

ARTE

Los artistas crean parches para modificar juegos célebres

Jodie presenta el reelaborado 'Wolfenstein'

R. BOSCO / S. CALDANA

El monitor muestra inusuales representaciones iconográficas. El público se encuentra en un entorno tridimensional, donde se desplaza con el ratón. Se trata de *Sod*, la reelaboración de Jodie del código de *Spear of Destiny*, secuela de *Wolfenstein 3-D*, un videojuego precursor de *Doom*, *Marathon* y *Quake*, juegos míticos de los años noventa.

La pareja de artistas Jodie ha reinterpretado y reeditado *Wolfenstein 3-D*, manteniendo algunas de las características originales del juego, como los efectos sonoros y la estructura del laberinto, pero alterando el entorno gráfico: las paredes del laberinto son formas blancas y tanto los *bonus*, que se recogen a lo largo del recorrido, como los guardas nazis que custodian el castillo, se han convertido en formas geométricas abstractas e imprevisibles.

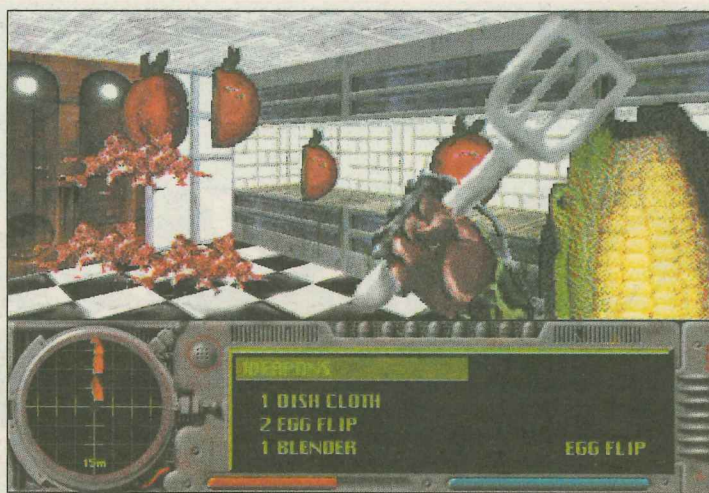
El dúo belga-holandés no es nuevo en este tipo de experiencias. El año pasado presentó *CTRL-Space*, construido a partir de otro juego muy famoso, *Quake*, cuyo código es ahora de dominio público.

Durante el juego, el ordenador elabora el código para ver el escenario en tres dimensiones

donde se desarrolla la acción y, al interpretar erróneamente la textura introducida por Jodie, visualiza las paredes del laberinto bajo forma de cuadrados y líneas onduladas y quebradas.

Inicialmente, *patch* (parche) era la corrección de programas proporcionada por el mismo productor. Luego, gente con conocimientos de informática empezó a modificar los juegos.

Los net artistas se apropiaron de la práctica, aportando una crítica al contenido. Por ejemplo, con parches feministas o en defensa de los homosexuales, ya que los videojuegos suelen utilizar parámetros muy violentos y machistas. Forma parte de esta tendencia *Female Skin Pack Excerpts* de Sonya Roberts, que proporciona una serie de caracteres femeninos para *Quake*, ya que la



Guerra mundial en la cocina.

versión original prevé sólo el modelo masculino.

El proyecto forma parte de *Cracking the maze*, la primera exposición de *game-patches* y *plugins* creados por artistas, organizada por *Switch*, una revista de arte multimedia. Entre los seleccionados se encuentran, además del mencionado *Sod*, los parches para *Tomb Raider* de Lara Croft transexual, de Robert Nideffer.

Muchas de las intervenciones artísticas se caracterizan por su enfoque irónico, como *Bio-Tek Kitchen*, de Josephine Starrs y León Cmielewski. El parche del motor de *Marathon Infinity* convierte el campo de batalla en una cocina de alta tecnología, donde las armas son cucharones y molinillos. Los jugadores, atacados por vegetales mutantes producidos de experimentos de *nouvelle*

cuisine, tienen que desbaratar una conspiración mundial para destruir la cadena alimentaria.

También forma parte de la exposición *SimCopter Hack*, un caso de sabotaje creativo de Jacques Servin, un programador de la empresa de videojuegos Maxis's Sim. Ofendido por el contenido sexista de *SimCopter*, Servin añadió atractivos hombres que se besaban. Servin fue despedido y le fue denegado el seguro de empleo; antes de descubrir el sabotaje, ya se habían distribuidos 80.000 juegos.

▼ SOD: <http://sod.jodi.org>

CRACKING: <http://switch.sjsu.edu/CrackingtheMaze/patches.html>

TOMB RAIDER I: <http://proxy.arts.uci.edu/~nideffer/crack/>

SIMCOPTER: www.rtmk.com

Gates desvela los secretos de la consola X-Box

PEP SÁNCHEZ

Bill Gates desveló el viernes ante cientos de profesionales del videojuego que Microsoft está desarrollando una avanzada videoconsola llamada X-Box, que saldrá al mercado en el año 2001.

El anuncio oficial de la X-Box se ha producido cinco días después de que Sony lanzara la PlayStation 2 en Japón.

El procesador central de la X-Box será compatible con la arquitectura x86 (en la que se basan los actuales Pentium) y funcionará a 600 Mhz. Contará con 64 MB de memoria RAM, un reproductor DVD de cuádruple velocidad, conexión a Internet de serie, un disco duro de 8 Gigabytes y un procesador gráfico 3D desarrollado por NVIDIA capaz de mostrar 300 millones de triángulos por segundo.

Varios fabricante ya han dado su visto bueno a la iniciativa de Microsoft y han anunciado que desarrollarán juegos para la X-Box. Entre ellos no sólo están los europeos y norteamericanos, también los fabricantes japoneses más prestigiosos como Konami, Capcom y Namco, auténticas fábricas de superventas.

▼ X-BOX: www.xbox.com

Ciberp@is

Y MICRONET

Visítanos o llama: www.902141618.com

sortean **100** Enciclopedias Edición Clásica **2000** en cd rom



Resuelve las siguientes cuestiones y traslada las letras numeradas a los espacios correspondientes para averiguar qué escritor americano obtuvo el Premio Nobel de Literatura en 1954.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15

Parque Nacional de EE.UU. conocido por sus lagos y sus osos

15 13 1

Pintura o escultura que representa un personaje a caballo

8 5 2

Cumbre más alta de Europa

9 6 3

Suicidio ritual de los nobles japoneses

7 14 10

Rueda dentada que transmite movimiento entre dos ejes

12 11 4

nombre y apellidos

edad

dirección

c.p.

población

provincia

tel.



Esta promoción aparecerá los días 16 y 23 de marzo en



alberta

Ciberp@is