

NUEVO CANAL INTERACTIVO CEFANCY A FLUTTER, SOBRE EL BINGO

NDS y Rank lanzan un canal de televisión interactivo con juegos basados en técnicas del bingo. CEFancy a Flutter, se lanza a través del menú Sky Active del canal BskyB, ofreciendo juegos con y sin premios materiales. Máximo premio de £500.000 en algunos juegos, con una apuesta mínima de 20 peniques.

OCIO EN EL MÓVIL

En 2002, las consultoras como ARC constatan unos ingresos globales producidos por los juegos en los teléfonos móviles cercanos a los 4.400 millones de dólares. Para 2004 se esperan casi 800 millones de consumidores mundiales. Según Nokia, dos de cada tres españoles están interesados en los juegos de los móviles. Y los mensajes SMS han pasado de 5 mensuales de media, en 1999, a 40 en 2001.



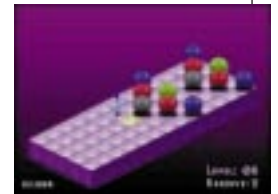
VIDEOJUEGOS

En España, el consumo de videojuegos aumenta un 60 por ciento en hogares con hijos pequeños. Y son considerados como forma de entretenimiento por el 70 % de los españoles. En Internet, los videojuegos tienen una cobertura del 22.5%, según ADESE.

Hazte tus videojuegos con Game Maker 5.0 - vnunet.es

Esta herramienta te permitirá crear tus propios juegos sin necesidad de tener grandes conocimientos de programación. La interfaz del programa Game Maker tiene la misma apariencia que cualquier otra utilidad diseñada para ser ejecutada sobre Windows, lo

que permite hacerse una idea del intuitivo recurso que va a facilitar la creación de cualquier juego con esta herramienta: nuestro ratón y la función "arrastrar y soltar". Es posible importar todo tipo de ficheros, sonidos, imágenes, animaciones, etc, y tratarlos como objetos dentro de la aplicación, modificando sus atributos



para conseguir que su comportamiento dentro del juego sea el apropiado. La cantidad y temática de los juegos que es posible crear con esta aplicación es ilimitada pero no permite el diseño en 3D. Es gratuita.

CONSOLAS, LAS CUATRO GRANDES



XBOX: Con las características de un ordenador de sobremesa, Microsoft está dispuesta a apoyar a su consola en su lucha, contra las clásicas. Un Pentium III, 733 Mhz, 64 megas RAM, un disco duro de 8 Gigas, aceleradora 3D, un chip de sonido con 256 canales y demás parecen darles la razón. Precio: 249 euros



juegos. El procesador gráfico FLIPPER funciona a 162 MHz. Todo un lujo. Precio: 199 euros

PLAYSTATION 2: Es compatible con los anteriores 800 títulos en formato PAL, antes del lanzamiento de la PLAYSTATION 3, que se espera con ansia. El diseño del sintetizador de gráficos permite plasmar los nuevos hallazgos de diseño. Precio: 249.99 euros



NINTENDO: La reina invitable se renueva para seguir arriba. La nueva Game Boy Advance SP se pliega y es de hecho compatible con todos los juegos anteriores. Superpráctica, casi una PDA, con pantalla abatible, LCD iluminada, autonomía de batería de 10 horas y 18 si se reduce el gasto. Precio: 129 euros.



Sony: La PS2 ya tiene sucesora: PSX. Además de las características de las consolas, PSX tendrá un grabador de DVD, un disco duro de 120GB, un sintonizador de televisión, un puerto Ethernet, un puerto USB 2.0 y una ranura Memory Stick, incluidos el procesador Emotion Engine y el sistema operativo. En Sony no se habla de la PlayStation 3, que se lanza al mercado

en 2005, pero se ha insinuado el crear un servidor para el hogar que incorporaría el chip Cell. La PSX estará disponible, primero en el mercado japonés a finales de este año, y posteriormente en los mercados estadounidense y europeo a principios de 2004.

GAMECUBE: IBM trajo su arquitectura Power PC a esta consola con microprocesador GEKKO, con instrucciones exclusivas para desarrollar video-