

## Una consola de bolsillo completa la oferta de productos en software libre

Desde hace un mes, una consola de bolsillo en software libre fabricada en Corea del Sur se intenta abrir un hueco en el ya de por sí apretado mercado de estas pequeñas máquinas, objeto de deseo de los adolescentes. Bautizada con el galáctico nombre de GP2X Wiz, ofrece las mismas prestaciones que cualquiera de las "reinas" del entretenimiento digital portátil: reproducción de buena parte de los formatos multimedia, pantalla táctil, conexión wifi y una oferta ilimitada de juegos.

Uno de los informáticos que ha participado en la construcción y mejora de esta consola ha pasado por el Curso Internacional de Verano de la Universidad de Extremadura: Desarrollo de videojuegos con software libre, que hoy concluye en la localidad de Almendralejo con el objetivo de analizar las aplicaciones prácticas de las herramientas de creación de videojuegos disponibles en este entorno.



Israel López ha contribuido al desarrollo de los primeros prototipos de esta consola y al diseño de uno de los juegos incluidos en su reciente lanzamiento. Este aficionado madrileño ha participado además en la mejora de determinados elementos del hardware que, por la diferente concepción tecnológica de Asia frente a Occidente, como "la dos llamadas crucetas en lugar de los tradicionales botones que utilizamos los europeos" han tenido que ir siendo adaptadas y corregidas.

La principal virtud de esta consola según López es el hecho de disponer de una arquitectura abierta que permite a cada usuario programar sus propias aplicaciones, en lugar de los particulares blindajes "que establecen los fabricantes de PSP o Nintendo DS", como la necesidad de una autorización por parte de estos fabricantes y una farragosa burocracia para poder participar en la programación de juegos. Este informático implementa todas sus aplicaciones en el ámbito de un foro de expertos conformado a través de la Red. "Nos ayudamos mutuamente y solucionamos problemas que individualmente serían mucho más complicados", apunta el ponente.

La otra gran ventaja de trabajar en un entorno libre radica en la posibilidad de poder descargar juegos de forma legal. "Estamos muy orgullosos de que se los baje la gente", ejemplifica Israel López. A su juicio, la filosofía consistente en intercambiar contenidos y "recetas" ha conducido a conformar el software libre como una fuente de aprendizaje continuo en el ámbito de las Nuevas Tecnologías. El próximo reto es abordar el mercado de las consolas de sobremesa, ha

concluido durante su intervención en los cursos de Verano de la Universidad de Extremadura. En España son varias las tiendas que venden la GP2X Wiz a un precio que oscila entre los 150 y los 160 euros.

### Videojuegos profesionales

Javier Ortas, perteneciente a la empresa Pyros Studios, la creadora del famoso juego Comando, ha ofrecido a los alumnos de este curso de verano una detallada radiografía del sector de los videos juegos en España, desde que a finales de los años 80 se iniciara la "edad de oro" hasta la actualidad. En su opinión, los principales cambios experimentados en estos productos de entretenimiento han afectado a su complejidad técnica, puesto que los primeros videojuegos rentabilizaban al máximo una idea aunque con un escaso componente tecnológico. Ahora, paradójicamente, disfrutamos de máquinas muy potentes pero los fabricantes se olvidan con cierta frecuencia de la calidad y originalidad de los juegos, no parece importar para las grandes firmas "que el jugador se lo pase bien", según Ortas.

Los niños que hace treinta años sujetaban el mando de la legendaria Atari han crecido y eso lo saben bien los fabricantes que copan el mercado de los videojuegos. El representante de Pyros Studios confiesa que las grandes firmas han ido ampliando el abanico de usuarios y consumidores de ocio digital. Esta evolución se evidencia en los nuevos interfaz, hasta el extremo de que la consola Wi ha diseñado un mando extraordinariamente intuitivo y amigable, apto para todas las edades y condiciones, ha comentado en Almendralejo Javier Ortas. "La consola ya no es un aparato para matar marcianos", ha dicho este especialista en desarrollo e implementación de software.

El curso ha incluido varias mesas redondas: "Videojuegos, desde la idea a la experiencia con Blender", "Computación inteligente y voluntaria, nuevas tecnologías para los videojuegos", o "Desarrollo, programación y herramientas para videoconsolas libres".

Fuente: UEx