



Foto: Sony

Videoconsolas el juego de la venta

Esta consola nació acompañada de nueve juegos que podían cambiarse simplemente introduciendo un curioso cartucho diferente en la parte superior. Fue toda una revolución para su tiempo, octubre de 1977. En aquella época, su elevado precio hizo que despertara un escaso interés entre los consumidores, más centrados en el mundo real que en esta propuesta sideral. Pero tan sólo tres años más tarde Atari pondría en el mercado su mítico Space Invaders, que hizo que vendiera miles de consolas y copias de su juego estrella. A partir de este momento, empezaron a surgir empresas de programadores de videojuegos y la Atari VCS pasó a denominarse Atari 2600, coincidiendo con la puesta en el mercado de uno de los juegos más vendidos y emblemáticos, el famoso comecocos, Pac-Man. Varios errores y consolas fallidas de la compañía le condujeron a la desaparición en 1984.

Habría entonces que esperar a 1987, al nacimiento de la Game Boy, considerada hoy como uno de los mayores éxitos de la historia de los videojuegos. La consola no salió sola. Le acompañaba el mundialmente conocido Tetris. A partir de aquí y con el lanzamiento de juegos de mucha calidad, el mundo de las consolas alcanzaría unas cuotas de mercado impensables.

Tras una sucesión de consolas y revisiones de consolas que, con mayor o menor éxito invadieron los mercados, nace en noviembre de 1994 la Playstation de Sony en Japón. Antes de conocer el proyecto, los expertos no le auguraban un buen futuro, ya que la compañía había hecho anteriormente algunas incursiones en el mercado con no muy buena fortuna. Pero se equivocaron y nació la plataforma de videojuegos más vendida en el mundo, por detrás tan sólo de la Game Boy portátil.

Desde entonces hasta nuestros días los videojuegos han evolucionado de tal manera que han dado lugar incluso a patologías serias y pérdidas en algunos usuarios de la capacidad para distinguir realidad y ficción. Quién iba a pensar, cuando vieron la luz por primera vez estos aparatos, que llegaríamos a donde estamos, con mandos que imitan nuestros movimientos, juegos para cocinar, adelgazar o aprender cualquier oficio e incluso, en un futuro no muy lejano, el mercado amenaza con novedades donde la mente será el principal modo de juego.

Consolas de nueva generación

Decidirse por una u otra consola no es tarea fácil. Aunque lo cierto es que nadie duda que, lo más importante a la hora de decidir con qué consola nos quedamos son los juegos que se han desarrollado para cada una de ellas. Si la consola es extraordinaria pero los juegos son de una calidad regular y no le sacan partido a las prestaciones de las consolas, la elección está clara, cualquiera o ninguna. Son tres las grandes protagonistas de esta pugna del mercado: La PlayStation 3 de Sony, la Xbox 360 de Microsoft y la revolucionaria Wii de Nintendo.

Para Nintendo, "la Wii es una consola dirigida a un sector demográfico más amplio que sus compañeras de mercado, aunque compite con ellas como parte de los sistemas de video juegos de séptima generación". En realidad, antes de su salida al mercado, los expertos analistas del mundo de las consolas colocaban a la Wii como un producto más bien dirigido a un usuario ocasional y que nada tenía que ver con los usuarios de los otros dos grandes, ya en litigio hacía unos meses. Se equivocaron, y parece que este nuevo apartado se ha erigido como la reina de

las consolas. Llegó a ese público ocasional, pero ha conquistado también el corazón de los incondicionales, los de siempre.

La principal y revolucionaria característica de esta consola son sus controles inalámbricos Wii Remote, que pueden nada más y nada menos que funcionar como un dispositivo que detecta y señala el movimiento en tres dimensiones. Su innovador sistema WiiConnect 24 permite recibir mensajes y actualizaciones a través de Internet.

La primera vez que Nintendo habló del sistema de detección de movimiento que tendría esta consola fue hace más de tres años en el Tokio Game Show. La consola se concibió en el año 2001 cuando el Nintendo GameCube veía la luz. Los ingenieros y diseñadores de la firma se unieron para poner en marcha un sistema que le diera poder al usuario frente a la máquina, que le facilitara al máximo y en una nueva dimensión, la interacción con su consola.

PlayStation 3, por su parte, conocida como la PS3, es la tercera videoconsola de sobremesa de la firma Sony Computer Entertainment. Desarrollada en cooperación con Austek,



Foto: Sony

Toshiba, IBM y Nvidia, la PS3 es la sucesora de la PlayStation2, la más vendida del mercado. Las principales características distintivas de este sistema son su lector Blu-ray, su microprocesador, llamado Celde 7, submicroprocesadores y la incorporación a su sistema de un puerto HDMI2.0 que alcanza una resolución de 1080p y es compatible con la mayoría de los aparatos con conector USB gracias a sus puertos USB 2.0. Además, dispone de un disco duro interno y dos tipos de mandos, Sixaxis y Dualshock 3, basados en la tecnología de detección de movimiento. Por último, un aspecto importante de esta consola es su capacidad de convertirse en una computadora personal gracias a los kits de desarrollo Linux.

Por último, la Xbox 360, más conocida sólo como 360, es la segunda videoconsola que Microsoft ha desarrollado en colaboración con IBM y ATI. Una de sus mejores prestaciones es su servicio XboxLive, que permite a los jugadores competir online y descargar todo tipo de juegos, programas de televisión, películas, etc. Su CPU basado en un IBM PowerPC y su GPU que soporta la tecnología de Shaders Unificados, además de un puerto especial para agregar un disco duro externo y su compatibilidad con la mayoría de los aparatos con conector USB, son sus principales características. Además, todos sus accesorios pueden ser utilizados en una computadora personal.

Consola	Unidades Vendidas 8/08
PlayStation 2	140 millones
Game Boy	118,69 millones
PlayStation	102,49 millones
Game Boy Advance	81,24 millones
Nintendo DS	77,54 millones
NES	61,9 millones
Super Nintendo	49,1 millones
Atari 2600	40 millones
PSP	37 millones
Nintendo 64	32,93 millones
Wii	29,62 millones
MegaDrive	29 millones
Xbox	24 millones
GameCube	21,74 millones
Xbox 360	19 millones
PlayStation 3	14,41 millones

Desde su lanzamiento en 2005, existen cuatro modelos aunque sólo tres están a la venta; la Xbox 360 Elite, la Xbox 360 Premium y, por último, la Xbox 360 Arcade. La consola ha tenido buen mercado con unas cifras astronómicas de ventas y muchos dicen que, por sus características técnicas para la reproducción gráfica, es la mejor de estas tres consolas de nueva generación.

No obstante, para aconsejar sobre alguna de las tres opciones, es necesario saber algo más sobre ellas. Aunque los más conseleros apuestan por la Wii como la ganadora de esta lucha sin cuartel que mantienen las

tres consolas, cada una de ellas con características especiales propias que provocan pasiones entre los usuarios.

Las tripas

Si nos centramos en la parte técnica de las consolas (procesadores, memoria...), parece claro que hay dos caminos bien definidos. Por un lado está la potencia, representada por la Xbox 360 y la Playstation 3, y por otro está la tecnología, de la mano de la Wii.

La Playstation 3 posee un procesador Cell a 3.2 GHz, formado por un núcleo central (PPE) basado en PowerPC, y otros seis núcleos llamados SPEs con arquitectura RISC. La memoria principal es de 256 MB, más otras 256 MB de memoria de vídeo que dispone la GPU, basada en el chipset NVIDIA G70 con un reloj a 500 MHz. Aunque todo esto da una capacidad teórica de 2.18 TeraFLOPS, apenas están naciendo los juegos que realmente aprovechen este potencial.

Por su parte, la Xbox 360 cuenta con la CPU "Xenon" también a 3.2 GHz, compuesta de tres núcleos PowerPC. La memoria es de 512 MB; y está compartida con la GPU que

La séptima generación de consolas ha provocado la escisión del mercado en dos caminos distintos: por un lado el desarrollo gráfico y por otro la interacción del usuario



Foto: Gran Turismo

TOSHIBA

Leading Innovation >>>



> **TAN REAL
QUE DESEARÁS
QUE SEA CIERTO**

> **RESOLUTION +
VERÁS LA VIDA EN
ALTA DEFINICIÓN**

Olvidate de los límites establecidos entre realidad y ficción.

Imagina toda la capacidad tecnológica de Toshiba aplicada a tu televisor, para ofrecerte una experiencia en Alta Definición más real que la propia realidad.

La nueva serie ZV de Toshiba incorpora la tecnología **Resolution+**, que te permite convertir imágenes de calidad estándar en imágenes de alta definición.

Ahora, la calidad de imagen la decides tú.

Resolution+



www.toshiba.es

Toshiba informa: 902 332 234

también corre a 500 MHz como en el caso de la Playstation 3. A pesar de llegar sólo a 1 TeraFLOP, muchos desarrolladores prefieren programar para esta consola.

En cambio, las cifras de la Wii no son tan espectaculares. Su CPU Broadway es un chip de un solo núcleo basado en PowerPC, según Nintendo, a 729 MHz. La GPU Hollywood, diseñada por ATI, corre a 243 MHz -siempre según la marca- y posee una memoria principal de 64 MB a la que se le añaden 24 MB más para la compatibilidad con GameCube y otros 3 MB para guardar texturas.

A vueltas con los discos

¿Y qué hay de los lectores? Pues mientras Nintendo y Microsoft han apostado por una unidad de DVD capaz de leer discos de doble capa, la Playstation 3 de Sony lo ha hecho por el Blu-Ray con una capacidad seis veces mayor. Esta decisión ha hecho que el precio de esta última máquina se eleve considerablemente, pero a cambio se dispone de serie de un soporte que es uno de los abanderados de la alta definición. Igual que pasó con el DVD en su día, cuando algunos usuarios se compraron una consola para tener DVD, es posible que algunos consumidores, quizá si fuera un poquito más económica, apostaran por esta consola para, de paso, tener la posibilidad de tener un lector de Blu-Ray.

La Xbox 360 lee DVD-Video sin necesidad de un accesorio extra, y existe una unidad de HD-DVD opcional que permite la reproducción

de películas en este formato. En un primer momento, la Wii no podía usarse como reproductor de DVDs, aunque hoy ya puede hacerlo gracias a un software adicional. En cuanto al ruido, parece que la Xbox se lleva la palma ya que su lector es de bandeja y esto genera más ruido durante su funcionamiento. En cuanto al almacenamiento, la Playstation 3 es la única que incorpora un disco duro por defecto, mientras que en Xbox 360 es opcional y la Wii ofrece 512 MB de almacenamiento interno -en una memoria Flash- para guardar partidas y otros archivos, y un lector de tarjetas SD en las que se pueden copiar partidas y canales. Todas estas tarjetas se pueden utilizar también en la Playstation 3, y en la Xbox 360 existe la posibilidad de usar tarjetas de memoria propietarias de hasta 512 MB para guardar partidas y juegos del Bazar, aunque para utilizar partidas de esta consola hay que utilizar también productos third-party. La Wii en cambio no tiene este problema gracias a un par de bahías para las tarjetas de la Gamecube. Playstation 3, por su parte, vende un adaptador USB para conectar tarjetas de Playstation y Playstation2.

Para nuestro deleite audiovisual

Tanto Xbox 360 como Playstation 3 llegan a resoluciones de hasta 1080p. Los usuarios de Wii tienen que conformarse con menos de la mitad, 480p, en sus televisores de alta definición. Como vemos, Nintendo no ha apostado por una calidad visual sino por una experiencia de juego diferente, una innovación en la idea más que el fin más que en los medios tecnológicos.

Sony ha apostado por incorporar a la PS3 su formato de DVD, el Blu-Ray, mientras que Microsoft apostó por el HD-DVD para su Xbox360, que finalmente ha perdido la batalla de los formatos. La Wii, sin embargo, no necesita discos de alta capacidad ya que sus juegos no utilizan gráficos espectaculares

Para poder conectar las consolas a nuestros televisores, Playstation 3 posee HDMI (o DVI con el adaptador correspondiente), componentes, RGB, S-Video y AV. La Xbox 360, la más completa, tiene HDMI en el modelo "Elite", VGA, componentes, RGB, S-Video y AV. Por último, la Wii cuenta con componentes, RGB (consolas PAL), S-Video (consolas NTSC) y AV.

En cuanto a los formatos de audio, con la Xbox 360 Elite no se puede disfrutar de Dolby TrueHD ni de DTS-HD Master Audio, unos formatos que sí están presentes en Playstation 3, aunque ambas soportan Dolby Digital (7.1 en caso de la consola de Sony) a través de una salida óptica, mientras que en Wii sólo hay Dolby Pro Logic II mediante la salida estéreo por RCA.

En conexión

Las tres consolas tienen puertos USB 2.0 (cuatro la Playstation 3, tres la Xbox 360 y dos la Wii), que nos permiten cargar el móvil o conectar

diversos periféricos. Tanto la de Sony como la de Microsoft pueden reproducir música, fotos y vídeos en dispositivos compatibles conectados, mientras que Nintendo sólo ofrece esta característica si usamos tarjetas SD, quedando la música en MP3 reservada a ciertos juegos como "Excite Truck".

Además, Playstation 3 y Xbox 360 reproducen ficheros multimedia por streaming. Las tres se pueden conectar a Internet por Wi-Fi o por cable aunque tan sólo es gratis en el caso de la Playstation 3. En todos los casos la conexión es sencilla y compatible con los routers del mercado. Tanto la Nintendo como la Sony soportan Bluetooth y en esta última, además de para los mandos, se puede utilizar para conectar dispositivos como teclados, ratones, auriculares inalámbricos o el control remoto para las películas en Blu-Ray.

Dentro y fuera de control

Esta generación de consolas ha traído consigo una fuerte apuesta por los mandos de control. Las tres tienen capacidad de conectar varios mandos para juegos multijugador aunque la más innovadora sin duda ha sido la Wii, cuyo mando inalámbrico sirve como puntero gracias a unos sensores de infrarrojos que se colocan en el televisor, y envía por Bluetooth la información de su movimiento a la consola. Además, incorpora vibración, un pequeño altavoz que reproduce sonidos del juego, y permite la conexión de varios accesorios por cable o simplemente el mando clásico.

A este respecto, la Playstation 3 posee un pad llamado SixAxis, que de manera similar al de Wii puede detectar los movimientos en tres dimensiones. El mando es muy parecido al de las consolas anteriores aunque es bastante ligero y no posee la función de vibración. Es inalámbrico y se puede recargar con un cable USB que viene incluido con la consola. También podemos conectar mandos de otras Playstation si contamos con el adaptador USB correspondiente.

Por último, Xbox 360 tiene varios tipos de pads (mandos) en venta. El modelo Core, por ejemplo, trae un pad con cable de toda la vida, mientras que el modelo Premium incorpora uno que funciona de manera inalámbrica. El diseño es muy parecido al que tenía la Xbox original y el inalámbrico puede alimentarse con pilas o con una batería recargable.



Foto: Nintendo

Conectados...

Las tres compañías han apostado, como no podía ser de otra manera, por el juego en línea. La Xbox nos permite recibir actualizaciones de sistema, incluyendo mejoras en la retrocompatibilidad. Por otra parte, en el Bazar podemos descargar demos, trailers -tanto de juegos como de películas-, contenido extra, y juegos de Live Arcade!. Además, podemos chatear con Messenger, todo ello con una cuenta gratuita excepto si jugamos on line, que debemos abonar una cantidad periódica aunque no incluye otras cuotas por multi-jugador. Su forma de pago es mediante puntos que se compran on line mediante tarjeta de crédito o prepago. Sony, por su parte, ha creado la Playstation Network, con una tienda virtual de la que también podemos descargar juegos, incluso de la Playstation original y otros trailers y demos. Lo mejor es que además el servicio, incluyendo el juego on line, es gratuito. Para sus servicios no gratuitos, la forma de pago se hace con dinero real y, por tanto, el precio varía según la moneda y, como es lógico, distinto en cada país. Por último, Wii tiene varios servicios on-line en la Consola Virtual, además de una tienda donde se pueden descargar aplicaciones y juegos

pasados de varias compañías. Su oferta es bastante original y algunos la prefieren al resto de las del mercado. Su sistema de pago es también mediante puntos como en el caso de la Xbox.

A jugar

Como hemos empezado diciendo, si los juegos no están a la altura de las consolas, de poco servirían las prestaciones que éstas ofrecen. Vamos a ver lo que hay y lo que nos anuncian que habrá.

Xbox 360 cuenta con la ventaja de haber salido con varios meses de adelanto, lo que hace que cuente con un catálogo realmente

Como no podía ser de otra manera, todos los fabricantes han apostado por la conexión a internet de una manera u otra. Cada vez más, los juegos en línea amplían el número de adictos a las videoconsolas gracias a las posibilidades que ofrecen



Foto: Ace Combat

La elección de una videoconsola ha de basarse tanto en sus características como en la cantidad de juegos disponibles, algo fundamental en el sector

consolidado, con títulos relevantes como "Dead Rising", "Lost Planet", "Gears of War", o el reciente "Forza Motorsport 2".

Wii ha sido la segunda en salir, y ya han salido algunos pesos pesados que aprovechan las prestaciones de esta nueva forma de jugar. Nintendo ha anunciado para este otoño grandes novedades. El "Wii Music", previsto para noviembre, pone en manos de los más atrevidos más de 60 instrumentos. Por otra parte, la vida en el campo como si vivieras en una aldea va a ser posible sin salir de tu habitación gracias al "Animal Crossing: Let's Go to the City". Puedes personalizar tu entorno y entablar amistad con tus vecinos animales. Junto a este curioso juego, la compañía nos presenta el accesorio Wii Speak que te permite conectarte con tus amigos gracias a la Conexión Wi-Fi de Nintendo. Los fans de "Wario" podrán saltar de plataforma en plataforma con el nuevo "Wario Land: The Shake Dimension" y para los supervivientes la compañía nos sorprenderá estas navidades con "Disaster: Day of Crisis".

El catálogo de Playstation 3 no es demasiado amplio, aunque hay juegos muy interesantes como: "Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots", "Uncharted: El Tesoro de Drake", "Resistance Fall of Men" y "Assasins Creed". En los próximos meses, Sony promete una amplísima lista de juegos que solucionen este no muy extenso catálogo.

Las más vendidas

Aunque nos hemos centrado en las consolas de última generación, hay otras consolas que, por su volumen de ventas, el interés que despiertan en los usuarios y el amplio abanico de juegos, no podemos pasar por alto. Son las portátiles, Game Boy, Nintendo DS y PSP las más demandadas. Las cifras hablan por sí solas y la guerra está servida. Sin duda, esta industria que mueve más dinero que la del cine o las grandes producciones y que no se ve afectada por crisis ni ciclos económicos, crece año tras año tanto en las ganancias como en los millones de euros que invierten

en ella las grandes compañías. Teniendo en cuenta su fecha de lanzamiento sorprende especialmente las cifras que ha alcanzado la Wii en tan poco tiempo.

La elección

Recomendar una u otra consola no es una tarea fácil más cuando las prestaciones que ofrecen son tan variadas que será difícil no encontrar a un usuario que no encuentre ventajas en todas ellas. Si bien la recomendación debe basarse en los juegos, no se pueden pasar por alto estos otros servicios que ofrecen las consolas y que pueden incluso, como el caso de la Playstation 3, convertirse casi en un ordenador personal al permitir la instalación del sistema operativo GNU/Linux, o la máquina de Sony que apuesta por el Blu-Ray.

En cuanto a los juegos, Nintendo apuesta por la innovación en el juego frente al espectáculo gráfico que ofrece Sony e incluso Microsoft. Y el público responde muy bien, como hemos podido ver por las cifras de ventas, a lo nuevo, a una nueva forma de plantearse el juego y, la calidad, vendrá, seguro que vendrá.



Características	Xbox360	Play 3	Wii
Juego a través de internet	Sí	Sí	Sí
Vídeo alta definición	Sí	Sí	No
Sonido	Dolby Digital 5.1	Dolby Digital 5.1	Dolby Prologic
Compatibilidad con juegos anteriores	Regular	Buena	Muy buena
Cónsola virtual "Retrojuegos"	Sí	Sí	Sí
Visualización de películas DVD	Sí	Sí	No
Películas Formato HD o BluRay	Sí	Sí	No
Películas BluRay	No	Sí	No

Mando

Inalámbrico	Sí	Sí	Sí
Vibración	Sí	No	Sí
Sensor de movimiento	No	Sí	Sí
Doble mando (Nunchuk)	No	No	Sí

Modificaciones y Chip

Existe chip para jugar con backups	Sí	No	Sí
Scene en internet sobre la consola	Reducido	Ninguno	Bueno

Experiencia de uso

Catálogo extenso	Bueno	Regular	Bueno
Juegos innovadores	No	No	Sí
Apta para menores	5%	5%	75%
Juegos con humor	Algunos	Sí	Sí
Ruidosa	Mucho	Sí	Poco

PALSON®

pequeños electrodomésticos

Con Palson, siempre saldrá ganando.

30511
EAN: 8428428805113
Placa de inducción Techno

30456
EAN: 8428428804567
Plancha de asar Rodeo

30463M
EAN: 8428428814634
Batidora Habana con molinillo

30450
EAN: 8428428804505
Cafetera expresso Caprice

Conozca nuestra gama completa en:

www.palson.com

