 y 800
- Juegos para Commodore Amiga
- Juegos para PC en formato disco de 5,25 pulgadas



e) Un proyector estuvo mostrando, en una de las paredes, durante todo el evento secuencias relacionadas con la informática y los videojuegos de las épocas representadas, mientras se escuchaba música "chiptune" característica de las máquinas de los 80.



f) El material utilizado por el grupo “Retoyon” en su actuación pudo ser observado durante todo el día. Elementos muy poco habituales en el mundo de la música, y difíciles de imaginar en su misión.





## 2.2 Juegos

En una sala de 20 m<sup>2</sup>, anexa a la de exposición, estuvieron conectados y en funcionamiento nueve equipos clásicos. Tanto videoconsolas como ordenadores, algunos de ellos con características particulares, pudieron ser utilizados por los asistentes además de servir de plataformas para los torneos. Fue el área más visitada del evento, haciéndose difícil el acceso a la misma durante casi toda la jornada.

Las máquinas en cuestión fueron las siguientes:

- Amstrad CPC 6128 (1985): con la peculiaridad de haber sido modificado internamente, con la sustitución de la unidad de disco original de 3 pulgadas, por una "moderna" y más utilizada a posteriori como la de 3,5 pulgadas.
- Commodore 64 (1982): se trata del modelo de ordenador personal más vendido de todos los tiempos (17 millones de unidades), una máquina pionera en su momento en cuanto a características técnicas y muy extendido en Estados Unidos.
- Super Nintendo Entertainment System (1990): la videoconsola de 16 bits más vendida de la historia, introduciendo (junto con Sega Megadrive) un importante salto tecnológico en el campo de los videojuegos domésticos.
- Commodore Amiga 1200 (1992): sucesor del famosísimo y revolucionario Amiga 500, supone el salto de la gama a los 32 bits, con un aumento considerable de potencia gráfica y de proceso.
- Commodore Amiga 1200 (1992): sucesor del famosísimo y revolucionario Amiga 500, supone el salto de la gama a los 32 bits, con un aumento considerable de potencia gráfica y de proceso.



Commodore Amiga 1200 i Amstrad CPC 6128



Commodore 64



Super Nintendo Entertainment System i Sega Saturn



Panasonic MSX Turbo-R



- MSX Turbo-R (1990): Uno de los últimos modelos de la norma MSX, dotado con una controladora de disco SCSI y una tarjeta de sonido Moonblaster (OPL4). En él se pudieron probar distintos juegos del estilo 'Guitar Hero' o 'DJ Hero', realizados expresamente para MSX hace casi una década.

- Sinclair ZX Spectrum +3 (1987): ampliado artesanalmente con una unidad externa de disco de 3,5 pulgadas. Es el único modelo de la gama Spectrum que incorpora de origen una unidad de 3 pulgadas.

- Virtual Boy (1995): la primera videoconsola capaz de producir gráficos reales 3D, por medio de un efecto estereoscópico. Nunca fue distribuida en Europa, y no estuvo a la venta ni tan solo un año. Por todo ello, junto con el MSX Turbo-R, fue el equipo que más curiosidad despertó entre los visitantes, ya que es una máquina difícil de encontrar.

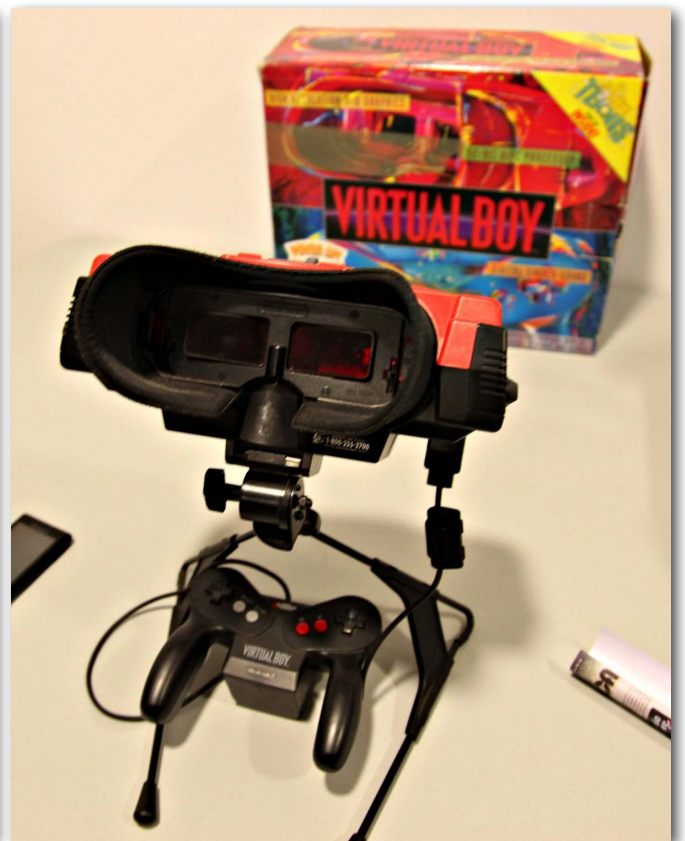
- Mame Cabinet (actual): se trata de un montaje artesanal, en el que se ha utilizado un PC estándar, pero que incluye un programa que permite emular las máquinas recreativas y sus juegos (de cualquier época), además de un panel de palancas de mando, igual al utilizado en las mismas.



Sinclair ZX Spectrum +3



Mame Cabinet



Nintendo Virtual Boy

## 2.3 Torneos

Durante la jornada se llevaron a cabo dos torneos, en los que participaron un total de 15 personas. El ganador de cada uno de ellos tuvo como premio dos noches en un apartamento del Aparthotel Plaza Son Rigo.

Las bases de cada competición fueron las siguientes:

### - Manic Miner sobre la plataforma ZX Spectrum

Este torneo se realizará a lo largo de todo el día del evento, a medida que la gente se anime, y no será válido si no participan en él un mínimo de 8 jugadores ajenos a la organización.

Consiste en hacer los 3 primeros niveles del juego sin perder ninguna vida y consiguiendo el mayor número de puntos posibles al llegar al tercer nivel. Se dispone de 3 intentos para lograrlo quedando como válida la mayor puntuación conseguida.

De haber un empate se haría una última partida a las 20:00h.

### - Street Fighter 2 para Super Nintendo

A las 19:00 h empezará este concurso, que necesita inscripción previa al día del evento, en la dirección de correo electrónico [torneos@retromallorca.com](mailto:torneos@retromallorca.com), en Twitter mandando el siguiente mensaje: “@twiigo retromallorca\_sf join” o el día del evento allí en el recinto antes de las 15:00 h.

El torneo se realizará si hay un mínimo de 8 participantes ajenos a la organización.

Se trata de un torneo de eliminación, es decir, se escriben números en papeles, cada jugador coge uno al azar y se realiza un esquema del tipo árbol que tendrá tantas ramas finales como participantes se hayan inscrito. Se jugarán 3 combates. El ganador de dos o más combates de cada rama irá subiendo por el árbol, con lo que se enfrentará al ganador de la rama del mismo nivel. Así sucesivamente hasta llegar al combate final.



## 2.4 Ponencias

A lo largo del día distintos ponentes nos sumergieron con sus experiencias en los inicios de la informática. El público asistente pudo conocer como eran y se creaban los primeros juegos, con qué dificultades se enfrentaban los programadores día a día, y cómo hoy estos ordenadores aún se resisten al paso del tiempo y permiten realizar algunas tareas propias de ordenadores actuales.



### Ponentes

#### Víctor Fernández - “Programación de videojuegos ayer y hoy”

Desarrollador y fundador de la empresa Landoq Technologies. Con experiencia en la programación de videojuegos para diversas plataformas, que abarcan desde los primeros equipos de 8 y 16bits hasta dispositivos actuales como iPhone. Nos habló, desde su experiencia, de las peculiaridades y la manera de trabajar que por aquel entonces tenían los primeros equipos de desarrollo de videojuegos.

#### Néstor Soriano - “Internet desde el MSX”

Ingeniero en telecomunicaciones y programador en la empresa SD Assessors. Presentó una suite de aplicaciones de desarrollo propio, gracias a la cual los ordenadores MSX pueden en la actualidad conectarse a Internet. A modo de demostración, Néstor Soriano estableció conexiones a servidores de Telnet, FTP, BBS y hasta a la red social Twitter.

#### Jordi Mejías - “Recordando los inicios de la informática doméstica”

Fundador de la empresa Mundo Centro. Ofreció un recorrido por los inicios de la informática doméstica hasta la aparición de los primeros sistemas de 16bits. Jordi Mejías aprovechó la ponencia para explicar a los asistentes algunos de los fundamentos básicos de la electrónica y programación, por medio de interesantes juegos y la participación del público.

#### Marco Táboas - “Nintendo i Gameboy”

Fundador de la empresa Promo-Turismo y uno de los más importantes coleccionistas de Nintendo en España. Ofreció a los asistentes un viaje por la historia de la empresa nipona, sus inicios y cómo Nintendo ha sabido adaptarse a un mercado en constante evolución como el de las videoconsolas.

### 3. Empresas colaboradoras

Las siguientes empresas tuvieron presencia en RetroMallorca, ofreciendo sus medios y recursos para el evento:

Aparthotel Plaza Son Rigo <a href="http://www.plazasonrigo.com">http://www.plazasonrigo.com</a>	Alojamiento en sus instalaciones a los ganadores de los torneos
Bisual <a href="http://bisual.posterous.com">http://bisual.posterous.com</a>	Diseño gráfico
Centre de Cultura “Sa Nostra” <a href="http://www.obrasocialsanotra.com">http://www.obrasocialsanotra.com</a>	Instalaciones y difusión del evento
David Martín <a href="http://sukiweb.net">http://sukiweb.net</a>	Fotografía
Mundo Centro <a href="http://www.mundocentro.com">http://www.mundocentro.com</a>	Material y montaje de la sala
Pere Joan Oliver <a href="http://www.perejoan.com">http://www.perejoan.com</a>	Fotografía
Promo-Turismo <a href="http://www.promo-turismo.com">http://www.promo-turismo.com</a>	Sistemas de audio/vídeo, grabación de las ponencias y emisión en directo vía Internet
Rotulación Sánchez	Material gráfico

### 4. Equipo humano

El equipo humano que hizo posible el evento estuvo formado por las siguientes personas:

Aina Vidal	Torneos
Alex Crespi	Conferencias / música chiptune / medios impresos
Alfonso Ben	Aportación material
Antonio Nicolau	Aportación material
David Donaire	Aportación material
Emilio Rubio	Coordinación general / aportación material
Jordi Mejías	Montaje sala / aportación material
José Martínez	Aportación material
Juan Salvador Sánchez	Prensa / fichas técnicas / proyecciones / aportación material
Marcelino Luna	Apoyo coordinación general / página web / foros
Marco Táboas	Aportación material
Sergio Simón	Aportación material
Tomeu Capó	Aportación material
Tona Pou	Presentaciones
Toni Capó	Aportación material
Vicente Quirante	Diseño gráfico / aportación material
Víctor Fernández	Aportación material
Xim Almendro	Diseño sala / montaje sala
Xisca Fornés	Diseño sala / montaje sala

Mención especial merece la preparación de las salas, durante el día anterior al evento, en la que gracias al apoyo de la mayoría de participantes (independientemente de la tarea que tuvieran asignada) se pudo ofrecer finalmente la imagen deseada a pesar del poco tiempo del que se disponía.



## 5. Medios

RetroMallorca 2010 alcanzó una repercusión inesperada en todo tipo de medios de comunicación. Tuvo presencia en los tradicionales como prensa, televisión y radio, pero sobre todo en Internet, donde una gran cantidad de webs especializadas y ajenas al tema se hicieron eco del evento.

### 5.1 Prensa escrita

“Diario de Mallorca” publicó dos extensos artículos sobre el evento. El primero (9 de septiembre de 2010) explicando lo que iban a poder encontrar los visitantes en la cita, y el segundo (día 26 de septiembre de 2010) contando lo vivido en la exposición.

46 | Diario de Mallorca

SOCIEDAD Y CULTURA

Jueves, 9 de septiembre de 2010

#### → INFORMÁTICA

**CARLES MULET. Palma.**  
Odyssey. Amstrad, MSX y Commodore. *La Abadía del crimen*. Super Nintendo. *Micromanía* (de las grandes). 48 k o 16 bits. Dinamic. Si alguna de estas palabras le ha provocado una embestida de nostalgia, debería plantearse vivir la experiencia *Retro Mallorca*. Su primera edición –el próximo 25 de septiembre en el C.C. ‘Sa Nostra’– reunirá y dejará probar los ordenadores, consolas y algunos de los videojuegos que cambiaron el mundo entre los 70 y los 90. Tres décadas donde la informática sentó sus bases actuales. Treinta años que por primera vez recibirán homenaje en una isla donde no son pocos los que aún conservan y ‘juguetean’ con sus cachivaches. ¿Obsoletos?, sólo a priori.

“No se trata sólo de conservarlos. También de seguir utilizándolos, de mejorarlos, de exprimirlos al máximo. Todavía tienen vida”. Coinciden Alexandre Crespi, Marcelino Luna y Juan Salvador Sánchez, tres de los diez que organizan el primer *Retro Mallorca*. Un grupo de buenos amigos, que nacieron con un Spectrum y un manual de programación bajo el brazo. Una decena, que bien sabe que las tripas de un viejo MSX no difieren tanto de las de un Macintosh del XXI. Una peña, que ha decidido reivindicar una época y una manera de entender la informática que Microsoft y sus ‘ventanas’ borrarán casi para siempre. “Las nuevas generaciones nacen con un Windows instalado. Antes, cuando nos cansábamos de jugar con el ordenador, terminábamos haciendo nuestros propios programas; todos venían con un manual de programación que lo ponía fácil. El carácter didáctico de la informática se ha ido perdiendo”, lamentan quijotesos.

Su *Retro Mallorca*, prometen, dejará ver y tocar el género expuesto, debidamente acompañado de una ficha que resumirá la vida y milagros de cada pieza. Y recordará su precio de salida, en pesetas, claro. Así, la miniferia exhibirá los aparatos más representativos de los años revisitados. Y permitirá jugar con algunos de ellos, antaño fabricados a prueba de bombas, de virus y de modas. Entre las joyas reunidas: una Odyssey del 78 o toda la colección de Spectrums, MSX, Commodores y Amstrads. También, cositas más modernas, véase el todopoderoso Amiga o la inolvidable Super Nes.

Jornada integral, *Retro Mallorca*

## Larga vida al pixel

‘Retro Mallorca’ estrenará su primera edición el 25 de septiembre, una jornada que exhibirá y dejará probar los ordenadores y consolas que entretuvieron al mundo, y lo cambiaron, entre los años 70 y 90



Luna, Sánchez y Crespi, tres de los organizadores de ‘RM’. FOTO: G.BOSCH

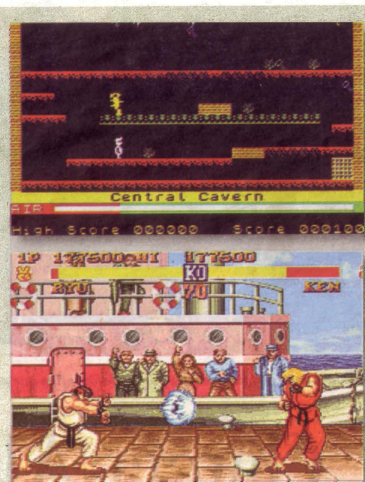
incitará asimismo a la nostálgica competición, previstos sendos torneos de *Manic Miner* y *Street Fighter II*. El programa de actividades anuncia también tres conferencias, mucho más que curiosas. Néstor Soriano demostrará que con un MSX es posible conectarse a internet, logro del primero en el mundo en incorporar el protocolo TCP/IP a uno de los cachirulos Commodore. Marcos Táboas, la persona con la colección de Game Boys más grande de España (+ de 500), además de traerse unas cuantas de ellas charlará sobre la historia de Nintendo. Finalmente, Juanjo Luna mostrará *Akinius Battle*, un juego que ha creado para Spectrum utilizando tecnología del siglo presente. Increíble, pero cierto.

“La gente sigue haciendo con estas máquinas. Han pasado 20 años desde su aparición, y se ha conseguido cosas que no estaban previstas. Están vivas”,

reinciden. Los organizadores de *Retro Mallorca* reivindican así la larga vida del pixel, malherido por culpa de los polígonos Play Station. Verbigracia, uno de ellos hace diez años ya fabricó un casero *Guitar Hero* para su MSX Turbo R, con batería y guitarra incluidos. Es sólo un ejemplo más. Otros, como el grupo Retoyon, hace música con los chips de los ochenta. Y son invitados por el Sónar. Suyo, por cierto, será el fin de fiesta de *Retro Mallorca*.

Jornada gratuita, la organización sólo pide una cosa a cambio. Si alguien posee un Spectrum Sam Coupé, que se ponga en contacto con ellos. Por favor. Es el único espécimen que no han podido encontrar. Todavía.

**RETRO MALLORCA.** 25 de septiembre. De 11 a 21 horas. Centre Cultural ‘Sa Nostra’. Información y contacto: [www.retromallorca.com](http://www.retromallorca.com) / [info@retromallorca.com](mailto:info@retromallorca.com)



### Dos torneos sólo aptos para manos veteranas

**C.M. Palma.** Arriba, un pantallazo de *Manic Miner*, un enrevesado y colorido clásico de 1983. Creado por Matthew Smith, entonces sólo un adolescente, fue una pieza clave dentro del incipiente género de las plataformas. Abajo, una imagen de la (casi) perfecta versión de *Street Fighter II* que Super Nintendo estrenó en 1991, un juego que trasladó al sofá de casa sensaciones caladas a la experiencia de recreativa. Proyectos míticos, se dejarán jugar en *Retro Mallorca*, confirmados también sendos torneos para encontrar al mejor *gamer*. Los que caten (o recaten) el primero se enfrentarán a uno de los videojuegos más difíciles de su época. Los que compitan con el segundo, uno de los más jugados de la historia, tendrán mucha y buena competencia.



## → TECNOLOGÍA



La primera edición de RetroMallorca reunió en Sa Nostra a mucho público joven. FOTO: B. RAMON



Algunas de las consolas y aparatos informáticos expuestos. FOTO: B. RAMON

## ¿Quién no tenía un Spectrum?

La muestra RetroMallorca evocó ayer en Sa Nostra los inicios de la informática doméstica y los videojuegos

M. E. V. Palma.

Esto no es fetichismo, sino lo que viene después del fetichismo. Esta definición de RetroMallorca 2010 es de uno de sus organizadores, Juan Salvador Sánchez, que ayer por la mañana no daba crédito al goteo de asistentes que en un acto de fe en la arqueología informática llenaron la sala multifuncional del Centre de Cultura Sa Nostra.

Mucho material se quedó fuera de la exposición, pues se mostraron sesenta ordenadores representativos

de los sesenta, los ochenta y los noventa. Todos llegados de diferentes puntos de España. Amstrad, MSX o Commodore eran los nombres ancestrales de aquellas primeras máquinas domésticas. Jaime Mesquida, uno de los asistentes a la primera edición del encuentro, evoca todavía su Spectrum + 2A. De los ordenadores antiguos, echa en falta "la arquitectura del aparato, que era más estable". Los fugaces cambios de hoy en día dejan k.o. a cualquier ordenador que aún guarda el precin-

to. "Los MSX eran los que más me gustaban, era la época de tener cosas japonesas. Me compré uno de segunda mano que aún conservo en mi casa", añadió Mesquida.

Muchos se acercaron ayer a RetroMallorca por nostalgia y otros para ampliar sus conocimientos en el campo, como Joan Ramon Bellido, cuyo primer contacto con la informática se produjo ante un PC 386. "Me encanta la sencillez de los modelos antiguos, pero no renunciaría a la potencia de los de ahora", reconoce. "También tuve consolas antiguas, como la NES. Ahora tengo la Nintendo DS", apuntó.

Dylan Vega, Miguel Cano y Pacôme Herbin (16 años los tres) son

'maquinillas' en esto de la informática. Dominan la terminología y las fechas. Conocen los videojuegos antiguos gracias a los emuladores, y Sa Nostra les ha atraído porque quieren conocer de primera mano su pasión. "Nos ha llamado mucho la atención la Virtual Boy, una consola que fue un fracaso porque se adelantó a su tiempo. Fue la primera que se aventuró con las tres dimensiones y que estaba a caballo entre la consola de mesa y la portátil", explica Cano. En la sala de juegos, torneos de *Street Fighter II* y *Manic Miner*. Ken se enfrenta a Chun-Li en un PC que simula las antiguas máquinas de los recreativos. Su dueño y señor es Toni Nico-

lau, otro de los organizadores del evento junto a Sánchez, que también mostró un invento propio anterior al *Guitar Hero*. Una suerte de batería con una guitarra que pone a prueba la habilidad del jugador.

Lo que iba a ser una reunión de amigos en un garaje se convirtió ayer en un montaje excelente, con cartelas que informaban sobre el modelo y que llevaban inscritas un código QR. "El iPhone tiene un lector para este tipo de códigos que te conectan directamente con la Wikipedia", instruyó Sánchez.

Varias charlas sobre los orígenes de la informática fueron grabadas por Promoturismo, que se ocuparon de que técnicamente las sesiones se pudieran seguir en directo desde la página web de la reunión, [www.retromallorca.com](http://www.retromallorca.com).

La jornada la cerraron Jordi Martínez Suau y Tia Mas (Retoyon), que reutilizan juguetes para hacer música.

El diario "ADN", el 24 de septiembre de 2010, publicó una reseña en su sección de "Imperdibles".

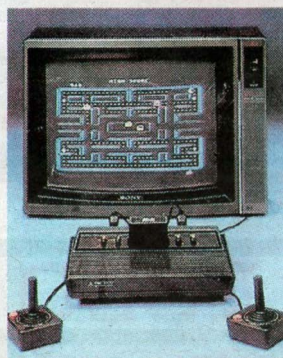
## Imperdibles

### CONFERENCIAS

## Prehistoria del videojuego

● La jornada Retro Mallorca hará un viaje histórico por los inicios de la programación informática, los inicios de Internet, los videojuegos de ayer y de hoy y la añorada Gameboy. Por la tarde se celebrará un torneo del mítico *Street Fighter II* entre los asistentes y un concierto con Retoyon.

**RETRO MALLORCA.** Mañana, a partir de las 12:00 horas. Centre de Cultura Sa Nostra, C/Concepció, 12 (Palma).





Finalmente, "Diari de Balears", també el dia 24, editó un gran article el dia anterior al event, con la informació de todo lo que se esperaba del mismo.

DIARI DE BALEARS  
DIVENDRES, 24 DE SETEMBRE DEL 2010

ARA > ESTAT | MÓN | ECONOMIA | TENDÈNCIES | HORIZONS | 2 | 29

Text: **Antoni Agüera**  
Fotos: **J. S. Sánchez**

**PALMA** Temps abans que l'ús dels ordinadors es generalitzés arreu i es complementés amb l'aparició d'internet, alguns aventurats ja havien quedat fascinats per la utilització d'unes màquines potser rudimentàries, amb no gaire atributs, però que suposaven el germen necessari per donar lloc a les generacions informàtiques posteriors, les que tant feim servir avui. Un d'aquests és Juan Salvador Sánchez, usuari d'aquelles primeres computadores domèstiques i des d'ara promotor d'un esdeveniment inèdit a Balears: Retro Mallorca 2010.

El dia elegit és demà, 25 de setembre, i el lloc, el Centre de Cultura de Sa Nostra a Palma. Des de les 11 fins a les 21 hores, qui ho desitgi podrà assistir a la primera mostra de retroinformàtica que es realitza en el nostre territori i en la qual trauran la pols d'alguns dels ordinadors i consoles més representatius que triomfaren entre els anys 70 i els 90 -entre els més coneguts destaquen MSX, Amstrad, Spectrum, Commodore, Apple i Atari-. Allò que s'inicià com un projecte entre amics per recordar els seus primers contactes amb aquests elements electrònics ha anat cobrant impuls i col·laboracions, fins que d'aquesta manera ha donat lloc a una cita que els amants dels bits no poden deixar escapar, segons ens assegura Sánchez.

#### Els d'abans i els d'ara

No només els que en foren usuaris en el passat hi trobaran punts d'interès; els nous adeptes podran observar de prop aquells equips que posaren la primera pedra del que avui és un mitjà bàsic per a nosaltres. Amb aquesta experiència ens podem aproximar millor al que han suposat els reptes i avanços més cabdals, i fins i tot reflexionar sobre el punt d'evolució que s'ha assolit després de tots aquests anys.

Deixant a un costat qüestions ben bé tècniques, un dels detalls que més poden interessar els ulls dels més neòfits són les diferències pel que fa a l'arquitectura, o l'aspecte extern, més que evidents entre els equips d'ahir i els d'avui. Encara que no ens ho sembli, els seus dissenys foren complexos en la seva època, però alhora senzills i accessibles. "També motivants", reconeixen els seguidors d'aquella tecnologia, "perquè aleshores esdevenia una de les millors vies per aprendre i iniciar-nos en camps com la programació o l'electrònica de manera quasi inconscient". Això s'explicita, per exemple, en el cas dels ordinadors que es venien amb un



## Abans de Windows, el món ja era món

Retro Mallorca obre les portes demà, 25 de setembre, amb una mostra dels ordinadors i consoles que revolucionaren el món entre els anys 70 i 90. Els nostàlgics rememoraran el passat i els nous usuaris hi veuran reflectit d'on venim en matèria informàtica

Web



**Peces exposades, xerrades i competicions de jocs clàssics omplen el cartell de la primera trobada il·lenca de retroinformàtica**

**La idea inicial volia reunir amics entorn dels vells aparells, però l'impuls generat feu ampliar els objectius de la cita**

manual de programació en llenguatge Basic i que tan bon punt la màquina s'encenia, allò que apareixia a la pantalla era un entorn de programació que convidava l'usuari a aprendre a programar cada vegada que s'hi seia al davant.

#### Ponències

Des de l'organització d'aquesta mostra insisteixen en el caràcter més cultural i divulgatiu de la trobada, que pretén arribar a un públic potser no tan especialitzat, però sí acostumat a veure aquests aparells que tant han fet canviar la nostra vida. En concret, el protagonisme se cedeix per complet a les peces exposades, algunes de les quals han estat revisades i actualitzades gràcies a les modificacions dels seus amos. Així mateix, s'han previst algunes xerrades de la mà d'emprenedors amb una llarga llista de projectes sobre els quals parlar. Totes, per cert, dirigides a un públic més aviat general, amb la finalitat de mostrar com era la informàtica casolana de final del segle passat.

La presentació de la diada serà a càrrec de Tona Pou, una de les col·laboradores del programa tecnològic de l'emissora Ona Mallorca, i ella donarà pas al seguit de ponents. Primerament hi podrem veure Néstor Soriano, qui explicarà el seu projecte per connectar els ordinadors MSX a internet. Juan José Luna, per la seva banda, presentarà un nou videojoc per a Spectrum i comentarà els esculls amb què topa per desenvolupar projectes per a aquestes plataformes en ple segle XXI. Un altre dels conferenciantes anunciats és Jordi Mejías, qui repassarà els orígens de les computadores a casa. Per acabar, Marco Tàboas revelarà bona part dels secrets de Nintendo i Gameboy, dues de les protagonistes de l'època i encara rellevants avui dia.

I ja que esmentem un dels principals símbols del món del videojoc, introduïrem finalment el contingut de la segona part de la jornada. És la dedicada als antics aparells que més afició crearen entre els joves d'aleshores i que originaren una altra forma de lleure: les videoconsoles. S'hi reserva un lloc per als que vulguin fer una partida fins a treure fum al joystick, amb una zona habilitada amb jocs clàssics i dues competicions els participants de la qual pugnan per un premi: l'estada a un hotel.

I encara un darrer detall abans de concloure aquesta jornada: Retornem, un personatge prou conegut en els cercles internautes, oferirà el seu peculiar tancament musical a la vetlada d'homenatge a uns vells estris que sense dubte ens obren uns horitzons nous. •





## 5.2 Internet

Sin duda Internet fue el medio que más difusión hizo del evento, publicándose en todo tipo de webs y blogs.

### El Blog de Bisarma



<http://bisarma.tumblr.com/post/1096067283/ya-esta-aqui-retromallorca>

### Cisne Negro



<http://cisne.blogspot.com/2010/09/retromallorca-evento-frikinostalgico.html>

### dBalears.cat



<http://dbalears.cat/actualitat/Ara/abans-de-windows-el-mon-ja-era-mon.html>

### El Mundo del Spectrum



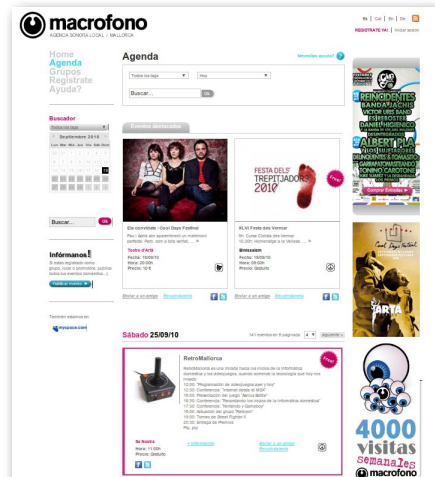
<http://elmundodelspectrum.com/contenido.php?id=203&d=%A1>  
[Bienvenido-Retromallorca](http://elmundodelspectrum.com/contenido.php?id=203&d=%A1)

### Locomosxca World



<http://locomosxca-world.blogspot.com/2010/09/mi-regreso-al-pasado-mi-visita.html>

### macrofono



<http://macrofono.es> (Al ser un evento pasado, la entrada ya no figura en la web)

## Mallorca Festival



<http://mallorcafestival.blogspot.com/2010/09/retromallorca-una-feria-para.html>

## Molesbit



<http://multivers.cat/molesbit/308-reunion-retro-informatica-a-ses-illes-retromallorca-calenta-motors.html>

## Program : Bytes : 48k



<http://programbytes48k.wordpress.com/2010/09/26/retromallorca-resumido-en-un-video/>

## El Blog de Radastan



<http://radastan.blogspot.com/2010/09/retromallorca-buen-gusto-y-un.html>

## Sinfanboys



<http://sinfanboys.com/2010/09/20/retromallorca-un-viaje-al-pasado/>

## Absolut Baleares



<http://www.absolutbaleares.com/retro-mallorca-vuelve-lo-retro/>



## Direcció General de Tecnologia i Comunicacions - Govern de les Illes Balears



<http://www.caib.es/govern/organigrama/area.do?coduo=16&lang=ca>

(Sólo aparecen las noticias recientes, con lo que ya ha sido retirada)

## Diario de Mallorca



<http://www.diariodemallorca.es/sociedad-cultura/2010/09/09/sociedad-cultura-torneos-aptos-manos-veteranas/601534.html>

## El Pixel Ilustre



<http://www.elpixelilustre.com/2010/09/nos-vamos-a-retro-mallorca.html>

## Diario de Mallorca



<http://www.diariodemallorca.es/sociedad-cultura/2010/09/09/sociedad-cultura-larga-vida-pixel/601535.html>

## Diario de Mallorca



<http://www.diariodemallorca.es/sociedad-cultura/2010/09/26/tenia-spectrum/606183.html>

## El Pixel Ilustre



<http://www.elpixelilustre.com/2010/09/estuvimos-en-retro-mallorca.html>



## Eventos en Mallorca



<http://www.eventosenmallorca.es/?evento=1480>

## Fase Extra



<http://www.faseextra.com/uncategorized/retromallorca-una-feria-para-nostalgicos>

## IDM Magazine



<http://www.idmallorca.com/2010/09/retromallorca-una-mirada-al-pasado/>

## IDM Magazine



<http://www.youtube.com/watch?v=DPgXDYDoBwk>

## Infoconsolas



<http://www.infoconsolas.com/noticias/videojuegos/retromallorca-2010-se-acerca%E2%80%A6>

## Infoconsolas



<http://www.infoconsolas.com/noticias/videojuegos/retromallorca-2010-un-gran-comienzo>

Konamito.com



<http://www.konamito.com/retromallorca-2010/>

PixFans



<http://www.pixfans.com/retro-mallorca-2010/>

Retroinvaders



<http://www.retroinvaders.com/>

(Al ser un evento pasado ya no aparece actualmente en el calendario)

The Videogame Culture



<http://www.thevideogameculture.com/2010/09/retromallorca-2010-la-primer-de-muchas.html>

## 5.3 Radio

El día 23 de septiembre de 2010, en el programa “Hem de parlar” de IB3 Ràdio, se entrevistó en directo a Juan Salvador Sánchez y a Emilio Rubio, miembros de la organización de RetroMallorca. En el espacio se ofreció información sobre lo que iba a ser el evento y se charló sobre la afición a la informática clásica.

## 5.4 Televisión

Tanto “TV Mallorca” como “IB3 Televisió” tuvieron en cuenta el evento en sus informativos del mismo día, ofreciendo imágenes de la exposición. A través del siguiente enlace se pudo ver la emisión de “TV Mallorca”: <http://www.youtube.com/watch?v=55NK4uYVR6k>.

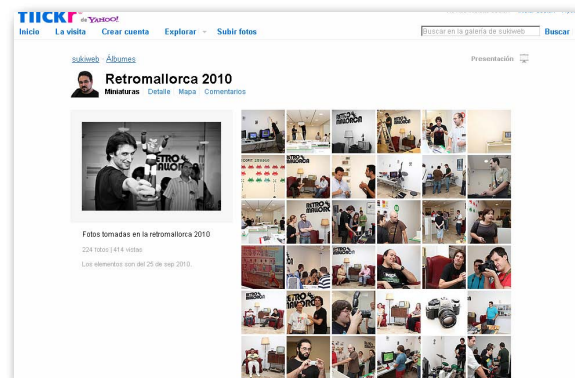
## 5.5 Propios

El siguiente vídeo, creado por Juan Salvador Sánchez, muestra un interesante resumen de RetroMallorca 2010:

[http://www.youtube.com/watch?v=gh\\_onjfbvhs](http://www.youtube.com/watch?v=gh_onjfbvhs)

Nuestro colaborador David Martín ha publicado una gran galería fotográfica sobre el evento, de la cual forman parte la mayoría de fotografías incluidas en este dossier

<http://www.flickr.com/photos/sukiweb/sets/72157624911759605/>



# 6. Contacto

Web: [www.retromallorca.com](http://www.retromallorca.com)  
Email: [info@retromallorca.com](mailto:info@retromallorca.com)  
Twitter: [twitter.com/retromallorca](https://twitter.com/retromallorca)  
Facebook: [facebook.com/retromallorca](https://facebook.com/retromallorca)

Organizadores:  
Emilio Rubio - [erubio@retromallorca.com](mailto:erubio@retromallorca.com)  
Marcelino Luna - [marce@retromallorca.com](mailto:marce@retromallorca.com)

Comunicación:  
Juan Salvador Sánchez - [juansa@retromallorca.com](mailto:juansa@retromallorca.com)