



# Lo "retro" se pone de moda entre los aficionados a los videojuegos

Afp | viernes, 23 ago 2019 18:44

*Colonia, Alemania.* Los aficionados a los videojuegos no sólo se lanzan en busca de nuevos juegos de última generación en el salón Gamescom de Colonia, en Alemania, también vuelven a poner de moda viejos aparatos recuperados de los desvanes.

Nunca como este año, el espacio "retrogaming", integrado por viejos juegos, ha ocupado tanto espacio en esta gran cita del videojuego europeo, donde el público se extasía ante consolas de otras épocas, frente a las que se jugaba de pie o sentado.

"Ello me recuerda mi infancia (...)" afirma Jackye Müller, una estudiante de 21 años, que intenta atrapar bananas con Donkey Kong, con el mando de Super Nintendo en su mano.

Más lejos, un padre hace descubrir a su hija el "Pong", uno de los primeros videojuegos, que data de 1972, una especie de tenis en el que cada jugador desplaza una raqueta virtual de arriba hacia abajo para mantener la pelota en el terreno de juego.

## *Viejos Píxeles*

"Lo retro está en todas partes: en las películas, la música, los coches, los vestidos, entonces ¿por qué no en los juegos?" se interroga Christian Gleinser, un creador de varios nuevos videojuegos que funcionan en ordenador con gráficos de los años 1980.

"La gente quiere divertirse entre amigos y le gusta la facilidad en la utilización, el poco tiempo para cargar y los viejos píxeles de antes", asegura, mientras que un poco más lejos retumban las bandas sonoras de Sonic, Mario Kart o Pokemon.

Al margen de los coleccionistas, algunos se han acostumbrado a volver a jugar estos viejos videojuegos, pese a que estaban hechos para una consola, gracias a pequeños programas llamados "emuladores", no siempre legales pero que permiten adaptar el juego al soporte.

Cuenta sobre todo el envejecimiento de la edad media de los jugadores: quienes se aficionaron a esos juegos en los años 80 o 90 pueden ahora compartir sus recuerdos, en los modernos soportes, con sus hijos y las nuevas generaciones.

"Se constata un retorno de la casete VHS o del vinilo, y el 'retrogaming' vienen a inscribirse en esta tendencia (...)", constata Fanny Renard, animadora para el estudio independiente Goblinz.

## *¿Verdadera tendencia?*

Una tendencia que ha incitado a los fabricantes de consolas a reeditar sus modelos, junto a catálogos con los mayores éxitos de los últimos 30 o 40 años.

El grupo japonés Sega se ha sumado a la tendencia, y va a proponer su Megadrive Mini (42 juegos), tras la llegada de la PlayStation de Sony y de la Xbox de Microsoft. Ello vendrá a sumarse a las dos célebres consolas de Nintendo, NES y Super NES, que han sido reeditadas, así como a la original PlayStation, que vuelven a estar en el mercado.

"El hecho de que cada fabricante reedite sus consolas (...) demuestra que hay un verdadero mercado. El precio de coste es muy bajo, todo ha sido ya amortizado hace mucho tiempo, por lo que eso genera márgenes suplementarios para estos grupos", subraya Laurent Michaud, director de estudios de Idate. Es difícil saber, sin embargo, si la tendencia será o no pasajera. "La realidad aumentada es un mercado de futuro" para el videojuego, pero "el retrogaming será algo diferente", anticipa Michaud.

"Tiene el potencial para que se convierta en un verdadero mercado, pero ni muy importante en valor ni a muy largo plazo", opina por su lado **Andrew Kitson, de Fitch Solutions.**