

Game Developers Conference 2006:

Lo nuevo en videojuegos



Por Alberto C. Saldamando Especial para La Prensa

En la Game Developers Conference (GDC), compañías de videojuegos revelaron algunos de sus planes para el año presente mediante sus exhibiciones y presentaciones. La GDC es una reunión anual para toda persona dedicada al desarrollo de videojuegos, a la cual aficionados de los juegos o "gamers" pueden acudir.

Este año es de suma importancia debido a algunas razones: la llegada de los últimos juegos para los sistemas pre-

sentes, y la llegada de dos nuevos sistemas de videojuegos (Nintendo Revolution y Sony PlayStation 3). Asimismo, un concierto musical atrajo a miles de jugadores para volver a vivir recuerdos de sus mejores momentos como parte final de la GDC.

GDC 2006

En la GDC, varios juegos fueron mostrados, algunos de los cuales no habían sido revelados antes.

Link vuelve a los sistemas portátiles ahora por medio del Nintendo DS en "The Legend

of Zelda: Phantom Hourglass". Según el vídeo presentado, la pluma estilográfica o "stylus" sería usada para ciertas habilidades de Link como dibujar un reloj de arena ("hourglass") en una puerta para abrirla, guiar la trayectoria de su búmeran al lanzarlo o la de su barco al conducirlo.

En la serie de juegos "Brain Age Training: Train your brain in minutes a day", Nintendo quiere llegar al alcance de jugadores casuales y no jugadores con juegos de lectu-

Continúa en la pág. 105

...Viene de la pág. 104

Lo nuevo...

ra rápida en voz alta, conocimientos matemáticos, sudoku, reconocimiento de diferencias en imágenes, entre otros. El puntaje del juego es dado en "edad cerebral". La meta del juego según el Dr. Ryuta Kawashima, neurólogo cuyos estudios han sido usados para el diseño de "Brain Age", es de ayudar a la gente de todas las edades a mantener una mente activa.

Entre los juegos que estarán disponibles dentro de los próximos meses están "New Super Mario Bros."/Nintendo DS, "Final Fantasy XI"/XBox 360" y "MotoGP 06"/XBox 360.

Nintendo Revolution y PlayStation 3

Satoru Iwata, presidente de Nintendo, anunció la disponibilidad de juegos clásicos de los sistemas Genesis (Sega) y TurboGrafx-16 (NEC). Juegos de aquellos sistemas, al igual que juegos de sistemas clásicos de Nintendo, estarán disponibles por internet a través de "Revolution". De paso, rumores indican que Nintendo cambie el nombre de su futuro sistema a "Go" (palabra japonesa que significa "cinco"). El siguiente sistema no portátil será el quinto sistema de juegos de tal empresa.

Phil Harrison, presidente de Sony Computer Entertainment, mencionó que el PS3 estará disponible en el mundo entero a comienzos de noviembre y

que se usará como un servidor o "server" para mandar contenido al PSP (PlayStation Portátil) a cualquier parte del mundo. Luego de enseñar demostraciones gráficas del PS3, Harrison habló del tema de la siguiente generación de DVD. Por la falta de un acuerdo entre las grandes compañías Sony y Toshiba, dos formatos no compatibles para la próxima generación de DVD serán ofrecidos: Blue-Ray (BD) y HD-DVD.

Indicó Harrison que el PS3 será capaz de almacenar grandes cantidades de información, ya sea usado para audio y gráficos de la más alta calidad. De esa manera, se necesitaría solamente un disco BD que ofrecería todas las versiones de un juego en un solo disco, en vez de crear discos uno por cada región geográfica. Harrison anunció la llegada de una red de juegos en línea para el PS3 similar en comparación al Xbox Live de Microsoft para el Xbox 360.

'Video Games Live'

El concierto "Video Games Live", organizado por el compositor musical Tommy Tallarico y por el conductor Jack Wall, fue el evento más esperado y deseado por todos los aficionados y gente de la industria en GDC.

La actuación empezó con una mezcla de música de juegos clásicos como "Frogger", "Galaga", "Ghosts 'n' Goblins", "Duck Hunt", "Tetris" y otros. Según Koji Kondo, el compositor de la música de

"Super Mario Bros.", nunca se había imaginado que la gente quiera escuchar su música 20 años después.

Luego, el espectáculo continuó con escenas de los juegos vistas en un enorme monitor detrás de la orquesta. Los videos mostrados durante las presentaciones de "Kingdom Hearts" (juego de rol o "role-playing") y "Metal of Honor" (juego de acción) no fueron escenas de los juegos en sí, sino de lo que en realidad se basan: dibujos animados de Disney, y acontecimientos de la segunda guerra mundial respectivamente, con el propósito de demostrar diferentes emociones a la audiencia.

Martin Leung, conocido como el "Video Game Pianist", estuvo a cargo de la música de varios juegos de rol de "Final Fantasy". Leung impresionó al público por su talento y juventud. A los 19 años de edad, el joven pianista ha participado en competiciones internacionales (tercer puesto en la 2002 Oberlin International Piano Competition) y nacionales (primer puesto en 2004 Los Angeles Philharmonic Koper Awards), y es conocido como uno de los primeros pianistas, sino el único, capaz de tocar la música clásica de "Super Mario Brothers" con los ojos vendados.

El próximo evento de videojuegos será el Electronic Entertainment Expo en Los Angeles, CA, del 9 al 12 de mayo.