

## Consola frente a redes sociales y móviles

Enrique García

La industria del videojuego presenta en E3 sus novedades, pero ignora cómo se enfrentará al impacto que tendrá el 'smartphone' en su negocio.

Las tendencias de la industria del videojuego, su futuro más inmediato y su evolución se miden en un único momento del año, en la feria E3 que se vive en Los Ángeles (EE UU). El centro de convenciones de la ciudad californiana se viste de gala para recibir a profesionales de más de 60 países, bajo la organización de la Entertainment Software Association (ESA).



*El presidente de Nintendo, Satoru Iwata muestra la consola 3DS. 3DS de Nintendo. Xbox 360 con Kinect. - EFE*

La edición anual del E3 se ha caracterizado por la encarnizada batalla que libran las compañías de videojuegos por captar la atención de los nuevos consumidores. Estos nuevos aficionados al ocio digital se sienten atraídos por un catálogo de juegos que se aleja de los cánones tradicionales. Por esta razón, la apuesta por acercar las consolas a jugadores esporádicos y convertirlas en plataformas multimedia ha sido la gran baza de la feria de Los Ángeles. Cazar al consumidor y formarlo son dos pasos necesarios para el futuro del mercado.

El control por movimiento concentró la atención del sector durante la presentación de Microsoft, que mostró Kinect, nombre definitivo para la cámara de Xbox 360, capaz de reconocer el movimiento, los volúmenes y las distancias del jugador. La jugada de la compañía de Redmond en torno a esta tecnología es fuerte: títulos de desarrollo propio, como el juego de carreras Joy Rider o el simulador de mascotas virtuales Kinectimals, en un estrategia para captar al público familiar, el éxito de Nintendo.

La utilización de los controles por movimiento para mejorar la interacción entre el jugador y la consola da forma a nuevas vías de entretenimiento. Microsoft apuesta por la integración de Kinect en todos los servicios de Xbox 360, facilitando la reproducción de películas y canciones con solo utilizar gestos y voz, la interacción directa con redes sociales a través de la videoconsola o la videoconferencia.

Play Move: cámaras y mandos

Para Jack Tretton de Sony América, "lo que pasa en tus manos es lo que sucede en la pantalla" gracias a Playstation Move, tecnología que combina cámara y mando para reconocer los movimientos del jugador. Killzone 3 será uno de los títulos de acción exclusivos que aproveche

esta tecnología cuando se lance a comienzos de 2011, al igual que Sorcery, una encantadora aventura protagonizada por un aprendiz de hechicero.

Los juegos de entrenamiento personal sacan partido a estos sistemas de control y se aproximan al público generalista con una segunda oleada de productos del género. Ubisoft pone en forma cuerpo y mente con Your Shape y Electronic Arts rejuvenece la franquicia EA Sports Active con un capítulo para todas las consolas de sobremesa. Los entrenadores virtuales serán, sin duda, uno de los protagonistas de la Navidad.

Cubrir las necesidades de estos jugadores recién llegados al ocio electrónico levanta polémicas en los colectivos más tradicionales. No obstante, la industria sabe que esta comunidad sigue generando el grueso de la facturación en ventas de consolas y videojuegos, por lo que el E3 también se aprovecha para presentar títulos acordes a las exigencias del público de siempre. Las secuelas de éxitos han seguido en esta edición de la feria.

La vida y obra del japonés Shigeru Miyamoto siempre ha estado caracterizada por personajes entrañables como Super Mario o Link, de la saga Zelda, que tras años paseándose por DS vuelve a Wii. Puede que el artista nipón no captase la atención del jurado de los Premios Príncipe de Asturias, pero su creatividad demuestra seguir in crescendo con este The Legend of Zelda: Skyward Sword que utilizará Wii Motion Plus para alimentar la interactividad cuando llegue en 2011.

Para Microsoft, que lució la nueva estética de Xbox 360, Halo Reach es una de sus grandes apuestas de la temporada. El juego de acción en primera persona continuará la saga a partir de septiembre con combates futuristas más allá de la galaxia. Gears of War III también alumbró el catálogo de la consola de Microsoft con su visceral enfoque de la acción en tercera persona. El trío de ases de Xbox 360 queda cerrado con la magia de Fable III y la revolución que propone Molyneux en el reino virtual de Albión.

El género musical demuestra su evolución y se abre a todas las audiencias. Alcanzada esta madurez, la saga Guitar Hero de Activision Blizzard se propone captar adeptos a finales de año con su episodio anual subtítulo para esta ocasión como Warriors of Rock. DJ Hero, también de Activision Blizzard, presenta su secuela, ésta vez incluyendo micrófono para acompañar las mezclas con nuestra voz.

Tampoco faltó la representación patria con dos exponentes capaces de encandilar a la prensa internacional: Invizimals de Novarama para PSP y abanderado por Sony, y Castlevania Lords of Shadow, de Mercury Steam y Konami, producido en Madrid bajo la supervisión del japonés Hideo Kojima, padre de las obras maestras como Metal Gear Solid. Ambos títulos recordaron al mundo que el talento español despliega sus alas con maestría, aunque igual el mundo también recuerde que los mismos triunfaron ya hace un año.

Apostar por las 3D es un valor seguro en el sector audiovisual, también aquí. La gran sorpresa la dió Nintendo con la presentación de su portátil 3DS, que prescinde de las gafas y ofrece imágenes tridimensionales. La portátil, con dos pantallas, una de ellas táctil, cuenta con dos cámaras para tomar fotografías tridimensionales, selector para ajustar el efecto 3D, sensor de movimiento y una tecnología gráfica superior al anterior modelo. Sin fecha ni precio de lanzamiento, compañías como Square Enix, Activision o Konami ya están desarrollando juegos para esta maquinita.

Playstation 3 no se queda rezagada en las tres dimensiones y apuesta por la tecnología tanto para juegos de primer nivel como Motorstorm Pacific Rift, Killzone 3 o Gran Turismo 5 como para contenidos audiovisuales online distribuidos a través de Playstation Network. La consola de Sony aspira a transformarse en un centro multimedia tridimensional para la familia.

## Pequeños desarrolladores

La convención ha demostrado que la apegada pareja videojuegos-consola está obsoleta: los teléfonos móviles, las redes sociales y plataformas como el iPad de Apple cada vez tienen más fuerza en el Convention Center de Los Ángeles. Aunque el salto de las habituales del sector todavía es poco común, es irrefutable la apuesta de desarrolladoras más humildes para estas plataformas cuyos costes de desarrollo son muchos más bajos. Son parcelas económicas para las dos caras del negocio, industria y público, perfectas para el jugador ocasional, con éxitos contrastados como en el de Gameloft o los españoles Digital Legends.

Innovar en software con pequeños añadidos en hardware en lugar de renovar por completo las consolas cada media década ha sido la tendencia de la edición del E3, que se cierra hoy. En Los Ángeles se han presentado novedades importantes, pero quizás por primera vez el futuro del videojuego estaba lejos de aquí, en la nube o en la fábricas de móviles.

**Fonte: El País, Madrid, 17 junio 2010, Tecnología, online.**

A utilização deste artigo é exclusiva para fins educacionais