

Mientras Nintendo denuncia a los creadores de emuladores, Sony prefiere trabajar con ellos para llevar sus juegos clásicos a PS5

En las últimas semanas, hemos sido testigos de movimientos sin precedentes en relación con las emulaciones de títulos de Nintendo. La compañía creadora de 'Super Mario Bros.'

ha tomado medidas drásticas al cerrar uno de los programas más populares en este ámbito, Yuzu. Mientras tanto, Sony ha establecido una asociación con una empresa que facilita la reproducción de títulos antiguos en consolas modernas.



Se trata de Implicit Conversions, una empresa fundada por un

ex empleado de Ubisoft, Robin Lavallé, quien desarrolló un motor gráfico llamado SYRUP. Este permite emular títulos antiguos en consolas como PlayStation 5, Xbox Series X|S y Nintendo Switch de manera “legal”, basándose en ingeniería inversa en la BIOS para evitar problemas de derechos de autor.

En cuanto a la ingeniería inversa, se trata de entender cómo funciona un programa o código para a partir de ahí, determinar cuáles son sus componentes y de qué manera interactúan entre sí, de esta forma entienden cómo fue fabricado o programado el juego para emularlo.

Esto ha despertado el interés de Sony, ya que se dice que la compañía japonesa, junto con los desarrolladores de SYRUP, planean llevar títulos de PlayStation 2 a PlayStation 5 mediante esta herramienta la cual parece que funciona de manera eficiente, ya que reduce el costo de producción que implica hacer ports de juegos antiguos para dispositivos actuales.

Por otro lado, no es la primera vez que Sony trabaja con un desarrollador externo para llevar sus juegos antiguos a nuevas plataformas. Lavallé asegura que su amigo y cofundador de la empresa Implicit Conversions, Jake Stine, trabajó con la compañía japonesa para llevar títulos de PlayStation 2 a PlayStation 4.

“Después de que él se fuera, contactamos a Sony para iniciar un experimento para hacer más emulación conjunta. Un contrato llevó a otro y comenzamos a reclutar gente que nos ayude en esta aventura con Sony”.

Cabe mencionar que su proyecto va más allá de llevar títulos antiguos de PlayStation a la consola actual. También asegura que este programa es compatible con los juegos de Xbox y Nintendo, con la finalidad de preservar la cultura de los juegos clásicos.



Por si fuera poco, busca que su motor gráfico pueda ser utilizado por otros desarrolladores, al igual que sucede actualmente con engines como el de Epic Games, el Unreal Engine, y otros como Unity y Game Maker.

Fuente: xataka.