

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

Expertos en desarrollo de videojuegos defienden en Almendralejo la arquitectura abierta que inspira a estos pequeños aparatos de entretenimiento

J. GONZÁLEZ PRELCIC  
ALMENDRALEJO

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 Almendralejo con el objetivo de analizar las aplicaciones prácticas de las herramientas de creación de videojuegos disponibles en este entorno.

Israel López contribuyó al desarrollo de los primeros prototipos de esta consola y al diseño de uno de los juegos incluidos en su reciente lanzamiento al mercado internacional

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 llamativas crucetas en lugar de los tradicionales botones que utilizamos los europeos» han tenido que ir siendo adaptadas y co-



Israel López, con la consola de bolsillo GP2XWiz. / J.G.

rrigidas.

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.

El informático implementa todas sus aplicaciones en el ámbi-

to 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 gran ventaja del entorno libre es que la descarga de juegos es legal**

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 Extre-

madura. En España son varias las tiendas que venden la GP2X Wiz a un precio que oscila entre los 150 y los 160 euros.

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 videojuegos 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.

## Antes y ahora

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», afirmó 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 y herramientas para videoconsolas libres'.

# El desarrollo de las comunicaciones puede evitar la exclusión social

YOLANDA PÉREZ CÁCERES

El coordinador del equipo GÍTACA (Grupo de Investigación de Ingeniería Telemática Aplicada y Comunicaciones Avanzadas) de la Universidad de Extremadura, José Luis González Sánchez, inauguró la segunda jornada del curso de verano que se celebra en la Escuela Politécnica sobre las «nuevas tecnologías libres y de fuentes abiertas».

Entre las líneas de investigación que sigue el grupo, se encuentra el desarrollo de protocolos de VoIP, conocidos como telefonía por Internet, que pueden lograr que

las comunicaciones sean libres en toda la amplitud de la palabra, incluso en el hecho de llegar a ser gratuitas. José Luis González ofreció el dato de que se estima que unos 4.500 millones, el 60% de la población mundial, tiene un teléfono móvil, lo que implica que una parte de los más de 7.000 millones de individuos que habitan la Tierra no lo disfruten. «Para nosotros pagar 30 céntimos por un minuto no es un impedimento, pero en muchas partes del mundo sí supone una privación de libertad».

GÍTACA trabaja para destacar que hay una serie de estándares que permiten que las comunica-

ciones, la voz en concreto a través de la red, puedan ser perfectamente libres sin impedimentos económicos para las personas sin recursos.

En un ámbito más general, la conferencia titulada «Comunicaciones privadas y privativas sobre protocolos de comunicaciones normalizados, libres y abiertos» ha explicado que estos protocolos de comunicaciones son la base tecnológica de la red y de sus servicios, que nacieron con un claro planteamiento abierto y libre, de los que realmente nadie es su propietario. «Están dando lugar a servicios libres y cambiando nuestra



El investigador de la UEx, José Luis González Sánchez. /Y.P.

vida y muchas áreas de negocio: música, cine, libros, arte, prensa, radio, televisión, y como no, la telefonía. Son la base tecnológica de

la sociedad de la información antes y del conocimiento libre ahora», según explica González Sánchez.