

GOOMER. POR RICARDO & NACHO



DisneyQuest

Ya se han inaugurado los primeros parques virtuales del mundo. Están en Estados Unidos y hemos enviado a un reportero para que nos cuente lo bien que se lo ha pasado en ellos.

1 “E l único
c a m i n o
5 p a r a
predecir el
futuro es inventarlo”, solía
decir Edison. Los ingenieros de la imaginación, los *imagineers* de la compañía Walt Disney, siguieron ese consejo cuando les preguntaron cómo sería un parque temático del siglo XXI. El resultado es DisneyQuest, el primer parque de realidad virtual del mundo, situado en Orlando.

2 Han inventado un medio diferente que no sólo permite contar historias sino introducir a los visitantes dentro de ellas. La realidad virtual consigue también que los miles de metros cuadrados reales de un parque temático quepan en un edificio de cuatro plantas. Y es que las superficies en el ciberespacio pueden ser
5 prácticamente ilimitadas. El parque de Orlando ha sido la primera prueba real de un proyecto que ya cuenta con una segunda sede en Chicago y, pronto, abrirá otra en Filadelfia. En estas nuevas atracciones se ha reproducido virtualmente parte
30 del más afamado mundo Disney “con el fin -según asegura Michael D. Eisner, el presidente de la compañía- de llevarlo al público que no puede desplazarse hasta las grandes localizaciones de Orlando o París”.

3 Si Disneylandia basó su fama en la figura de un ratón, este desafío futurista ha comenzado con una alfombra voladora. Y es que los *imagineers* tenían claro que la mejor atracción virtual debía incluir la experiencia de volar. Así, crearon un sistema de alta fidelidad de realidad virtual gracias a la cual los invitados vuelan en una alfombra mágica sobre el zoco y las callejuelas de la antigua ciudad de Agrabah, el escenario árabe de la película de dibujos animados *Aladdin*, inspirada en la historia
45 de *Aladino y la lámpara maravillosa*.

4 Desde el 1 de julio del 94 hasta el 8 de septiembre del 95 se observaron y analizaron las reacciones de 45.000 personas ante las atracciones



Todo en un solo sitio
Edificio del DisneyQuest de Chicago, donde se aprecia el nuevo aspecto del logotipo de Mickey, como un torbellino.

del EPCOT Center de
50 Orlando. Las conclusiones fueron que con la más avanzada tecnología se podían cortocircuitar los sentidos de
55 los visitantes y sumergirles en otra dimensión: el público deseaba explorar más y más entornos virtuales, precisaba explicaciones acerca de los objetivos, personajes y expectativas que iba a encontrar al otro lado de la pan-

65 talla. Estaban sentadas las bases del futuro parque interactivo. Pero los expertos debieron suavizar algunas situaciones. Una niña terminó su viaje virtual llorando tras emplear varios minutos en intentar disculparse con *Yago*, un loro que estaba
70 programado para responder que le molestaba un usuario cuando se le acercaba demasiado.

Realizados todos los pequeños ajustes, la aventura de Orlando arrancó con el acuerdo de la compañía Walt Disney y de grandes multinacionales que se comprometieron a aportar su tecnología más avanzada o a patrocinar las atracciones como Silicon Graphics (SGI) y Kodak, a dar soluciones de pago inteligente como American Express o a proporcionar los sistemas de más alto rendimiento informático y audiovisual como Compaq y Hughes-JVC. De un modo muy eficaz, Disney buscó compañeros de viaje para realizar un experimento de entretenimiento del futuro, ante los desafíos que va a ofrecer el siglo
85 XXI en materia de ocio.

PARA SABER MÁS

Digital Illusion. Clark Dodsworth Jr. Editorial Addison-Wesley. New York, 1998.

Walt Disney Imagineering. The Imagineers. Editorial Hyperion. New York, 1996.

En Internet

www.disneyquest.com Información sobre el gran espectáculo virtual de Disney.

de: Muy interesante, agosto de 1999

■ Tekst 2 Goomer

- 1p **12** ■ Wat is de clou van deze strip?
- A De vrouw van Goomer wil nooit meer naar dit strand.
 - B De vrouw van Goomer wil persé naar huis.
 - C Goomer vindt dit strand maar niks.
 - D Goomer wil nog niet naar huis.

■ Tekst 3 DisneyQuest

- 1p **13** □ Het zinnetje “siguieron ese consejo” (regel 10) verwijst naar het feit dat de ingenieurs van Walt Disney het park DisneyQuest ... (*vul deze zin aan*).

Lees regels 1–20 (“El único ... de ellas.”)

- 1p **14** □ Waarom is DisneyQuest anders dan andere parken?

- 1p **15** ■ Waarom zijn er volgens regels 25–34 (“El parque...París.”) DisneyQuests gekomen in Orlando, Chicago en Philadelphia?
- A Om andere Disneyparken te ontlasten.
 - B Om de inkomsten van het moederbedrijf te vergroten.
 - C Om meer mensen te bereiken.
 - D Om nieuwe attracties uit te proberen.

Lees regels 35–71 (“Si ... demasiado.”)

- 2p **16** □ Geef daarna van elk van de onderstaande beweringen aan of deze juist of onjuist is.
- 1 De centrale figuur in DisneyQuest is Mickey Mouse, net als in Disneyland.
 - 2 De bezoekers van DisneyQuest kunnen op een soort vliegend tapijt een gevoel van rondvliegen ervaren.
 - 3 De meeste bezoekers vonden de attracties van DisneyQuest eerst niet leuk.
 - 4 Naar aanleiding van reacties van bezoekers zijn er enige aanpassingen doorgevoerd in DisneyQuest.

Doe het zo:

1

2

enzovoort

- 1p **17** ■ ¿Por qué “los expertos debieron suavizar algunas situaciones” (líneas 66–67)?
Algunas situaciones
- A aburrían a los visitantes.
 - B causaron problemas.
 - C eran demasiado violentas.
 - D eran peligrosas.
- 1p **18** ■ ¿Qué se puede poner delante de “Una niña ...” (línea 67)?
- A Claro que
 - B Por ejemplo,
 - C Por eso
 - D Sin embargo,

Eindexamen Spaans havo 2002-II

havovwo.nl

- 1p **19** ■ ¿A quién se refiere “un usuario” (líneas 70–71)?
- A Al loro *Yago*.
 - B A un empleado del parque.
 - C A uno de los amigos de *Yago*.
 - D A un visitante del parque.
- 1p **20** ■ ¿Qué se sabe por el párrafo 5?
- A Disney quería tomar parte en otras empresas.
 - B DisneyQuest se realizó con la participación de algunas empresas.
 - C Fue muy difícil reunir fondos para realizar DisneyQuest.
 - D Varias empresas querían imitar DisneyQuest.