

EL ÚLTIMO PÁRRAFO DE...

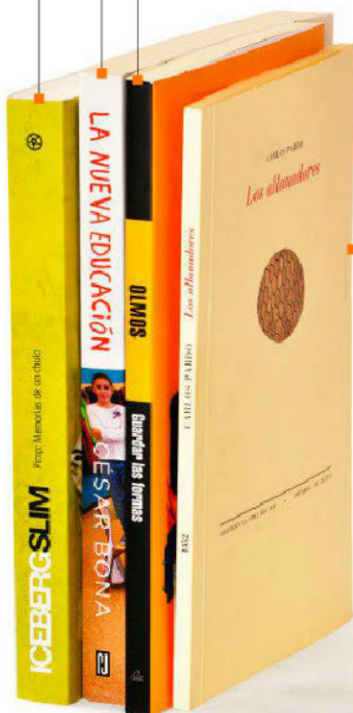
GENTE JOVEN Y HASTA A ALGÚN adolescente, un día en que la desesperación me volvió irresponsable. Ayer mismo di la matracaca a un hombre de unos 40 años que me había dejado su asiento en el autobús. Aprovechando su amabilidad, le pregunté cómo se llamaba. «Alberto», me dijo. «Alberto, ¿qué más?», pregunté. Apunté su nombre y su apellido y, luego, le conté todo. **Guardar las formas**, Alberto Olmos. Literatura Random House. Relatos. 16,90 euros.

SALÍ TAMBALEÁNDOME Y A CIEGAS DEL HOSPITAL. Fui al aparcamiento. Caí sobre el capó del coche y me dejé el corazón llorando. Paré de sollozar. Pensé que Mamá realmente se había quedado con la última palabra. Aquellas putas asquerosas se lo habrían pasado en grande si hubieran podido ver al viejo Iceberg allí fuera, llorando como un capullo porque se había muerto su vieja. **Pimp, memorias de un chulo**, Iceberg Slim. Memorias. Capitán Swing. 20 euros.

MÁS ALLÁ de estándares, logros, decimales y casillas a rellenar que pretenden transformar a

nuestros chicos y chicas en máquinas evaluables, no olvidéis que lo que tenemos enfrente, si nos agachamos un poco y nos ponemos a su altura, son los ojos de un niño que tiene más sueños que una simple nota. Sed maestros, sed padres, pero no olvidéis lo más importante: disfrutad de ello y contagiad. **La nueva educación**, César Bona. Ensayo. Plaza & Janés. 17,90 euros.

ESTO ENTRARÍA EN LA NOVELA con todos aquellos que, demasiado reales, aún no estaban perfilados y aguardaban ahí, en un rincón del pecho, brotando de una caricia inapetente pero sublimada en la siesta (memorable mal humor de los jóvenes), devueltos en la exigua voluntad de dejar testimonio ahora que todo aquel que habría de jugar un papel importante ha desaparecido. **Los allanadores**, Carlos Pardo. Pre-Textos. Poesía. 16 euros.



VIEJOS JUEGOS, NUEVOS MEDIOS



GERARD PIQUÉ

LA RÁPIDA EVOLUCIÓN DE LA TECNOLOGÍA

provoca que a veces olvidemos que hace poco los videojuegos no tenían el color, la definición o el diseño actual. Pero cuando echas la vista atrás recuerdas que la simplicidad de entonces te hacía disfrutar tanto como hoy una consola o una aplicación en el smartphone.

Entre los 70 y los 90, las máquinas de arcade dominaron el panorama de los videojuegos. Los jóvenes hacían cola para jugar tres minutos por un precio que ahora no queremos gastarnos al descargar una app. Les fascinaban juegos que hoy son grandes clásicos: *Galaxian*, *Pac-Man* (el famoso *Comecocos*), *Tetris*, *Arkanoid*... La lista evoca muchos recuerdos. *Super Mario Bros* y *Street Fighter* supusieron luego un salto visual. Y con la llegada a los hogares de las consolas en los 90, fue desvaneciéndose el protagonismo de las máquinas de arcade.

Ahora que las videoconsolas y los juegos han avanzado enormemente, se unen las novedades tecnológicas y el trabajo artesanal para volvernos a llevar a esos salones recreativos. Pero esta vez podemos plantar la máquina de arcade en el salón de casa. Hay varios talleres y tiendas que fabrican estos aparatos de aspecto clásico pero con un tesoro informático en el interior.

Usando pequeños ordenadores o placas como la Raspberry Pi 2 y pantallas LCD o TFT-LCD (según explica Arcade Madrid) consiguen emular miles de juegos en un solo dispositivo. Con los mismos joysticks vuelves a enfrentarte a marcianitos, burbujas asesinas y demás enemigos, mientras escuchas los típicos sonidos de aquellos aparatos. Y por un momento viajas en el tiempo sin darte cuenta de que dentro de esa caja retro hay una tecnología tan reciente como la de las apps móviles y las páginas web. @3gerardpique

PIQUÉ, FUTBOLISTA DEL FC BARCELONA
Y PRESIDENTE DE KERAD GAMES,
ESCRIBIRÁ EN PAPEL TODOS LOS MESES

